1145217

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

MACHINATIONS : CRÉATION DE SYSTÈMES BRICOLÉS EN SCULPTURE ET CONTRE-EMPLOI TECHNOLOGIQUE

MÉMOIRE - CRÉATION

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN ARTS VISUELS ET MÉDIATIQUES

PAR

MARTIN CHAGNON

FÉVRIER 2011

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

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

AVANT-PROPOS

Cerner les enjeux et les problématiques d'une pratique artistique est une tâche complexe. Le niveau de difficulté est d'autant plus élevé lorsque le travail à analyser est le sien. L'aporie provient du fait que l'objet à décortiquer est continuellement en transformation puisque la relation entre pratique et théorie s'établit dans un constant va-et-vient. À partir du moment où l'on croit avoir identifié le fil conducteur de sa recherche artistique, il est aussitôt réfuté par le résultat d'une nouvelle expérimentation. Un mémoire-création se distingue du mémoire classique parce qu'il effectue un croisement entre une production artistique et une production textuelle. Incapable de dissocier le contenant du contenu, le chercheur en art travaille autant les concepts que la forme de l'écrit. Par conséquent, l'écriture d'un texte d'accompagnement doit être envisagée comme un acte de création à part entière.

J'ai conçu ce mémoire-création en deux versions distinctes. La première (celle que tu t'apprêtes à lire) est simplifiée. Désirant respecter la méthodologie du texte d'accompagnement, elle permet de lire le contenu sans distractions formelles. La seconde se présentera comme une reliure-objet. Cette version pourra être consultée lors de mon exposition. Prenant la forme d'un livre d'artiste, j'ai cherché différentes stratégies de mises en pages capables de représenter les particularités artistiques de mon travail.

À l'image des structures bricolées qui régissent mes sculptures, ce texte sera composé de systèmes ludiques et interactifs. Par l'entremise de contraintes ou de techniques s'apparentant à l'assemblage, au bricolage et au collage, le lecteur sera amené à réfléchir sur la relation qui s'établit entre l'artiste, l'objet et le destinataire. Ce texte l'invitera à poser des gestes et à prendre des décisions. Bon gré mal gré, il devra s'impliquer physiquement pour accéder au contenu. Par des stratégies de mises en pages, l'aspect ludique et participatif de ce texte prendra tout son sens. Chacun des mots-clés présentés prendra la forme d'une machination distincte. En pliant des pages, en déchiffrant des codes, en tournant le texte de tous bords tous côtés ou alors en assemblant des pièces à la manière d'un casse-tête, il aura à manipuler les

pages afin d'accéder à l'ensemble du contenu. Au fil de sa lecture, il réalisera que mon travail sculptural tente d'identifier les tactiques qui forcent le spectateur à interagir avec les oeuvres. De la même façon, il sera contraint à participer et à s'impliquer tout au long de sa lecture.

Je tiens à remercier monsieur Denis Rousseau pour sa contribution technique et son support moral. Il m'a donné les outils pour garder contact avec le plaisir et la création. Je voudrais également saluer le groupe de recherche *Grupmuv* pour m'avoir familiarisé avec le domaine de la recherche en art. L'expérience du groupe m'a permis d'explorer et de préciser le lien que tisse ma pratique avec l'image et le dessin en mouvement. Finalement, je souhaite exprimer ma gratitude envers ceux et celles qui font de ma vie un art... merci mes amis.

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS ii
RÉSUMÉ vi
INTRODUCTION 1
CÉADÉFAIRE 3
M : MACHINATION 4
P : POSTPRODUCTION 5
I : INTERACTION / INTERACTIVITÉ ? 6
A : ARTISTE-BRICOLEUR 7
V : *VIS HYDROPHONIQUE* 8
K : KINESTHÉSIQUE 9
X : X ? 10
J : JUNIOR 11
B : BOUCLE 12
S : SYSTÈME 13
Y : YIN & YANG 14
H : HISTOIRE 15
W : *WAY THINGS GO* 16
Q : QUOTIDIEN 17
D : DYNAMIQUE 18
U : UNE MACHINE 19
C : CONTRE-EMPLOI 20
L : LUDIQUE 21
N : NATURE DES CHOSES 22
Z : ZIGZAG 23
R : *ROTOSCOPE* 24
O : OBJET 25

T : TECHNOLOGIE 26

E : ÉCONOMIE DE MOYENS 27

F : FORME (mise en) 28

G : *GRUPMUV* 29

CONCLUSION 30

APPENDICE A
DOCUMENTATION VIDÉOGRAPHIQUE DES ŒUVRES PRÉSENTÉES DANS L'EXPOSITION *MACHINATIONS* (DVD-NTSC) 34

APPENDICE B
DOCUMENTATION PHOTOGRAPHIQUE DES ŒUVRES PRÉSENTÉES DANS L'EXPOSITION *MACHINATIONS* 36

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES 34

RÉSUMÉ

D'une manière implicite et explicite, ce mémoire-création présente les fondements de ma pratique sculpturale. Ayant pour titre *Machinations : Création de systèmes bricolés en sculpture et contre-emploi technologique*, ce texte introduit le lecteur dans l'univers de la machine en tant qu'objet d'art. Désirant créer un texte d'accompagnement à l'image de ma pratique, j'ai cherché des stratégies de mises en forme textuelles qui représentent les enjeux et les problématiques de mes réalisations artistiques.

À travers l'histoire, les développements technologiques ont transformé le rapport que nous entretenons avec les machines. Sous la forme de machinations, mes sculptures cinétiques et interactives récupèrent différents mécanismes du passé pour mettre en relation l'oeuvre d'art avec le spectateur. Par ses actions et sa force physique, il met en marche le mécanisme. Toutefois, il reste subalterne à la machine puisqu'il ne fait qu'apporter son énergie au système. Mes sculptures-machines génèrent des effets spectaculaires (production de sons et d'illusions d'optique). Dans un contexte où l'informatique et les technologies de pointe jouent un rôle grandissant dans la production d'oeuvres artistiques, mes réalisations paraissent désuètes et archaïques. Toutefois, cette forme de passéisme permet de révéler l'ensemble des systèmes qui régissent le processus cinétique.

Prenant l'identité d'un artiste-bricoleur, je travaille avec une économie de moyens, ce qui donne un esthétique bric-à-brac à mes oeuvres. Les matériaux et les objets que j'intègre dans mes réalisations proviennent de la quincaillerie et des poubelles. Ces matériaux issus de notre quotidien apportent un commentaire sur notre culture et notre société de consommation.

Mots-clés :
Système, contre-emploi, bricolage, technologie, sculpture.

INTRODUCTION

Tu commences à lire mon mémoire-création qui s'intitule *Machinations : Création de systèmes bricolés en sculpture et contre-emploi technologique*. Ce texte d'accompagnement aborde et résume l'ensemble de mes recherches entamées au sein de ma formation universitaire en arts visuels et médiatiques à l'UQÀM. Au fil de ta lecture, tu découvriras les réflexions et les questionnements soulevés lors de l'élaboration de ma recherche artistique. Que tu sois initié ou non à mon travail artistique, ce mémoire te permettra de prendre connaissance des enjeux formels et conceptuels liés à mon travail d'artiste.

Ce texte d'accompagnement prend la forme d'un abécédaire. Comme tu le sais déjà, l'abécédaire est un livre qui favorise l'apprentissage de l'alphabet et de la lecture. Considérant que tu connais déjà les rudiments de la langue française, j'ai apporté quelques modifications à la formule classique de l'abécédaire. Premièrement, le classement dans lequel sont organisées les lettres ne correspond pas à notre alphabet. Étant présenté dans le désordre alphabétique, ce texte prend l'apparence d'un *céadéfaire*. Deuxièmement, j'ai associé chacune des 26 lettres de l'alphabet à un mot-clé ou à un thème issu de ma recherche en art. Chacun de ces mots est défini et mis en contexte avec ma pratique sculpturale.

Tu auras à faire des choix. N'ayant ni début ni fin, ce *céadéfaire* peut être lu au rythme et à la façon qui te semblera appropriée. Je te propose de lire ce texte comme si tu étais en train de faire de la recherche sur le web. Tu trouveras dans ce texte des mots soulignés, comme sur Internet. Il s'agit de liens hypertextuels qui font référence à un autre mot contenu dans ce *céadéfaire*. Comme tu l'auras deviné, au lieu de cliquer inutilement sur ces termes, tu pourras à tout moment changer le cours de ta lecture en te dirigeant à la page où ce mot est décrit. Tu seras le seul à décider du parcours que tu emprunteras lors de ta lecture. Roland Barthes porte une attention particulière à cette forme de liberté :

> La réponse c'est chacun de nous qui la donne, y apportant son histoire, son langage, sa liberté mais comme histoire, langage et liberté changent infiniment, la réponse du monde à l'écrivain est infinie : on ne cesse jamais de répondre à ce qui a été écrit hors de toute réponse [...] Mais pour que le jeu s'accomplisse [...], il faut respecter certaines règles : il faut d'une part que l'œuvre soit vraiment une forme, qu'elle désigne vraiment un sens tremblé, et non un sens fermé. (1963, p. 11)

