Adel Abdessemed

Boris Achour

Gisele Amantea

BGL

Anne Brégeaut

Malachi Farrell

Claudie Gagnon

Jean-Pierre Gauthier

Marie-Ange Guilleminot

Fabrice Hybert

Sylvie Laliberté

Paméla Landry

Matthieu Laurette

Loriot & Mélia

Serge Murphy

Guillaume Paris

Nicolas Renaud

Claire Savoie

Pierrick Sorin

Abordant l'art contemporain sous l'angle du jeu, les œuvres réunies dans ce catalogue proposent une vision ouverte du ludique qui dépasse les notions de divertissement, de distraction et de loisir généralement associées au jeu. Si l'art flirte aujourd'hui de très près avec des imaginaires populaires, la culture de masse ou les médias, c'est pour transformer ces univers à coup d'ironie et mettre en scène de façon ludique et dérisoire nos mœurs, nos comportements, nos pratiques culturelles. Quand jouer est aussi prétexte à déjouer, quand le ludique se fait subversif.

MUSÉE DU QUÉBEC
Québec

Le ludique

Les plaisirs de la rencontre et de la réciprocité

Avant même qu'il n'ait été question du projet de la Saison de la France au Québec, la directrice des expositions et de l'éducation au Musée du Québec, Line Ouellet, souhaitait lancer un cycle d'expositions thématiques en art contemporain, ouvrir les portes du Musée à la jeune création par le biais d'une problématique très actuelle et miser sur l'apport d'une commissaire invitée familière avec les réflexions et les pratiques propres à l'art de notre temps. On lui saura gré d'avoir confié l'élaboration de la thématique de cette exposition à Marie Fraser, une professionnelle dont nous avons été à même d'apprécier plus d'une fois le dynamisme, la rigueur et l'efficacité. Du même souffle, nous tenons à saluer le précieux concours de toute l'équipe du Musée du Québec et en particulier celui du conservateur de l'art contemporain, Michel Martin, et du coordinateur aux expositions, André Sylvain.

En deux temps trois mouvements, le projet a donc pris forme, et il devait gagner en ampleur dès qu'il fut question de l'inscrire à l'intérieur de la programmation officielle de la Saison de la France au Québec. À cet égard, nous avons plaisir à souligner le concours amical des représentants de l'Association française d'action artistique (AFAA) et du Bureau des saisons du ministère des Relations internationales du gouvernement du Québec. Inspirée par des objectifs communs, la contribution des uns et des autres aura grandement favorisé le processus de sélection des artistes et des œuvres, la collecte de données essentielles, le raffinement de la thématique et la rédaction des textes aussi bien par Marie Fraser que par Jacinto Lageira. En somme, une belle performance sous le signe de la rencontre et de la complémentarité. Faisant fi des tristes inconnues – naturelles? – du financement et des inquiétudes liées au calendrier – un brin téméraire! –, le Musée du Québec aura une fois de plus osé en première ligne, convaincu de la pertinence d'une manifestation franco-québécoise en art actuel élaborée à l'enseigne de la réciprocité.

Cet événement majeur de la Saison de la France au Québec repose sur une sélection d'artistes et d'œuvres stimulantes qui nous entraînent sur un mince fil tendu entre le plaisir et le questionnement, entre l'envoûtement et la déroute. Au-delà des nationalités, les artistes français et québécois nous emmènent dans des univers aussi bien poétiques que politiques où la fantaisie côtoie le vertige, où le comique voisine avec le drame. De fait, l'exposition *Le ludique* explore une série de paradoxes pour mieux interroger notre société de consommation, la culture de masse, les médias, le quotidien, voire l'univers de l'enfance. Cette exposition constitue donc un rendez-vous avec un art qui inquiète, qui amuse, qui grimace, qui distrait, qui tempère, qui provoque, qui déstabilise, qui ironise, qui désarçonne et qui émeut. Elle fait la démonstration de la nécessité de l'excès, de la légèreté et de l'expérience. Par la diversité des approches qui la sous-tendent, elle démontre que l'art d'aujourd'hui est sans frontières, pluriel dans ses moyens, infini dans ses inspirations et, partant, largement insaisissable. Comme le soulignait Jean Duvignaud il y a déjà quelques décennies, à quoi bon chercher à tout organiser et à tout classer dans une société où la vie est synonyme de débordement, où l'art est partout, le plus souvent là où on ne l'attend pas?

Merci donc aux uns et aux autres, de chaque côté de l'Atlantique, et puisse cette manifestation muséale originale de la Saison de la France au Québec à l'automne 2001 connaître prochainement un écho tangible dans l'un des hauts lieux de l'art contemporain que compte l'Hexagone. Loin du prisme réducteur des images reçues, les horizons des cousins d'Amérique sont plus que jamais grand ouverts sur le monde et tout particulièrement sur celui d'une francophonie qui leur est chère. Pour l'heure, goûtons donc tout à loisir les plaisirs de la rencontre et de la réciprocité, au gré d'effets miroirs qui nous réserveront sans doute bien des surprises.

JOHN R. PORTER
Directeur général du Musée du Québec

Attitudes ludiques en art contemporain

Marie Fraser

On pourrait penser, de prime abord, que le quotidien s'oppose au merveilleux, que l'ordinaire s'oppose à l'extraordinaire et que la banalité n'a rien d'un enchantement, mais tel n'est peut-être pas le cas.

Le jeu apparaît, avec une intensité accrue depuis quelques années, comme un enjeu des plus dynamiques de la pratique artistique[1]. Longtemps étudié en philosophie, en anthropologie, en ethnologie, en sociologie ou encore en littérature, il est souvent, dans le domaine de l'esthétique et des arts, assimilé à la notion même d'œuvre d'art ou interprété comme une métaphore de la création. Outre les nombreux rapprochements que le concept de jeu permet avec le monde de l'art ou celui de la création en général, dans cette attitude ludique que l'exposition propose d'aborder, s'énonce également une position critique face à la société contemporaine. Plusieurs artistes ont ici recours aux potentialités du jeu ainsi qu'à ses nombreux mécanismes pour provoquer un basculement du monde et de la réalité en procédant par retournement, dérision, ironie et absurdité, en proposant un retour sur l'enfance ou encore en affichant un humour parfois grinçant. Faisant appel tout autant à la dimension poétique du jeu qu'à ses effets fictionnels, c'est aussi en revendiquant une conscience politique que les artistes se posent, au moment de cette rencontre du Québec et de la France, en observateurs critiques de l'époque contemporaine. Car derrière de telles manifestations ludiques, s'exprime aujourd'hui une interrogation sur le sens du monde, sur notre rapport à la réalité et sur notre perception du temps. Aussi étrange et contradictoire que cela puisse paraître, cette forme de conscience ludique n'est pas illogique ou gratuite, mais bien plutôt logique et lucide.

En jetant un regard empreint d'une lucidité critique — et parfois désarmante — sur nos comportements, sur notre manière d'habiter et de penser le monde, le jeu nous pose souvent les questions mêmes que nous nous posons sur le monde. J'ai souhaité que cette exposition soit proche des gens et qu'elle nous confronte à nos propres repères. Nos univers de référence se trouvent évoqués pour être déroutés d'une multitude de

manières par des œuvres qui flirtent avec l'expérience quotidienne, l'ordinaire, l'enfance, la culture populaire et la culture de masse, le divertissement, les mass médias, mais non sans transformer ces univers à coups d'ironie, non sans nous bousculer. C'est dire que cette attitude ludique de l'art contemporain nous engage, nous prend à témoin; elle n'est pas uniquement dans l'œuvre, mais aussi dans sa destination.

Dans la majorité des cas, le concept de jeu est assimilé à ceux de divertissement et d'amusement, le jeu permettant de s'illusionner sur une forme — ou peut-être sur une promesse? — de bonheur ou de liberté et d'évoquer diverses activités ludiques de loisir et de distraction. Toutefois, le jeu tel qu'il se manifeste ici à travers les œuvres de cette exposition, s'il est une activité libre, sentie comme fictive, ne se situe pas pour autant en dehors de la réalité. Au contraire, les artistes explorent l'espace du jeu sous le rapport du quotidien, du commun, du familier, pour retourner à la réalité la plus ordinaire, voire parfois la plus cruelle. Dans un monde que l'on qualifie de plus en plus de virtuel, où l'image et la circulation de l'information ont pris avec la modernité la relève de l'expérience, comme l'exprime si justement Walter Benjamin dans ses textes sur la photographie et le cinéma[2], le jeu procède aujourd'hui d'un élan et d'une dynamique inverses. Il renverse cette logique de la communication de masse et de la société du spectacle que met en place la modernité, qui a aussi largement été remise en question par Guy Debord à la suite des philosophes de l'École de Frankfort[3]. Ancré dans la réalité, non pas vraiment par son aspect amusant ou divertissant, mais par son côté angoissant et tragique, l'espace sur lequel débouche le jeu évoque de multiples manières notre expérience, comprise ici dans son acception la plus large possible, celle d'une expérience vécue et quotidienne. Envisagé dans sa relation avec la réalité, le jeu échappe aux utopies et aux idéologies spectaculaires véhiculées par les médias, même s'il puise beaucoup dans ces idéologies, et il constitue de ce fait une force critique de dérision et un pouvoir de retournement dont plusieurs artistes font usage et tirent profit.