Ma pratique s'apparente à la recherche entamée par les membres de l'OuLiPo. Connais-tu l'OuLiPo ? Voici quelques informations qui te permettront d'en connaître davantage. Tu dois d'abord savoir que l'OuLiPo est l'acronyme d'*Ouvroir de Littérature Potentielle*. Ce regroupement formé principalement de littérateurs, de mathématiciens et d'artistes a pris naissance au début des années 60. Ayant à son actif plus d'une trentaine de membres dont Italo Calvino, Georges Perec, Raymond Queneau et Marcel Duchamp, l'OuLiPo se décrit comme suit :

> Que font les **OULIPIENS**, les membres de l'**OULIPO** [...]? Ils travaillent.
> Certes, mais à **QUOI**? À faire avancer la **LIPO**.
> Certes, mais **COMMENT**?
> En inventant des contraintes. Des contraintes nouvelles et anciennes, difficiles et moins diiffficiles et trop diiffiiciiiles. La Littérature Oulipienne est une **LITTERATURE SOUS CONTRAINTES**.
> Et un **AUTEUR** oulipien, c'est quoi? C'est « un rat qui construit lui-même le labyrinthe dont il se propose de sortir ».
> Un labyrinthe de quoi? De mots, de sons, de phrases, de paragraphes, de chapitres, de livres, de bibliothèques, de prose, de poésie, et tout ça...
>
> (Roubaud et Bénabou, 1995, sect.1)

Ce groupe développe des stratégies textuelles qui permettent de créer une multitude d'écrits. Sérieux ou ludiques, les textes qui en émergent sont le résultat de règles précises... aussi nommées contraintes. Ici, je me suis donné différentes contraintes pour développer un texte original et singulier. Celles-ci mettent l'emphase sur la mise en forme du contenu. Toutefois, je ne suis pas le seul à subir ces règles. Tu seras aussi celui qui devra négocier avec cette obligation. Ces murs de labyrinthes prendront la forme de machinations textuelles. C'est maintenant à toi de jouer.

PREMIÈRE ET DERNIÈRE PARTIE

CÉADÉFAIRE

M : MACHINATION

La machination se définit comme une série de stratagèmes et de ruses menant à un complot. Étymologiquement, *machination* fait référence à *machina* (machine) et à *mèchanè* qui signifie « invention ingénieuse » et « dispositif mécanique ». En lien avec ma pratique sculpturale, le complot s'exprime par l'entremise de stratégies interactives et ludiques qui nécessitent au spectateur de se mettre en scène avec la sculpture. Renversant l'idée que la machine est au service de l'homme, mes sculptures-machines contraignent le spectateur à s'impliquer physiquement à travers le processus d'exécution.

Ma recherche sur les systèmes d'activation m'a fait découvrir des illustrations provenant de traités de mécanique datant du 17e et du 18e siècle. À cette époque, l'énergie physique de l'animal de traite et de l'homme (particulièrement des esclaves) était utilisée comme force motrice. Recontextualisés à l'intérieur de sculptures prenant la forme de machines bricolées, ces dispositifs archaïques sont réactualisés et employés à l'intérieur de nouvelles propositions. Le spectateur prend la place de l'animal ou de l'esclave et devient une des composantes du mécanisme. Sans sa contribution, les sculptures resteraient inertes et ne pourraient remplir leurs fonctions, ni réaliser leurs modes de production.

Dans un esprit ludique, ces machinations inversent l'idée utopique selon laquelle le spectateur agit en tant que créateur dans l'oeuvre. Interagissant à l'intérieur d'un scénario fabriqué de toutes pièces, le participant ne fait qu'occuper les vides et les espaces que j'ai bien voulu lui attribuer. Prenant l'identité d'un artiste qui cherche à manipuler le spectateur, je tente d'élaborer des magouilles à l'intérieur desquelles il pourra jouer tout en étant déjoué.

Machination est un mot valise qui contient les termes *machine-action*, *machin* et *imagination*. Ces mots représentent l'univers dégagé par mes sculptures. À la frontière entre l'artifice et la réalité, le passé et le présent, l'art et la technologie, ces machinations font apparaître mes réalisations comme des inventions réinventées.

P : POSTPRODUCTION

Dans son livre intitulé *Postproduction*, le théoricien et critique d'art Nicolas Bourriaud décrit ce terme comme une action qui passe essentiellement par la récupération d'éléments issus de la culture en général. Que ce soit des oeuvres, des techniques, des objets du quotidien ou des idéologies, ces productions sont d'abord sélectionnées puis transformées dans le but de générer de nouvelles productions. Dans l'histoire de l'art, le terme postproduction fait son apparition avec le postmodernisme. Désirant rejeter l'idée de progrès et d'innovation associée à l'acte de création, les artistes postmodernes envisagent les propositions artistiques du passé comme valides et inspirantes.

Considérée comme un procédé de création à part entière, la postproduction joue un rôle important lors de l'élaboration de mes réalisations. Ma pratique artistique réutilise, réinterprète et réinvente des produits culturels ou technologiques pour les intégrer dans de nouveaux contextes et pour leur donner de nouveaux rôles. À l'image du DJ, mon travail consiste donc à échantillonner des éléments ou des techniques préexistantes, à les fragmenter, pour finalement créer de nouvelles propositions. S'apparentant aux procédés du collage et de l'assemblage, ce recyclage semble remettre en cause le concept d'originalité (à l'origine de) et la notion de création qui propose de créer à partir de rien. Selon Bourriaud (2004, p. 5), cet art de la postproduction « correspond à la multiplication de l'offre culturelle, mais aussi, plus indirectement, à l'annexion par le monde de l'art de formes jusque-là ignorées ou méprisées. » Ainsi, mon travail tente de faire renaître autrement un élément qui a jadis existé.

La récupération et la réutilisation de dispositifs mécaniques inventés il y a plusieurs siècles apportent nécessairement une réflexion sur les technologies et sur la notion de progrès qui y est rattachée. Les raisons qui me poussent à fabriquer des machines archaïques semblent plus liées à un scepticisme technique ou technologique qu'à une simple nostalgie pour les inventions du passé. Pour reprendre les mots du commissaire et théoricien de l'art Pontus Hulten (1987, p. 35), « essayer de comprendre la machine, de démêler nos rapports confus avec la technique, me semble, aujourd'hui, l'une des tâches les plus importantes qui soient. »

I : INTERACTION/INTERACTIVITÉ?

Établir une distinction entre *interaction* et *interactivité* est une tâche problématique. D'une façon générale, ces termes se définissent comme un type d'échange ou de dialogue qui met en relation une personne avec une machine ou une chose. Toutefois, en identifiant l'origine de ces mots, nous voyons qu'ils n'ont pas exactement la même application. *Interactivité* a fait son apparition vers 1980. Il provient du mot *interactif*. Ces deux mots désignent un mode conversationnel entre l'homme et la machine (plus particulièrement l'ordinateur) et se réfèrent donc au domaine de l'informatique et du virtuel. Pour sa part, le terme *interaction* existe depuis 1876 et se définit comme une action réciproque entre deux phénomènes ou deux personnes. Il est pertinent de préciser que tous les exemples donnés à cette époque sont reliés au domaine de la physique.

Mes sculptures sont interactives puisqu'elles obligent le spectateur à poser des gestes et des actions pour activer les composantes de la machine et ainsi révéler le contenu et la fonction de l'oeuvre. Ce type de contrat met donc l'emphase sur l'utilisation plutôt que sur la contemplation. Cette forme de communication s'oppose à la notion de passivité du spectateur face à une oeuvre d'art. En lien avec le concept d'*oeuvre ouverte* théorisé par Umberto Eco (1979, p.20-21), « l'oeuvre d'art n'est plus un objet dont on contemple la beauté bien fondée mais un mystère à découvrir, un devoir à accomplir, un stimulant pour l'imagination. » La manipulation nécessitée lors de cette expérience entre sujet et objet convie le participant au dialogue. L'échange s'établit selon des rapports de force et d'énergie. Il se construit entre l'émetteur et le récepteur un circuit fermé. En ce sens, la sculpture interprète l'action du spectateur en lui faisant entendre un bruit ou en lui laissant voir une animation. Ainsi, par l'entremise de relations et de phénomènes physiques, mes sculptures-machines dirigent l'attention du participant vers sa propre expérience sensorielle. Par ces observations, je constate que la relation entre le sujet et l'objet dans mes oeuvres s'établit à la manière d'interactions plutôt que d'interactivités.

A : ARTISTE-BRICOLEUR

En atelier, mes aptitudes techniques s'apparentent à celles du bricoleur. Ma grande polyvalence technique me permet de travailler à partir d'une économie de moyens. Je construis mes réalisations selon la logique du « en autant que ça fonctionne ». Je me soucie peu de l'apparence finale de mes oeuvres. C'est pourquoi mes sculptures peuvent paraître dépareillées ou précaires, donnant un côté bric-à-brac à mes machines. Mes réalisations se différencient du mode de fabrication industrielle puisqu'elles sont uniques et font la démonstration d'une forme d'*imperformance* technique et manuelle. Les matériaux et les objets que j'utilise proviennent de la quincaillerie ou de la rue, endroit où ils ont été trouvés et recyclés. Mes sculptures brouillent la frontière entre art et culture ainsi qu'entre art et technique. « Dans un tel bricolage, la relation à la technologie, à la fabrication et à l'esthétique se transforme. Sans être ironique [...], le bricoleur garde néanmoins quelque chose de bizarrement contemporain. » (Poulin, 2010, p.7)

Construire des sculptures-machines bricolées rend mes réalisations fragiles et précaires. Lors d'expositions passées, j'ai souvent eu à intervenir en salle pour réparer des bris. Toutefois, cette précarité ne découle pas simplement d'erreurs techniques. Elle semble plutôt remettre en cause la pérennité de l'oeuvre. Mon travail d'artiste-bricoleur ne consiste donc pas à créer des réalisations inaltérables qui ne se transformeront pas dans le temps. Au contraire, je laisse volontiers n'importe qui apporter des modifications au besoin. Ces interventions ne changent rien : je reste le créateur de la sculpture. Ainsi, le fameux « il ne faut pas toucher l'oeuvre » ne s'applique pas à mes réalisations. Après tout, bricoler signifie également de réparer grossièrement avec des moyens de fortune... jusqu'à la prochaine fois.