« Le jeu est le principe de toute culture[4]. »

Pour souligner ce que la réalité, même la plus ordinaire, contient de merveilleux, d'enchanteur ou d'inquiétant, le jeu permet de mettre à distance la réalité et le quotidien en même temps qu'il les rapproche. Il ne représente pas un moyen de fuir la réalité en proposant un univers imaginaire, artificiel ou symbolique, mais bien plutôt un moyen de la réintégrer. Il ne saurait ainsi se définir isolément ni par rapport au réel ni par rapport à la culture. Il n'est pas l'antithèse du sérieux, au contraire, il est profondément enraciné dans la vie sociale et la culture. « Car il n'y a pas de réalité (ordinaire ou extraordinaire!) en dehors de ou avant les manifestations de la culture qui l'exprime[5]. » Certains auteurs qui sont critiques du rationalisme vont même jusqu'à définir le jeu comme le principe de toute culture; ne s'opposant pas au sérieux, il renvoie à la réalité : il ne sert pas à « opposer le réel et l'imaginaire, c'est-à-dire à prétendre qu'il existe une réalité objective indépendante de l'interprétation[6] » dont les individus la colorent selon leur désir ou leurs aspirations au bonheur. Le concept de jeu permet de penser les nombreux glissements de la réalité à la fiction, et inversement, parce qu'il place l'individu dans un contexte qui suppose un rapport concret au monde, mais où tout réel est ainsi et déjà en jeu : déjà joué, imprégné d'imaginaire, de récits, de fiction.

Le ludique apparaît dans cette exposition directement relié à la réalité : d'un côté, il la parodie et, de l'autre, il puise des éléments critiques et fantaisistes à même le quotidien, la culture, l'enfance, la tradition et la société contemporaine[7]. Même lorsqu'il se rapproche de l'enfance ou qu'il « imite » des comportements et des gestes de l'enfant, comme chez Sylvie Laliberté, Marie-Ange Guilleminot ou Fabrice Hybert, il reste ancré dans la réalité et la vie quotidienne qui deviennent sources de fictions, comme elles le sont

d'ailleurs chez les enfants, incapables de départager le jeu, d'un côté, et le réel, de l'autre. 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. Les œuvres de Jean-Pierre Gauthier, de Claudie Gagnon et de Serge Murphy, qui partagent le même intérêt pour le recyclage, qu'il s'agisse de simples matériaux ou des résidus et des déchets de la culture et de la consommation, montrent à quel point l'art ne participe pas d'une utopie du monde en travaillant dans le quotidien, mais revendique une réalité culturelle dont il se réclame. La part d'aliénation du réel n'en est pas pour autant niée, loin de là, elle fait souvent surface d'une manière étonnante. S'il reste encore une part de plaisir dans cette attitude ludique, cette part ne relève pas de la logique du spectaculaire, du loisir et du divertissement, au contraire. Astucieusement, elle nous force à prendre un recul critique pour envisager et négocier la part d'aliénation du monde contemporain. Cette distanciation critique, à laquelle Walter Benjamin accorde une attention toute particulière en regard de la conception moderne et (ainsi qu'on le dirait aujourd'hui) médiatique de l'image, devient pour ainsi dire l'enjeu du jeu, son côté dérisoire et pourquoi pas, par un curieux retour des choses, son côté plaisant. Autrement dit, c'est dans cet éveil de la conscience critique que viendrait se loger le plaisir, car, pour que le jeu fonctionne, il faut que le joueur soit conscient qu'il est en train de jouer, voire d'être déjoué. Le recours à un mode de pensée ludique permet donc de renégocier la réalité et, du même coup, de rendre supportable un réel parfois insupportable.

« Le jeu ne saurait se définir isolément par rapport à la culture. Définir le jeu, c'est du même coup et dans un même mouvement définir la réalité et définir la culture[8]. »

Les artistes cherchent à faire ressortir ici cette dimension de risque, de retournement et de résistance, parce que le jeu, dans sa définition même et son efficacité, inclut la possibilité de déjouer les règles, le sens de la loi, de renverser les barrières sociales. Du même coup, cette attitude permet de faire émerger ce qui se dissimule derrière le jeu pris dans son sens le plus courant, celui du loisir et du divertissement qui donnent le plus souvent l'illusion d'un plaisir, la promesse d'un bonheur. Ainsi, plusieurs œuvres de cette exposition sont complices de la culture populaire (au sens que nous donnons ici à ce terme, c'est-à-dire commerciale et industrialisée, et non pas issue de la seule tradition artisanale), de la culture de masse, de la société de consommation et de l'univers des mass médias, notamment la télévision, qui souvent témoignent d'une exaltation du bonheur. Que ce soit par le biais d'une critique ludique de la consommation, pour ne pas dire de la surconsommation, du spectaculaire et de la publicité qui donnent du monde des représentations idylliques mais non moins stéréotypées du confort et du divertissement, ces « univers » sont évoqués pour être, dans un même élan, remis en question. La démarche des artistes se situerait quelque part entre la critique et le ludique, entre la dérision et le merveilleux. Si les œuvres de BGL, de Paméla Landry, de Matthieu Laurette ou encore de Boris Achour se réclament de ces « cultures », elles font preuve par contre d'une ironie critique — et toujours autocritique aussi, puisque l'ironie, par un effet de renversement, dresse les choses contre elles-mêmes — en remettant en question les mœurs, les valeurs, les rôles, les stéréotypes et les comportements. Ces œuvres jettent un regard sur ces univers qu'elles redéfinissent avec une acuité critique. En flirtant de très près avec des imaginaires populaires, au point souvent de s'y confondre, l'art en propose ici une vision ironique, les parodiant pour mieux les retourner contre eux-mêmes. Ainsi, la culture populaire et la culture de masse s'énoncent-elles plus souvent qu'autrement sur un mode tragique.

Le tragique serait en ce sens le pendant du ludique, qui fait du jeu quelque chose de sérieux.

Si on peut parler d'une position ludique en faisant ce rapprochement avec l'ironie, c'est sans doute parce que le jeu permet de jouer tout comme il implique de déjouer, de mettre en jeu et, surtout, d'être à son tour déjoué. Capable de susciter des paradoxes et d'élaborer des ambiguïtés, l'ironie est proche du jeu, comme le laisse entendre Thomas Mann quand il la décrit comme une forme de « *jeu* avec la pensée », les mentalités et les comportements[9]. Non seulement elle permet de franchir et de dépasser les limites fixées, mais encore elle traduit une lucidité désarmante. Cette complicité de l'ironie avec le ludique viendrait expliquer, du moins en partie, comment et pourquoi le jeu aurait aujourd'hui, d'un même élan, une dimension politique inattendue, voire éthique. Gisele Amantea, Adel Abdessemed ou Malachi Farrell, par exemple, exploitent cette réversibilité du jeu, quand jouer suppose aussi de déjouer, quand le ludique se fait subversif. Le jeu s'offre ainsi comme un espace de résistance, de rupture avec la norme et les conventions. Mais, faut-il le préciser, l'enjeu d'une telle position critique n'est pas tant la politisation du jeu ou encore de l'art que la proposition d'une expérience politique — ou politisée — du monde. Dans ce lien qui s'établit avec la réalité et la culture, il se passe autre chose que le jeu lui-même.

Le jeu peut susciter à la fois cet enchantement et ce désenchantement vis-à-vis du monde que l'on retrouve aujourd'hui parmi les préoccupations les plus fascinantes de l'art contemporain. Si elle permet de nous rapprocher de notre propre réalité, la dynamique ludique dans laquelle le jeu nous entraîne n'est cependant pas sans déstabiliser nos certitudes. Certains artistes abordent nos propres univers de référence pour en faire jaillir la dimension inquiétante et déstabilisante, pour en extraire la part d'angoisse ou de mystère, le jeu étant autant capable d'abolir le plaisir que de le provoquer. Nicolas Renaud montre ce sentiment ambivalent, qui témoigne en quelque sorte d'un épuisement ou d'une défaillance, dans une bande vidéo où il se met lui-même en scène. La présence de son visage nous intrigue tout d'abord, car nous n'en comprenons pas la raison, mais à mesure que l'image dévoile son jeu, elle s'abolit dans la narration et laisse place peu à peu à un dialogue amoureux qui se met lui-même en échec. Même sentiment chez Anne Brégeaut, où l'absurdité qui gagne progressivement les images absorbe toute perception idéale, ou idéalisée, du bonheur et toute satisfaction possible du désir. Cet état de défaillance n'est pas non plus sans modifier notre perception de