V : *VIS HYDROPHONIQUE*

J'ai créé une sculpture cinétique, interactive et sonore qui s'intitule *Vis hydrophonique.* Cette réalisation prend la forme d'une boîte à musique format géant. Elle utilise la force hydraulique et le principe de causalité pour se mettre en marche. Deux dispositifs complémentaires sont éloignés l'un de l'autre. Le premier comporte le système d'activation, tandis que le second renferme le mécanisme de production sonore. Par l'entremise du geste rotatif que le spectateur doit réaliser pour activer le mécanisme, il devient subalterne à la machine et est astreint à imiter les mouvements du dispositif, sans toutefois avoir un réel contrôle sur son fonctionnement. De surcroît, étant donné que les parties de la sculpture sont disposées à deux endroits dans la salle d'exposition, le participant est contraint de se déplacer dans l'espace pour voir le mécanisme à l'oeuvre. Ces stratégies interactives contribuent à faire de cette sculpture une machination.

Cette machine produit du son selon une rythmique plus ou moins rapide dépendamment de la force générée par l'eau. D'ailleurs, le mot rythme trouve son origine du grec *rhuthmos* qui signifie « manière de couler ». À l'image du mouvement, le rythme se définit par des notions liées à l'ordre dans le temps et dans l'espace. Même si elle évoque le dispositif de la boîte à musique, la *Vis hydrophonique* produit un son qui est dissonant et désagréable. Il rappelle le bruit produit par la rotation de la cuve d'un sèche-linge dans laquelle des pièces de monnaie s'entrechoquent continuellement. Dans le but d'amplifier ce chaos sonore, j'ai inséré le mécanisme sur la structure d'une baignoire placée à la verticale. Cet objet en acier comportant une forme creuse et arrondie possède les propriétés physiques et matérielles idéales pour faire répercuter le son dans l'espace. Puisque la mécanique qui permet de générer du son est bricolée et visible, il est possible pour le spectateur de faire un lien entre le visuel et le sonore. En ce sens, la rythmique est aussi bric-à-brac que le système qui l'engendre.

K : KINESTHÉSIQUE

Kinesthésique est issu du mot kinesthésie dont l'étymologie fait référence à la sensation d'un cinétisme. L'intégration du mouvement dans une oeuvre d'art modifie le rapport et l'expérience du spectateur. Comparativement à une oeuvre statique, l'objet cinétique élimine la vision frontale et univoque du regardeur. Apparaissant comme une forme de vie, le mouvement s'exprime par la transformation et le déplacement d'une matière circonscrite dans un espace-temps variable.

La combinaison du mouvement et de l'oeuvre d'art n'est pas chose nouvelle. À partir du XXe siècle, plusieurs artistes ont ajouté la quatrième dimension (le temps) à leurs créations. Mis à part Marcel Duchamp, l'avant-garde russe semble être à l'origine des premières recherches sur le sujet. Que ce soit en intégrant des éléments mobiles ou en jouant sur les systèmes de perception, l'art cinétique a généralement considéré le mouvement comme une esthétique.

Dans ma pratique, le mouvement est engendré par la manifestation du processus mécanique et physique de la machine. Tant et aussi longtemps que les composantes du système bougeront, le participant assistera à une forme de spectacle où les matériaux de construction tournent et où les objets se cognent pour générer du bruit et du son. Le regardeur peut ainsi visionner l'effet de son énergie. C'est en manipulant les propriétés du mouvement qu'il m'est possible d'attribuer une tâche aux éléments que j'intègre à la sculpture. Possédant un rôle précis, chacun d'eux participe à l'expression de la fonction de cette machine. Plutôt que d'envisager le mouvement comme une forme d'esthétisme, j'exploite le cinétisme comme un mode de production capable de générer des formes associées au spectacle.

X : X?

Envisageant le *X* comme un terme pouvant prendre n'importe quelle signification, je l'utilise ici pour aborder la question du titre. À la manière du collage, je nomme mes sculptures selon le type de technologie ou de mécanisme utilisé, tout en tenant compte de la fonction pour laquelle elles sont fabriquées. En décomposant étymologiquement les termes associés à ces éléments, il m'est possible d'identifier leurs racines et leurs affiliations. Dans un esprit ludique, je cherche à regrouper ces lexèmes à la façon d'un jeu de mots pour en créer de nouveaux et ainsi générer un sens neuf et original. Le résultat conserve un rapport avec l'objet inventé et l'univers de la machine.

Décortiquons les trois vocables qui composent le titre de ma sculpture *Vis Hydrophonique*. Premièrement, il fait référence à la vis d'Archimède, procédé mécanique inventé à l'époque de la Grèce Antique. Par l'entremise d'une canalisation enroulée en spirale autour d'un tube, ce mécanisme permet de transporter l'eau dans le sens antigravitationnel. Étant l'ancêtre de la pompe à eau, elle était utilisée pour amener l'eau de la rivière jusqu'à un champ ou à un réservoir. Deuxièmement, le titre renvoie à la matière qui permet de transporter l'énergie d'une composante à une autre. Ainsi, le préfixe *hydro* fait appel à la force de l'eau et à son pouvoir de transmission. Et, finalement, dans le but de définir le type de production que la sculpture-machine peut générer, j'ai inséré le suffixe *phonique*. Ce terme désigne le potentiel sonore que la machine peut créer. Bref, en lisant le titre de la sculpture, le spectateur peut déjà cerner la fonction, le mécanisme et la force constituant l'oeuvre.

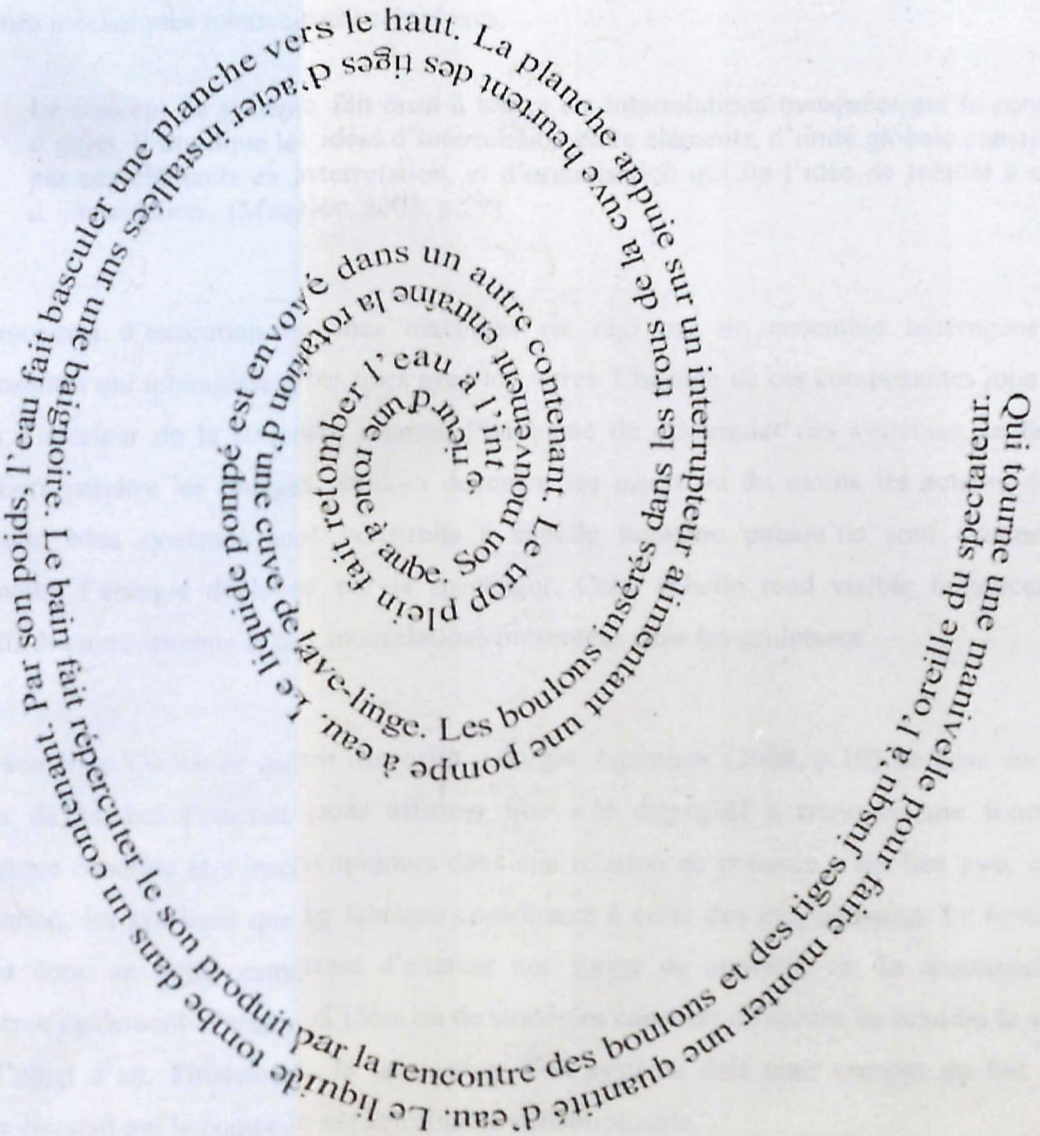
J : JUNIOR

Yan St-Onge, Simon Gaudreau et moi-même formons un collectif d'art sonore nommé Junior. À la manière d'un groupe de musique, notre pratique cherche à orchestrer les sons entre eux lors de prestations sonores. Par l'entremise de ces improvisations (parce qu'il s'agit bel et bien de réagir au moment présent), nous tentons d'extirper le potentiel sonore de toutes sources susceptibles de produire un bruit ou un son. Véritable bricolage auditif, le résultat est un amalgame de fragments de paroles, de poésie, de citations, d'échantillonnage, de musique et de sons produits par divers objets du quotidien. À la fois ludiques et dérisoires, les pistes ne possèdent pas de structures préétablies. Par le biais du mixage et du collage, tous ces éléments se permutent en un mouvement de transformation perpétuelle. Tout en déconstruisant les habitudes logiques de perception, nous cherchons ailleurs par l'utilisation du contre-emploi et du détournement. Notre apparente limitation technique est la manifestation d'un nomadisme esthétique. Amateur de références culturelles, Junior *twist and shout* en *tabaslak.* Les langages sonores, plastiques et verbaux sont malaxés pour ainsi générer du sens nouveau. Nous racontons des histoires que nous ne connaissons pas, des fictions dont nous n'avons pas le synopsis. Tout prend vie et meurt, du moins jusqu'à la prochaine piste.

Junior m'a permis d'affirmer ma recherche sur le son et d'explorer des avenues alternatives tout en restant dans le domaine de l'assemblage et du bricolage. Malgré le caractère sérieux de notre recherche, Junior est une forme de divertissement qui me permet de créer autrement. La dynamique du groupe est enrichissante; nous mélangeons nos univers, nos références. Improviser, c'est risquer. Mais à travers cette forme de précarité peut jaillir des moments magiques et inattendus.

B : BOUCLE

Qui tourne une manivelle pour faire monter une quantité d'eau. Le liquide tombe dans un contenant. Par son poids, l'eau fait basculer une planche vers le haut. La planche appuie sur un interrupteur alimentant une pompe à eau. Le liquide pompé est envoyé dans un autre contenant. Le trop plein fait retomber l'eau à l'intérieur d'une roue à aube. Son mouvement entraîne la rotation d'une cuve de lave-linge. Les boulons insérés dans les trous de la cuve heurtent des tiges d'acier installées sur une baignoire. Le bain fait répercuter le son produit par la rencontre des boulons et des tiges jusqu'à l'oreille du spectateur.



S : SYSTÈME

J'explore l'univers de la machine en faisant appel à des dispositifs mécaniques. Ayant comme fonction principale de produire des effets similaires à ceux générés par un ordinateur (production de sons et d'animations), mes machines accomplissent leurs tâches grâce à des systèmes mécaniques relativement complexes.

> Le concept de système fait droit à toutes les interrelations masquées par le concept d'objet. Il implique les idées d'interrelation entre éléments, d'unité globale constituée par ces éléments en interrelation, et d'organisation qui lie l'idée de totalité à celle d'interrelation. (Meunier, 2003, p.29)

Le processus d'exécution de mes machines est régi par un ensemble hétérogène de composantes qui interagissent les unes avec les autres. Chacune de ces composantes joue son rôle à l'intérieur de la structure interne. Plutôt que de dissimuler ces systèmes, je laisse volontiers paraître les rouages, ceux-ci devenant les sujets ou du moins les acteurs de la sculpture. Mes systèmes sont construits à échelle humaine puisqu'ils sont destinés à transmettre l'énergie déployée par le spectateur. Cette échelle rend visible le processus évolutif des mouvements et des interrelations présentées dans les sculptures.

Dans son livre *Qu'est-ce qu'un dispositif*, Giorgio Agamben (2008, p.10) se base sur les propos de Michel Foucault pour affirmer que « le dispositif a toujours une fonction stratégique concrète et s'inscrit toujours dans une relation de pouvoir. » En lien avec cette affirmation, les systèmes que je fabrique contribuent à créer des machinations. Le système devient donc un outil permettant d'exercer une forme de contrôle sur le spectateur. Il représente également le réseau d'idées ou de stratégies capables de mettre en relation le sujet avec l'objet d'art. Finalement, la fabrication d'un système doit tenir compte du fait que chaque élément qui le compose est contrôlable et manipulable.

Y : YIN & YANG

Le Yin Yang est un symbole taoïste qui représente les dualités de la vie. Grossièrement, le Yin correspond à l'inaction tandis que le Yang exprime le mouvement et l'action. Même si mon travail n'entretient aucun rapport avec ce symbole, celui-ci représente néanmoins les états que mes sculptures prennent. La réflexion induite chez le spectateur dépend de l'état activé ou inactivé de mes oeuvres.

YIN

Lorsque immobiles, mes machines sont silencieuses et intrigantes. Tout d'abord, le visiteur pourrait se poser les questions suivantes : À quoi peut-elle bien servir? Comment fonctionne-t-elle ou du moins, fonctionne-t-elle vraiment? Est-ce que je peux y toucher? Ensuite, il en ferait probablement le tour. Il regarderait chacune des composantes sans nécessairement savoir pourquoi les objets ou les matériaux sont assemblés de cette façon. Le spectateur aurait de la difficulté à savoir à quelle époque se réfèrent les mécanismes utilisés dans la sculpture. Puisqu'elle ne fait rien, elle doit être désuète ou bien brisée, se dirait-il. Autrement, il en viendrait à penser qu'il est devant une oeuvre interactive. Bingo! Son désir d'en savoir plus le pousserait à toucher ce qui semble être un système d'activation. Ainsi, il ferait bouger une pièce ou un mécanisme.

YANG

Lorsque la machine se met en marche, le spectateur est d'abord surpris. L'oeuvre qu'il regardait prend vie. Le mouvement lui permet de résoudre la plupart de ses interrogations. Tout d'abord, il réalise que son rôle passe de récepteur à émetteur. C'est lui qui donne le pouvoir à la machine de révéler sa fonction. Il dialogue avec elle, il joue le jeu. Aux yeux du participant, la machine prend un aspect bricolé puisque ses rouages restent précaires et imparfaits. Il comprend que la sculpture utilise les propriétés physiques de certains matériaux ou objets pour se mettre en mouvement. Lorsqu'il arrête son geste d'activation, le visiteur constate que l'énergie s'épuise puis, tout s'arrête. Il retrouve son statut de récepteur. Quant à elle, la machine continue son mouvement jusqu'à ce qu'il s'épuise et retrouve ainsi son yin.

H : HISTOIRE

Depuis l'apparition du postmodernisme, la conception de l'art en évolution s'est vue renversée par de nouvelles propositions qui ne cherchaient plus à innover le style précédent, mais plutôt à utiliser l'histoire comme une source d'inspiration. Par l'entremise de la citation et de l'appropriation, les artistes circulent maintenant à l'intérieur de l'ensemble de l'histoire pour y trouver des fragments qu'ils peuvent récupérer et insérer dans de nouvelles oeuvres. Cité par Nicolas Bourriaud (2004, p.89), le critique et historien de l'art Yve-Alain Bois va dans le même sens : « Étant libérés de l'histoire, nous pouvons y avoir recours comme à une sorte de divertissement, la traiter comme un espace de pure irresponsabilité : tout a désormais pour nous la même signification, la même valeur. »

Mes projets font principalement référence à l'histoire des inventions techniques et technologiques. Qu'elles soient issues du champ artistique, industriel ou artisanal, je récupère ces innovations d'antan pour marquer une rupture avec les nouvelles technologies. Je démontre qu'il est possible de fabriquer des machines capables de produire des effets spectaculaires sans avoir recours aux technologies de pointe. Par ces retours dans le temps, les engins bric-à-brac qui en résultent deviennent difficiles à dater puisqu'un même projet peut faire référence à plusieurs époques à la fois. Bourriaud nous invite à considérer la culture mondiale comme « une boîte à outils, comme un espace narratif ouvert, plutôt que comme un récit univoque ». (2004, p.92) Mes sculptures sont aussi une forme de récit ouvert qui ne cadre pas dans le récit linéaire proposé par les historiens de l'art.