l'espace et du temps. Sous ce rapport; l'expérience du jeu apparaît aussi complexe et instable. Activant des temporalités hétérogènes souvent déroutantes, le jeu place l'individu dans des mouvements circulaires, des allers et retours ou des discontinuités qui déstabilisent et brisent la conception habituelle de la linéarité du monde et du temps[10], et c'est sans doute quelque part dans cette rupture qu'il faudrait situer aujourd'hui sa dimension tragique. La notion de circularité met en place d'autres temporalités et l'idée d'un infini — compris en dehors de tout effet de clôture et de finalité. Ainsi, des œuvres comme celles de Loriot & Mélia, de Guillaume Paris, de Claire Savoie ou encore de Pierrick Sorin exploitent cette dimension tragique du jeu en passant par l'idée de tourner en rond qui tient lieu de métaphore et qui se manifeste dans les figures du manège, du vertige ou encore de la chute. Rappelant le monde de l'enfance caractérisé par ces temporalités et ces métaphores, peuplé autant d'angoisses que de mystères, de cauchemars que de rêves, le vertige qui naît de cette expérience tragique du jeu transforme le regard que nous portons sur le monde.

« Tout se forme et se déforme, s'ouvre et se ferme par le jeu. Le jeu manifeste la tension et la torsion de l'espace dans le temps[11]. »

Si le jeu donne de l'espace et du temps une vision à ce point discontinue et déroutante, il ne sombre pas pour autant dans le chaos. Au contraire, il serait une manière de l'organiser : il « s'exprime par le chaos et la possibilité de l'organiser[12] ». Son but serait d'être sans aucun but, sans finalité, de travailler au cœur de multiples paradoxes au lieu d'établir des certitudes. Autant marqué par la mobilité et la vitesse que par la lenteur et la durée, son efficacité permet, à rebours de la stabilité, de mettre les choses en mouvement. Ainsi, on remarquera que beaucoup d'œuvres exploitent les potentialités du mouvement et du son, que des objets hétéroclites de toutes sortes s'agitent, bougent dans tous les sens, souvent pour produire du bruit, que des sons ou même de la musique viennent aussi habiter les espaces d'exposition. Même l'image se trouve influencée par cette dynamique; qu'elle soit de l'ordre du dessin ou de la vidéo, aux effets souvent cinématographiques, il s'en dégage une impression de fébrilité déroutante. Question sans doute de nous déstabiliser, mais dans le but de nous faire prendre conscience de la fragilité du monde dans lequel nous vivons, l'expérience du jeu nous plonge dans de telles atmosphères, allant parfois jusqu'à la limite du supportable, en nous offrant en échange les moyens d'organiser et, surtout, de penser cette intimidante précarité.

Claudie Gagnon recycle également des objets anodins et désuets qui appartiennent au monde domestique pour mettre en scène de façon satirique la vie intime et quotidienne au travers de multiples références historiques et clins d'œil à l'univers classique de la peinture, au cinéma, au théâtre, à l'atmosphère de cabaret et à la musique populaire. Véritables mises en scène ludiques et dérisoires de nos comportements, de nos pratiques culturelles et de nos façons d'être, ses installations et ses performances étonnent par leur démesure, leur lyrisme et leur aspect parfois scabreux. Retournant à la pratique du tableau vivant telle qu'elle s'est développée aux XVIIIe et XIXe siècles entre le jeu de société et le divertissement spectaculaire, les performances de Claudie Gagnon sont construites comme une représentation parodique du spectacle lui-même, truffé de références populaires et savantes, où l'artificialité est traitée de façon amusante mais extrêmement déroutante. *La chèvre et le chou — le retour* (fig. 6), *Amour, délices et ogre* (fig. 8) ou *Petits miracles misérables et merveilleux* (fig. 7) présentent un univers bigarré à la limite de l'inconfort, parce que l'ordinaire et le merveilleux s'y côtoient avec un sens très fort de la dérision. Les installations de Claudie Gagnon, qui évoquent souvent le cabinet de curiosités (fig. 9), fonctionnent dans ce même esprit bigarré où le quotidien se mélange au merveilleux, l'ordinaire à l'extraordinaire. Sa *parade* (cat. 3), par exemple, place ici le spectateur au cœur d'un jeu et d'une mise en scène en l'invitant à découvrir et à suivre pas à pas des petites pièces accumulées et disséminées sur le parcours de l'exposition. Des objets hétéroclites et insolites, du verre et divers éléments évoquant l'univers fantaisiste de la pâtisserie, viennent si l'on ose dire se faufiler entre les œuvres, sur le sol, longeant les murs de l'exposition et réinvestissant certains des espaces de déambulation. Déposés çà et là, les uns à la suite des autres comme pour tracer un fil conducteur qui nous mène d'une installation à une autre, les éléments qui forment cette *parade* fonctionnent à la manière dont le Petit Poucet laisse derrière lui cailloux et miettes de pain pour retrouver son chemin. Dans la référence à un conte populaire, devenu lui aussi un résidu de la culture et de la tradition littéraire, le monde de l'enfance l'emporte sur le monde de l'adulte, empreint de cruauté et de remords. Ce qui domine toutefois dans cette œuvre, ce n'est pas la cruauté, mais le jeu d'enfant, le piège, l'idée que se perdre puisse être magique et terrifiant tout à la fois et que, dans la redécouverte de ces objets, le ludique prend la forme de l'insolite. Les objets en question sont comme ensorcelés par un quotidien dont la présence se fait encore sentir, ils conservent leur narrativité propre, chargée de toutes sortes d'histoires et de références culturelles, de mœurs, de traditions. Ils donnent naissance à un univers hétéroclite, excessif par moments et proche du baroque et du grotesque, « source d'effroi et d'amusement[15] », à mi-chemin entre l'horreur et le merveilleux.

fig. 8
Amour, délices et ogre
2000

fig. 9
Cabinet de curiosités
2000

fig. 6
La chèvre et le chou – le retour
1998

fig. 7
Petits miracles misérables et merveilleux
2000

Culture populaire et divertissement

BGL

Paméla Landry

Boris Achour

Matthieu Laurette

La présence de la vie quotidienne dans l'art contemporain se traduit souvent par une complicité avec des cultures populaires et la culture de masse, référents de la société de consommation, du divertissement, des univers marqués par la présence de cultures pop et kitsch. L'art et la culture populaires, particulièrement la télévision, donnent du monde et de la réalité des représentations idylliques; on pourrait même dire que ces univers savourent la banalité avec bonheur. Le travail du collectif **BGL** est à ce titre exemplaire, car il permet justement de faire le pont entre l'aspect « décapant » et ironique du ludique et une affirmation du bonheur. Leurs sculptures et leurs installations provoquent l'émerveillement et l'amusement en même temps qu'elles conduisent à ironiser sur le confort du quotidien, nos modes de vie et nos comportements sociaux, comme en témoigne avec beaucoup d'humour *Les vire-vent* (fig. 10) qui nous donne, sous une forme ludique et amusante, un commentaire sur la pollution. BGL s'amuse littéralement à reconstruire différents objets qui constituent autant de symboles ou d'icones de la culture et de ses traditions populaires ainsi que de la société de consommation d'aujourd'hui : des « vire-vent » qui représentent étrangement différents modes de transport urbain, mais aussi des téléphones cellulaires, des cabines téléphoniques (fig. 11), des aspirateurs (fig. 12), ou un terrain privé de banlieue où, sur le gazon, une piscine hors terre côtoie une luxueuse voiture sport Mercedes, modèle 1998. Partant d'objets qui font partie autant de la vie privée que de la vie publique, le collectif aborde l'univers de la consommation en produisant *de l'objet*, marqué par divers degrés d'ironie, de distanciation et d'humour. Ainsi, dans *Perdu dans la nature (La Voiture)* (cat. 4), une Mercedes est reconstruite en bois de grange récupéré à l'occasion d'une résidence d'artiste dans le village de Saint-Jean-Port-Joli, très réputé au Québec pour avoir commercialisé une tradition rurale en la transformant en une véritable industrie de l'art populaire. Ici, en exposant la voiture sur un terrain gazonné qui rappelle celui qui borde la façade des bungalows, c'est la société et la culture nord-américaines que BGL expose, « donne en spectacle[16] » comme le dit Guy Debord, et les allusions à la banlieue, au confort, qui sont des plus explicites, s'affichent comme autant d'images stéréotypées du bonheur. Cette image d'un monde meilleur, BGL la montre comme une terrible illusion. Cette autodérision n'est pas étrangère à une critique de la consommation, et il est intéressant aussi de faire un rapprochement avec une forme de détournement de la circulation commerciale[17]. Les objets inversent le processus de fabrication industrielle et de consommation en provoquant une rupture dans ces systèmes.