W : *WAY THINGS GO*

The way things go est un film qui fut réalisé en 1987 par les artistes suisses Fischli & Weiss. Ce film présente une chaîne causale formée d'objets du quotidien et de bricoles à la manière d'un jeu de dominos. Les mots de Lévi-Strauss font écho à cette construction :

> [...] un ensemble à chaque instant fini d'outils et de matériaux, hétéroclites au surplus, parce que la composition de l'ensemble n'est pas en rapport avec le projet du moment, ni d'ailleurs avec aucun projet particulier, mais est le résultat contingent de toutes les occasions qui se sont présentées de renouveler ou d'enrichir le stock, ou de l'entretenir avec les résidus de construction et de destructions antérieures. (Lévi-Strauss, 1962, p.27)

Toutefois, ce film présente bien plus qu'un simple bric-à-brac d'objets trouvés. L'imaginaire du regardeur est frappé par la variété et l'originalité des relations qui s'établissent entre les éléments qui composent cette chaîne. Pendant près d'une demi-heure, les composantes interagissent les unes aux autres grâce à des phénomènes physiques et chimiques. Par des effets de gravité, de combustion, de torsion, de force centrifuge, de roulement, de gonflage (et j'en passe), les objets prennent l'aspect d'opérateurs et de générateurs d'énergie. Mise en mouvement par des principes liés à la dynamique et à l'entropie, la panoplie d'objets et de liquides employés exprime le cycle de la vie. La chute d'une chose est la naissance d'une autre. La fonction première des bricoles est détournée à la faveur d'une utilisation essentiellement mécanique. *The way things go* prend l'aspect d'une mise en scène du quotidien où les objets se rencontrent pour former un spectacle son et lumière, aussi primitif soit-il.

À l'image du film, mes sculptures-machines sont constituées de dispositifs mécaniques et causals qui mettent en scène l'objet récupéré et la bricole. Dans ma quête de mouvement, j'utilise différents mécanismes et systèmes dynamiques qui s'activent grâce à des relations entre matières et objets. Mes réalisations cherchent donc à présenter et à représenter le processus de transformation par lequel l'énergie peut se déployer. Fragiles et précaires, mes sculptures risquent de se briser à tout moment. Cette imperfection technique contribue à questionner la pérennité de l'oeuvre.

Q : QUOTIDIEN

Les matériaux et les objets intégrés à mes sculptures évoquent les éléments meublant nos habitations. Essentiellement trouvés dans les poubelles ou achetés dans les centres de recyclage et les quincailleries, ces produits issus de notre société de consommation ne sont pas utilisés pour leur valeur marchande, mais plutôt pour leurs propriétés d'usage. Je n'utilise pas ces objets pour insérer délibérément une part de quotidien dans mon travail. Néanmoins, puisque ces objets nous environnent, ils possèdent leur bagage de références difficile à ignorer. Ces échantillons issus de notre culture ordinaire transmettent donc malgré tout une part de quotidienneté à mes réalisations.

Le quotidien prend aussi forme par le type d'activités et d'actions que le spectateur doit générer pour mettre en marche mes sculptures-machines. En inventant des dispositifs qui entretiennent des liens avec une production artistique et une activité humaine, j'élabore des mises en scène ludiques qui répètent les gestes que nous posons tous les jours. Par exemple, le spectateur est invité à pousser et à courir autour d'une plateforme intégrée au reste de la sculpture, comme s'il jouait à l'extérieur.

En rejouant des activités du quotidien, le spectateur est libre d'associer des gestes qu'il exécute dans la vie de tous les jours et de les rapporter à l'intérieur de son expérience et de l'analyse qu'il peut faire de l'oeuvre d'art. Dans son texte *La poétique de l'oeuvre ouverte*, Umberto Eco (1979, p.17) mentionne qu'« en réagissant à la constellation des stimuli, en essayant d'apercevoir et de comprendre leurs relations, chaque consommateur exerce une sensibilité personnelle, une culture déterminée, des goûts, des tendances, des préjugés qui orientent sa jouissance dans une perspective qui lui est propre. »

D : DYNAMIQUE

Synonyme de mouvement, le dynamisme se définit comme une forme de puissance et de force active qui possède la qualité d'entraîner des évènements physiques au sein d'un système. L'univers prend la forme d'un système dynamique où tous les éléments qui le composent interagissent les uns avec les autres pour ainsi générer une constante évolution au sein de son entité. Pour être effectives, ces relations doivent être organisées dans un ensemble. Nous pourrions dès lors parler d'ordre. C'est par l'énergie que les attributs de temps et de mouvement se manifestent dans la nature. Se résumant par la célèbre maxime développée par Lavoisier au 18e siècle, « Rien ne se crée, rien ne se perd, tout se transforme », la nature prend donc la forme d'une machine extrêmement complexe qui produit continuellement du nouveau.

Dans mes sculptures, la dynamique est représentée par l'une des plus vieilles inventions techniques de l'humanité, la roue. Même si au premier abord la roue semble générer une perpétuelle répétition dans sa rotation, le chemin qu'elle parcourt n'est jamais deux fois le même. De surcroît, lorsque la roue est mise en relation avec d'autres types de supports rotatifs comme un moulin à eau ou une manivelle, les probabilités que le système répète exactement la même action diminuent forcément. Tout ce réseau de mécanismes répond à des notions d'énergie (force de l'eau qui s'écoule, rapidité à laquelle la manivelle est tournée par le spectateur), le facteur temps est constamment variable et influence inévitablement le processus d'exécution de la machine. Répétition, causalité et énergie semblent donc contribuer à insérer une forme de chaos au sein de mes sculptures. Pour ainsi dire, les effets sonores et visuels générés par mes sculptures-machines sont le résultat désordonné de l'infiniment ordonné.

U : UNE MACHINE

Une machine est un appareil complexe fait d'un assemblage de pièces, qui utilise l'énergie d'un agent moteur pour fournir un travail donné, de manière mécanique et répétitive. (Souriau, 1999, p. 968).

La machine trouve son origine dans la Grèce Antique. Outre la multitude des domaines techniques où elle fut employée (productions agricoles, utilisations militaires et autres), elle permettait dans le domaine du théâtre de faire bouger des composantes du décor. Ayant pour tâche d'accomplir des effets spectaculaires qui émerveillaient le public, elle fût perçue jusqu'à la fin du Moyen-Âge comme un élément magique et surnaturel. Avec le développement technique de la Renaissance, les mécanismes qui constituaient ces machines se perfectionnèrent exponentiellement. Pour la première fois, à l'ère industrielle, l'aliénation associée à la production en série et la saleté des usines conférèrent à la machine un symbole de laideur et de condamnation. Au début du XXe siècle, la machine (avec ses bons et ses mauvais côtés) devint une source d'inspiration centrale pour plusieurs artistes.

Avec les développements technologiques et l'apparition de l'ordinateur, la machine entre dans une ère nouvelle. Dans son catalogue d'exposition intitulé *The machine as seen at the end of the mechanical age,* Pontus Hulten, le commissaire de l'exposition, annonce la fin présumée de la machine mécanique. En guise d'introduction au catalogue, Hulten (1968, p.3) fait la remarque suivante : « Cette exposition est consacrée à la machine mécanique, la grande créatrice et destructrice, au moment difficile de son existence où, pour la première fois, son règne est menacé par d'autres outils. » Évidemment, ces *outils autres* font référence à l'ordinateur. Ce nouvel engin technologique fit basculer l'identité de la machine dans l'univers du virtuel et de l'informatique. La machine passa de sujet à outil technique permettant de réaliser autrement des oeuvres d'art. Malgré tout, même si la machine mécanique semble avoir rendu son dernier souffle sous l'emprise de l'informatique, il m'apparaît important de la faire revivre aujourd'hui et de lui redonner son caractère magique et spectaculaire.

C : CONTRE-EMPLOI

Selon le dictionnaire, le terme *contre-emploi* est utilisé dans le domaine du cinéma et du théâtre. Il s'applique lorsqu'un comédien ou un acteur ne correspond pas aux aptitudes physiques ou intellectuelles du rôle qui lui est proposé. Toutefois, appliqué dans un sens plus général, le contre-emploi fait référence aux détournements apportés à l'usage ou à la fonction première d'un objet, d'un mot ou de tout autre élément culturel pour ainsi lui donner un nouveau sens, une nouvelle forme, une nouvelle identité.

J'utilise le contre-emploi comme stratégie artistique me permettant de sélectionner une technologie ou un objet du quotidien, de comprendre ses principes fonctionnels et de finalement l'intégrer dans un nouveau contexte. La première étape du contre-emploi passe par l'appropriation. La démarche appropriative permet de se pencher sur l'origine, l'histoire, les codes et la construction d'un élément culturel. S'approprier une chose, c'est de l'envisager comme un matériau ou une matière apte à être modulée et transformée. C'est à partir de cette dérive que la deuxième étape du contre-emploi prend forme. Ainsi, le détournement concrétise l'appropriation. Faire autre chose avec un objet ou une technologie est en soi un commentaire, une prise de position. Certains fragments seront conservés, d'autres rejetés. Le commentaire aura une plus grande force de frappe grâce à l'élément choisi pour être placé dans un nouveau contexte.

L : LUDIQUE

En création artistique, le jeu est un outil permettant aux artistes d'apporter un commentaire ou une observation sur notre société. Par ses possibilités et ses mécanismes, le ludique s'attarde aux comportements et à la façon de représenter le monde. Il offre à la fois un regard sur le quotidien, l'ordinaire, la culture de masse, la culture populaire et le spectacle. A priori, il se matérialise sous la forme d'une activité similaire à celle de l'amusement. En ce sens, l'oeuvre d'art ludique permet au spectateur de vivre une expérience illusoire, d'avoir un contact divertissant avec elle. Toutefois, sous la forme d'un paradoxe, le ludique dans l'art n'est pas simplement distrayant et amusant. Au contraire, ce qui se dissimule derrière le jeu révèle les fondements du rapport que nous entretenons avec la réalité.