fig. 10
Les vire-vent
2000

fig. 11
Rejoindre quelqu'un
1999

fig. 12
Quatuor pour tapis
1998

cat. 4
Perdu dans la nature (La Voiture)
1998

fig. 13
Excentriques
2000

Jouant avec des technologies simples et des objets familiers dont elle transgresse les mécanismes et les fonctions, ***Paméla Landry*** dévoile également des stéréotypes qui modèlent la société occidentale et ses modes de vie, associés notamment à la représentation du corps féminin. Caractérisées par un humour poussé souvent jusqu'à la dérision, ses œuvres invitent à la raillerie et à une réflexion critique. Des objets que l'on côtoie au quotidien sont trafiqués et deviennent complètement absurdes grâce à des mécanismes qui provoquent des sons et des mouvements étranges et délirants ou à des mélanges tout à fait incongrus. Ses sculptures et ses installations font souvent preuve d'excès et d'excentricité, comme le suggère le titre d'une de ses œuvres récentes. *Excentriques* (fig. 13) se présente comme une série d'objets issus d'associations des plus bizarres qui sont alignés le long du mur. Entraînés par une rotation rapide et presque diabolique, ils tourbillonnent et se transforment sous le regard amusé et intrigué des visiteurs. En combinant fleurs et cheveux à une cuillère ou à une passoire, par exemple, Paméla Landry fétichise ces objets et propose un portrait métaphorique combien satirique du monde et des clichés associés à la femme, à la féminité, à la domesticité. Elle déjoue les règles et le pouvoir de ces représentations sociales en les tournant en dérision, mais toujours en prenant notre regard ou notre corps à témoin. *Centre de la caresse* (cat. 5) est un bel exemple. Dans un « espace de jeu » sont regroupés trois types d'objets très caractéristiques dont l'allure, la forme et les qualités sont calquées tour à tour sur l'univers de la voiture (*Le poste de contentement*), sur le milieu sportif (*Le rayon du besoin*) et sur le monde des affaires (*L'aile de l'abandon*). Le concept de jeu est donc ici présenté en filiation directe avec celui de la représentation sociale et culturelle; ces mondes stéréotypés de l'automobile, du sport et des affaires sont régis, au même titre que le jeu, par des ensembles de règles et de modèles. Conviés à toucher les objets jusqu'à investir notre propre corps dans cet espace social du jeu et de la représentation — nous sommes invités à caresser les sculptures, à les prendre dans nos bras, à nous y frotter — nous sommes aussitôt saisis par une voix féminine qui en émerge. Ses paroles viennent nous surprendre dans l'intimité de nos gestes. Associée à des objets en particulier, chacune des voix renvoie à un type d'état ou de sentiment : l'assouvissement et le contentement, le besoin, la demande et la nécessité ainsi que l'abandon. Paméla Landry transforme et déconstruit, sous le coup de l'ironie, ces représentations stéréotypées qui donnent l'illusion du bonheur, d'une satisfaction, d'un plaisir.

cat. 5
Centre de la caresse
2001

Trois éléments :