Les stratégies que je développe pour faire participer le spectateur sont ludiques. Mes sculptures-machines invitent le visiteur à prendre le rôle du joueur. À la manière d'un jeu d'habileté, mes sculptures proposent au participant de poser des gestes donnant accès au contenu de l'oeuvre, révélant ainsi son aspect spectaculaire. Les actions du joueur le remettent en contact avec son univers quotidien et ce qui le compose.

> Par cette attitude ludique, l'art se rapproche aussi très souvent d'un réel à l'état brut, c'est-à-dire non idéalisé, sur lequel achoppe toute forme d'utopie ou d'idéologie, pour envisager le quotidien et le familier dans leur banalité et se confronter à ce que l'ordinaire contient d'extraordinaire, d'étonnant, d'insaisissable ou d'insolite. (Fraser, 2001, p.13)

En agissant directement sur des fragments de réalité, le spectateur prend part à la fiction et devient acteur. À un troisième niveau, les spectateurs inactifs assistent à une mise en scène ludique impliquant des mécanismes en mouvement actionnés par l'humain. Pour ainsi dire, le jeu permet ici de voir et d'être vu.

N : NATURE DES CHOSES

En étudiant les propriétés générales de la matière, du temps et de l'espace, la physique rend compte des phénomènes naturels qui régissent notre univers. Au niveau mécanique, mes sculpture-machines reprennent certains de ces phénomènes, dont le transfert d'énergie. Les gestes du spectateur sont traduits et retransmis dans la sculpture (effet de causalité). Ce premier souffle d'énergie enclenche des répercutions physiques sur les parties internes de la sculpture et transforme l'état de celle-ci de passive à active. Selon le parcours et les mécanismes employés, l'énergie produira un son, une image ou encore une illusion d'optique.

Parmi les opérateurs naturels que j'utilise se retrouvent deux éléments majeurs : l'eau et l'air. J'utilise les propriétés de ces matières afin de générer du mouvement. L'eau possède une force motrice unique. Par sa fluidité, elle permet d'animer une panoplie de matériaux. Elle peut jaillir, couler, pousser et entraîner tout ce qui croise son parcours. Elle peut aussi être pompée, déversée et projetée. Tout comme l'eau, l'air a le pouvoir de devenir une force cinétique. Il permet de faire flotter, propulser ou déplacer des matériaux dans l'espace. Il peut également gonfler ou amplifier une forme souple. C'est donc à travers ces causalités énergétiques que mes réalisations artistiques exploitent la nature des choses.

Avec l'avènement de l'informatique, la nature a perdu sa domination sur le processus d'exécution de la machine. En lien avec cette observation, le philosophe Jean-Claude Beaune affirme que « la liberté cosmique des phénomènes naturels est transformée dans les machines en un système de lois sur lequel les forces extérieures n'ont plus prise. » (1998, p.223) Pourtant, mes sculptures-machines utilisent l'eau, l'air et l'énergie du spectateur pour insérer une part de hasard dans le mouvement qu'elles génèrent. Apparaissant comme des perturbateurs, ces éléments fragilisent mes sculptures.

Z : ZIGZAG

Consignes :

À l'aide d'un crayon, reliez le terme de la colonne « low-tech » au mot qui lui correspond dans la colonne « hi-tech ».

Low-Tech	**Hi-tech**
Analogique	Caméscope HD
Vilebrequin	Écran plasma
Disque vinyle	Vidéoprojecteur
Vis d'Archimède	Sea-Doo
Moulin à eau	Disque dur externe
Locomotive à vapeur	Téléphone cellulaire
Pirogue	Voiture à l'hydrogène
Écran à tubes cathodiques	Pompe hydraulique
Carriole	Barrage hydroélectrique
Machine à écrire	MP3
Montgolfière	Numérique
Mécanique	Courriel
Magnétoscope BETA	Ordinateur portable
Disquette 8 pouces	Appareil photo numérique
Fischli & Weiss	Avion à réaction
Daguerréotype	TGV
Télégraphe	Perceuse sans fil
Courrier	Informatique
Caméra Super 8	Lecteur DVD Blue-Ray
Projecteur à pellicule	Jean Dubois

R : *ROTOSCOPE*

J'ai créé une sculpture qui s'intitule *Rotoscope*. À la manière d'un *flip-book*, cette oeuvre s'inspire du mécanisme d'un carrousel pour mettre en mouvement une série de dessins successifs. Fonctionnant selon des principes liés à l'illusion d'optique et à la persistance rétinienne, le spectateur peut visionner l'animation à condition qu'il fasse tourner le carrousel à pleine vitesse. La salle d'exposition devient une scène lorsque le participant court dans la galerie pour faire tourner l'objet. Sa course accélérée et le mouvement rotatif du tourniquet finiront par l'étourdir. Ici, la machination se concrétise grâce à une stratégie interactive similaire à celle du jeu. Dans un esprit ludique, les dessins intégrés aux pages du *flip-book* représentent un homme courant à quatre pattes. Faisant référence aux expérimentations photographiques de Eadweard Muybridge, l'homme donne l'illusion qu'il avance au rythme de la rotation du disque. Dans un circuit fermé, l'homme court à quatre pattes faisant écho à la course que le spectateur doit effectuer pour actionner la sculpture. L'objet rotatif possède un diamètre de 8 pieds. Il est fabriqué de matériaux de quincaillerie : du contre-plaqué, des 2x4, de l'acier. Par l'entremise de la rotoscopie, les dessins sont réalisés sur un support cartonné semi-rigide. Disposé autour de l'axe central du manège, un onglet relié à la plateforme permet d'ouvrir les pages les unes après les autres pour ainsi laisser percevoir l'animation.

O : OBJET

En lien avec mon processus de création, j'apporte une attention particulière aux objets que je trouve çà et là. Un objet est porteur de culture. Appartenant à une production culturelle, il possède des références qui lui sont propres. Intégrer un objet du quotidien à l'intérieur d'une oeuvre d'art, c'est le libérer de ses signes et de ses codes pour ainsi lui donner une nouvelle identité et un nouveau rôle. Cette intégration est synonyme de piratage sémiologique puisque après avoir été interprétée, sa nature trouve un nouvel usage et un nouveau sens. Pensons ici au *ready-made* de Duchamp. Ce terme étant évoqué chaque fois qu'un artiste s'approprie un objet pour en faire une oeuvre d'art.

Lorsqu'un objet est consommé et qu'il devient désuet, il est jeté ou revendu dans les marchés aux puces. Ce lieu est un endroit unique pour trouver des fragments de cultures hétéroclites. À lui seul, il génère un amalgame infini de rencontres entre différentes époques et technologies, comme si le temps n'existait plus. Selon Nicolas Bourriaud, le marché aux puces « représente une forme collective, une agglomération chaotique, proliférante et sans cesse renouvelée, qui ne dépend pas de l'autorité d'un auteur unique. » (2004, p.23) Dans ce dédale d'objets, tout semble prendre l'apparence de bricoles, comme si tout possédait peu de valeurs. Ce sont là des choses, des trucs et des bidules. À mes yeux, ils sont prêts à être récupérés et transformés en composantes mécaniques et artistiques. Ma pratique semble donc se réaliser à partir de stratégies et de ruses qui insèrent des objets du quotidien à l'intérieur de nouveaux scénarios. Aux yeux du spectateur, ces matériaux trouvés sont autant d'énonciations sur notre quotidien et notre société. En employant ces objets dans mes oeuvres, je fais un contre-emploi de la société de consommation pour me créer une banque d'outils et de matériaux qui deviendront des fragments de mes sculptures.

T : TECHNOLOGIE

Possédant des connaissances dans la programmation informatique, je pourrais trouver des moyens techniques simplifiés pour réaliser mes sculptures. Toutefois, plutôt que d'utiliser les nouvelles technologies, l'utilisation de mécanismes archaïques me permet de rendre visible le processus d'exécution de mes oeuvres. Cette esthétique *low-tech* fait valoir l'esprit bricolé de mes machines. Créant une cohésion entre le mode de fabrication, la forme et le contenu, ces sculptures sont porteuses d'une culture technologique obsolète.

Par exemple, lorsque que je cherche à mettre des images en mouvement, je me tourne vers les premiers procédés qui permettaient de générer une animation. Dans la sculpture intitulée *Rotoscope*, deux technologies sont ainsi récupérées. Le folioscope (communément appelé *flip-book*) et la rotoscopie réactualisent la création d'une image en mouvement. Mes sculptures peuvent être perçues comme un commentaire sur les nouvelles technologies dont les mécanismes sont invisibles. Bourriaud nous invite à prendre conscience des rouages de ces nouvelles technologies : « La technologie n'a d'intérêt pour l'artiste que dans la mesure où il en met les effets en perspective, au lieu de la subir en tant qu'instrument idéologique. » (2001, p.68) En effet, le danger ici est d'arrêter de penser en laissant confortablement les nouvelles technologies instaurer leurs paramètres. Mes réalisations primitives font donc un contre-emploi des propriétés techniques, des stratégies et des effets inhérents aux technologies de pointe.

E : ÉCONOMIE DE MOYENS

Le terme « économie » provient du mot grec *Oikos* qui veut dire maison. L'économie de moyens désigne donc une volonté de nommer la maison, ou du moins l'environnement dans lequel le projet s'est réalisé, tout en laissant une trace du processus (des vis non dissimulées, l'imperfection des assemblages, un engrenage mal huilé qui couine).

À l'instar d'artistes tels que Jean Tinguely, Fischli & Weiss ou Jean-Pierre Gauthier, ma pratique artistique s'apparente à celle du bricoleur.

> [...] le bricoleur est apte à exécuter un grand nombre de tâches diversifiées; mais, à la différence de l'ingénieur, il ne subordonne pas chacune d'elles à l'obtention de matières premières et d'outils conçus et procurés à la mesure de son projet : son univers instrumental est clos, et la règle de son jeu est de toujours s'arranger avec les moyens du bord. (Lévi-Strauss, 1962, p.27)

Participant pleinement à cette approche technique, j'accepte de créer avec les éléments qui me sont disponibles à l'instant. Cette contrainte technique favorise l'élaboration de projets inventifs et singuliers puisque le résultat formel est évolutif.

Mes sculptures-machines contiennent et transportent donc le chaos de l'atelier avec elles. Ce qui me permet d'affirmer que le principe du « en autant que ça fonctionne » collabore à conférer aux projets une apparence précaire ou inachevée. Cette impression est augmentée par le type de finition accordée à mes sculptures. Mon objectif n'est donc pas de questionner le statut théorique de la sculpture, mais plutôt de mettre l'emphase sur le « comment ça marche ».

F : FORME (mise en)

Au niveau formel, mes sculptures prennent l'aspect de machines bricolées et technologiquement dépassées. Grâce à leurs mécanismes, mes oeuvres produisent des espaces narratifs où les interactions entre le spectateur et l'objet d'art deviennent des récits. Ces mises en forme mettent en relation les gestes du participant avec le cinétisme de mes machines en créant un scénario répondant aux lois de la physique et de la transmission d'énergie. Selon la nature et le type d'actions nécessaires pour mettre en mouvement les composantes, les structures relationnelles créées génèrent des modes d'échanges similaires à celui du dialogue entre objet et humain.

> Pour les artistes qui contribuent aujourd'hui à la naissance d'une culture de l'activité, les formes qui nous entourent sont les matérialisations de ces récits. Ces narrations [...] enfouies dans tous les produits culturels, mais aussi dans notre environnement quotidien, reproduisent des scénarios communautaires qui sont plus ou moins implicites. (Bourriaud, 2004, p.41)

En lien avec cette affirmation, mes projets apportent une réflexion sur les formes relationnelles qui mettent en scène l'être humain avec des objets qui sont nécessairement culturels.

G : *GRUPMUV*

Je fais partie du groupe de recherche *Grupmuv*.

> *Grupmuv* est un nouveau laboratoire de recherche-création portant sur le dessin et l'image en mouvement dans les pratiques artistiques contemporaines. Les chercheurs du groupe (professeurs et étudiants) participeront à la création, à la production et à la mise en contexte d'oeuvres dont l'écriture et la syntaxe innovatrices, le processus générateur de mise en mouvement des images ou leurs modes de présentation et de diffusion signalent des démarches singulières. (2009, par.1)

Par l'entremise de rencontres collectives, de séminaires, de plénières et de formations techniques, *Grupmuv* tente de créer une communauté de recherche qui permet d'approfondir les rapports entre le dessin et l'image en mouvement.

Mon volet de recherche s'intitule *Manifestations*. Mes réalisations cinématiques poussent en avant mon questionnement autour du mouvement de l'image en lien avec la perception. Inspiré par les dispositifs développés au cours de l'histoire des techniques et du cinéma, mon travail montre les différents procédés par lesquels il est possible de reconstituer du mouvement à partir d'images fixes. Basés sur des principes reliés à la persistance rétinienne et à l'interaction, ces mécanismes mettent l'emphase sur la relation entre l'action posée par le spectateur et l'effet perçu par ce dernier. Plus le spectateur accélère la cadence de ses gestes, plus le nombre d'images secondes augmente et plus l'illusion est parfaite. Tout en cherchant les moyens techniques pour exciter les sens du spectateur, je désire également lui montrer les systèmes par lesquels l'illusion peut se concrétiser. Ce paradoxe propose ainsi d'expérimenter à la fois les propriétés physiques des mécanismes de perception et de transfert d'énergie en lien avec le dessin et l'image en mouvement.

CONCLUSION

Ma recherche sur les systèmes bricolés et sur le contre-emploi technologique en sculpture est contemporaine. Elle met en relief plusieurs problématiques rattachées aux réalisations artistiques. En questionnant la pérennité de l'oeuvre, la culture, la technologie en tant qu'outil de création et le rapport qu'entretient le spectateur avec l'objet d'art, ma pratique sculpturale reste singulière et originale.

Mes sculptures-machines sont constituées de trois éléments majeurs : le système d'activation (émetteur), le processus mécanique (canal) et la fonction finale (récepteur). Le système d'activation permet de fournir une première source d'énergie dans la sculpture. Par l'entremise de mécanismes interactifs issus de traités de mécanique des siècles passés, le spectateur entre en relation avec la machine, faisant de lui un émetteur. En poussant, en courant ou en tournant une manivelle, ses actions le mettent en scène avec l'oeuvre. Ces stratégies ludiques permettent de faire passer mes réalisations d'inactives à actives. Enclenché, le processus mécanique réalise l'oeuvre grâce à l'énergie du spectateur. Les réactions en chaîne présentent au spectateur la manière dont l'interaction est transmise. Puisque les composantes de la machine réagissent à des forces naturelles telles que la pression de l'eau et la gravité, une part de hasard s'introduit dans le système. Ici, le participant perd l'emprise sur la sculpture. Après avoir été filtrée dans ce chaos organisé, l'énergie initiale permet de révéler la fonction de la machine. C'est en générant du son ou en présentant des illusions d'optique que mes sculptures-machines émerveillent le spectateur. Reprenant le rôle qu'occupait la machine dans le théâtre grec, mes réalisations stimulent et jouent sur les perceptions du participant. Finalement, par le biais des systèmes qui composent le circuit fermé de mes sculptures, l'action du spectateur lui permet de vivre une expérience sensori-motrice.

Je récupère les technologies du passé pour faire des assemblages bricolés et archaïques. Envisageant l'histoire des technologies comme une immense boîte à outils, je sélectionne différents mécanismes pour les réactualiser à l'intérieur de mes sculptures. Celles-ci prennent la forme d'inventions réinventées. Ce retour en arrière résiste à l'idée de développer une réflexion qui suit une direction linéaire et cartésienne. Par l'entremise du contre-emploi ou de la postproduction (selon Bourriaud, 2004), la récupération de ces technologies désuètes permet d'apporter un commentaire sur la culture technologique qui nous environne. Aussi, intégrer des objets du quotidien à l'intérieur d'une oeuvre d'art incite à poser un regard sur notre société de consommation.

En tant qu'artiste-bricoleur, je vais à l'encontre de certaines approches et courants artistiques pour lesquels le faire semble être accessoire et anecdotique. Ainsi, l'économie de moyens permet la réalisation d'oeuvres où la matérialité occupe une place importante. L'utilisation d'objets recyclés et de matériaux de construction tels que les tuyaux en ABS, les boulons, le contreplaqué, les deux par quatre et le plastique confèrent aux sculpture une esthétique que je qualifie de quincaillerie. Évitant toute artificialité, les matériaux employés conservent leur apparence brute et industrielle. Issus d'une standardisation, l'agencement de ces matériaux reste cohérent et homogène. Pour ainsi dire, la couleur du bois s'harmonise avec le blanc et le noir des plastiques, tandis que les lignes droites et courbes d'une baignoire s'agencent avec les formes rondes et linéaires d'un tuyau en PVC. L'esthétique formée par ces matériaux peut être qualifiée de « pauvre ». Toutefois, ces choix techniques permettent de laisser une trace du processus de fabrication tout en accordant une place non négligeable à la matérialité et aux mécanismes des sculptures.

Le résultat émergeant du bricolage fait paraître mes réalisations fragiles et précaires. Puisque bricolage signifie « réparer grossièrement » et « réaliser avec les moyens du bord », mes sculptures-machines semblent être inachevées ou imparfaite. Cette imperfection technique et matérielle implique que la sculpture devra continuellement être entretenue par quelqu'un d'autre. Cette particularité fait de mes oeuvres des objets en transformation perpétuelle. La fragilité de mes sculptures-machines est augmentée puisqu'elles sont interactives. Ces interactions vont à l'encontre de la conservation de l'oeuvre. Reniant l'idéologie du « SVP.

Ne pas toucher », mes sculptures cherchent à mettre en relation le spectateur avec l'oeuvre. Cette participation rejette donc l'idée qu'une réalisation artistique est créée pour perdurer à travers le temps. Au contraire, en apportant des réflexions sur le moment présent, mon travail cherche à présenter le contexte dans lequel il est développé.

Mes réalisations artistiques se nourrissent de diverses sources d'inspirations. La principale influence provient des artistes futuristes. Ces derniers ont eu recours à l'univers de la machine pour réaliser des oeuvres qui ont discourues sur la notion de mouvement. Véritables prédécesseurs du cinétisme, ils ont déconstruit le dynamisme par l'entremise de formes, de rythmes et de couleurs qui se décomposent dans un espace-temps déterminé. Faisant également écho à l'univers de la machine, mes sculptures utilisent le mouvement pour générer des effets optiques ou sonores. Similaires aux recherches sur le bruit entamées par le futuriste Luigi Russolo, j'utilise la machine à la manière d'un instrument de musique. Tout comme Russolo l'a décrit dans son manifeste *L'art des bruits*, j'envisage les bruits au-delà d'un simple ensemble de sons désagréables et cacophoniques. Possédant tous des caractéristiques et des propriétés qui leur sont propres, ces bruits peuvent être agencés pour créer une forme de musicalité. Au niveau visuel, tout comme les futuristes l'ont fait, mes sculptures intègrent les recherches de Muybridge sur la chronophotographie. Ce procédé permettant de déconstruire le mouvement par l'entremise d'images fixes m'a inspiré la construction d'un folioscope où l'on voit un homme marcher à quatre pattes. Que ce soit dans un point de vu artistique ou scientifique, ces influences contribuent à inséré le passé dans mes oeuvres, tout en réactualisant les procédés par lesquels il est possible de généré de l'interaction, du ludique et du mouvement.

Ayant pour objectif d'approfondir mes recherches artistiques futures, il me semble important d'interroger les façons par lesquelles je peux apporter une contribution au sein du réseau artistique québécois. Pour parfaire ma pratique, je souhaite participer à des résidences d'artistes qui me permettront d'agrandir mon bassin de contacts et qui m'offriront la chance de créer à l'intérieur de nouveaux environnements. J'estime qu'il sera important de m'inscrire dans le milieu des arts visuels en participant à des conseils d'administration, à des centres d'artistes ainsi qu'à toute autre forme d'implication professionnelle. Finalement, je

devrai envisager de présenter mon travail hors des lieux artistiques. Ainsi, je pourrai me rapprocher d'un public non exclusivement formé d'artistes et de théoriciens en art. Cette avenue me permettra à la fois de développer un réseau toujours plus grand de spectateurs, tout en me permettant de présenter mes sculptures à l'intérieur de lieux qui augmenteront le caractère ludique et interactif de ma pratique artistique.

APPENDICE A

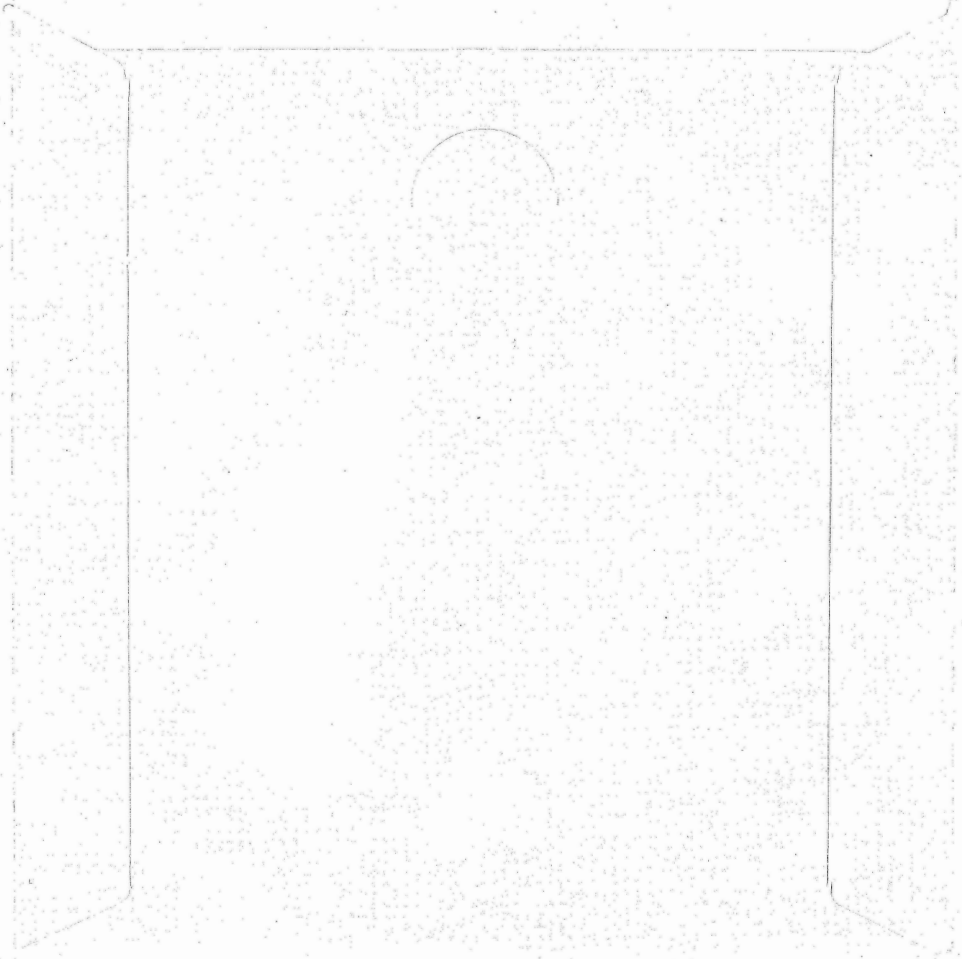
DOCUMENTATION VIDÉOGRAPHIQUE DES ŒUVRES PRÉSENTÉES DANS L'EXPOSITION MACHINATIONS (DVD-NTSC)

1. *Céadéfaire*, Format NTSC, durée : 2min. 41sec.
2. *Vis Hydrophonique*, Format NTSC, durée : 1min. 3sec.
3. *Rotoscope*, Format NTSC, durée : 37 sec.

APPENDICE B

DOCUMENTATION PHOTOGRAPHIQUE DES ŒUVRES PRÉSENTÉES DANS L'EXPOSITION MACHINATIONS (DVD-ROM)

1. *Vue de l'exposition « Machinations »*, Format JPEG, résolution 4288 x 2848
2. *Rotoscope*, Format JPEG, résolution 3690 x 2831
3. *Rotoscope* (détail), Format JPEG, résolution 3618 x 2466
4. *Rotoscope* (détail), Format JPEG, résolution 4060 x 2620
5. *Vis Hydrophonique*, Format JPEG, résolution 3911 x 2734
6. *Vis Hydrophonique* (système d'activation), Format JPEG, résolution 4060 x 2806
7. *Vis Hydrophonique* (système d'exécution), Format JPEG, résolution 3910 x 2770
8. *Céadéfaire*, Format JPEG, résolution 4288 x 2848
9. *Céadéfaire* (détail), Format JPEG, résolution 3407 x 2464



RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

Agamben, Giorgio. 2008. *Qu'est-ce qu'un dispositif ?* Paris : Payot et Rivages, 50 pages.

Barthes, Roland. 1963. *Sur Racine*. Paris : Éditions du Seuil, 166 pages.

Bourriaud, Nicolas. 2001. *Esthétique relationnelle*. Coll. « Documents sur l'art », Dijon : Presses du réel, 123 pages.

Bourriaud, Nicolas. 2004. *Postproduction : la culture comme scénario : comment l'art reprogramme le monde contemporain*. Coll. « Documents sur l'art », Dijon : Presses du réel.93 pages.

Beaune, Jean-Claude. 1998. *Philosophie des milieux techniques : La matière, l'instrument, l'automate.* Coll. « Milieux », Seyselle (France): Éditions Champ Vallon. 616 Pages.

Eco, Umberto. 1979. *L'oeuvre ouverte.* Coll. « Points 107 Sciences humaines », Paris : Éditions du Seuil. 315 pages.

Fraser, Marie. 2001. *Le ludique*. Québec : Musée du Québec. 159 pages.

Grupmuv. 2009. En ligne. < http://www.grupmuv.ca >. Consulté le 11 avril 2010.

Hulten, Pontus et Jean Tinguely. 1987. « La liberté substitutive ou le mouvement en art et la méta-mécanique de Tinguely ». In *Une magie plus forte que la mort*. Paris : Le chemin vert, 379 pages.

Hulten, Pontus et Karl Gunnar. 1968. *The machine as seen at the end of the mechanical age*. New-York: Musée d'art moderne de New-York, 216 pages.

Meunier, Jean-Pierre. 2003. *Approches systémiques de la communication: Systémisme, mimétisme, cognition*. Coll. « Culture et communication », Bruxelle: Éditions De Boeck, 254 pages.

Lévi-Strauss, Claude. 1962. *La pensée sauvage*. Paris: éditions Plon, 395 pages.

Poulin, Patrick. 2010. « L'imperformance ». *ETC. Montréal*, no 89 (mars, avril, mai), page 7.

Roubaud et Bénabou. 1995. « Qu'est-ce que l'Oulipo ». In *Oulipo : Ouvroir de Littérature Potentielle*. En ligne. http://www.oulipo.net/oulipiens/O/. Consulté le 12 septembre 2010.

Saurisse, Pierre. 2007. *La mécanique de l'imprévisible : art et hasard autour de 1960*. Coll. « Histoires et idées des Arts », Paris : Harmattan, 251 pages.

Souriau, Étienne. 1999. *Vocabulaire d'esthétique*. Paris : Presses universitaires de France, 1415 pages.