Le poste des contentements

L'aile de l'abandon

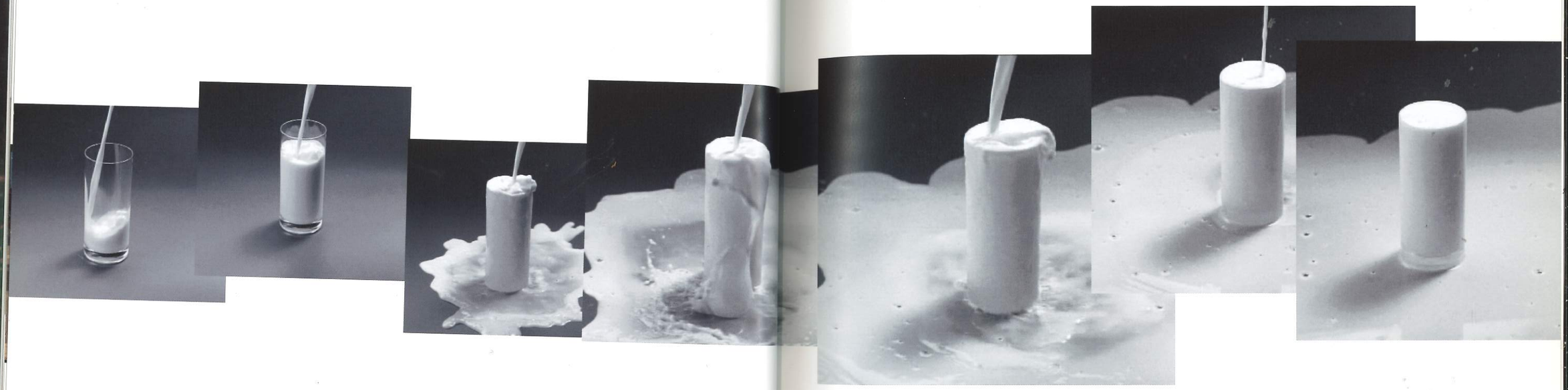
Le rayon du besoin

La publicité et la télévision fonctionnent comme ces univers stéréotypés en vendant l'idée d'un monde meilleur et en offrant l'espérance d'un bonheur. ***Boris Achour*** cherche avec son installation *Un monde qui s'accorde à nos désirs* (cat. 6) à déjouer le désir de consommation et de possession qu'engendre la publicité pour le transformer en « plaisir désintéressé » (selon l'expression kantienne), c'est-à-dire purement visuel. Reprenant un des clichés du domaine publicitaire — un verre qui se remplit de lait — Boris Achour travaille l'image selon les principes de la publicité, aussi nette et aussi séduisante. Présentée dans une projection vidéo plutôt que sur un écran de télévision, cette image atteint des proportions et des effets cinématographiques : elle s'en trouve non seulement grossie, mais magnifiée. La séduction devient ainsi quasi hypnotique, l'image ralentit pour retarder son dénouement, pour que l'instant de sa propre consommation reste inatteignable. L'ambiance est plus à la contemplation, à la lenteur et au silence qu'à la vitesse et à la communication. L'intervention de Boris Achour au niveau de l'image est discrète, mais néanmoins efficace : refilmant un des clichés de la publicité, il provoque tout simplement un débordement en prolongeant le geste et le temps de l'action. Par ce débordement et ce ralentissement, l'image devient incompatible avec le fonctionnement de la publicité. Considérablement ralentie, sa durée s'étire comme un élastique et le liquide laiteux fini par envahir presque entièrement l'écran de sa blancheur; l'image se montre dans sa propre exubérance. Boris Achour en modifie

fig. 14
Actions-peu
1993-1997

la perception et la lecture. Il lui applique une approche similaire à celle des interventions urbaines qu'il a mises au point, notamment la série de petites actions et de dérives urbaines qui, regroupées sous le nom d'*Actions-peu* (fig. 14), ont débuté en 1993 pour se terminer en 1997. À partir du réel le plus banal, de « matériaux sans qualités » souvent trouvés sur les lieux et simplement réorganisés ou déplacés, Boris Achour transforme le quotidien pour renouveler la perception que nous en avons. Tout comme dans *Un monde qui s'accorde à nos désirs*, il joue avec la limite des choses, en allant chercher ce que nous côtoyons quotidiennement. En intervenant, discrètement mais efficacement, dans l'environnement urbain par des gestes provocateurs qui restent somme toute anodins et anonymes, il interrompt pour un temps la part d'aliénation du quotidien; c'est aussi une façon de rendre l'individu à nouveau actif dans son environnement immédiat.

cat. 6
Un monde qui s'accorde à nos désirs
2000



Matthieu Laurette fonde son travail artistique sur le monde des médias et de la télévision. Il récupère des images du système des marchandises, de la consommation, de la diffusion de l'information en pénétrant leur fonctionnement pour en faire une utilisation parallèle, non pas pour les déjouer sur un mode ironique, mais pour s'approprier leur jeu sur un mode parodique. Son travail dépend des médias au point qu'il ne pourrait exister sans la culture de la consommation ni sans la diffusion de masse. Matthieu Laurette adopte la même logique que les systèmes qu'il infiltre, il n'est pas question pour lui de les perturber, sinon momentanément. Son action se situe en plein cœur du jeu — un jeu plus souvent qu'autrement médiatique — dont l'artiste essaie d'exploiter au maximum le pouvoir. Matthieu Laurette s'immisce, la plupart du temps, dans le monde de la télévision dont il redouble la dimension spectacle. En prenant place, par exemple, à la télévision dans le cadre de jeux, il infiltre ces univers en se mettant lui-même en scène, apparaissant de courts instants à l'écran sur le plateau ou encore dans l'assistance. C'est ainsi que pendant deux années, entre 1993 et 1995, il a construit son « image » publique d'artiste en étant candidat à plusieurs jeux télévisés et talk-shows (ou infovariétés) français : *Tournez Manège*, *Français si vous parliez*, *Frou-Frou*, *Vincent à l'heure*, *Rapido annonces* et *La Grande Famille* qu'il a regroupés dans une installation vidéo, *Apparitions (sélection 1993-1995)* (cat. 7). Demeurant dans la même veine parodique, Matthieu Laurette fait jouer dans sa vidéo *Le spectacle n'est pas terminé* (fig. 15) ce rôle à des passants sur les Champs-Élysées à Paris, leur demandant de lire devant la caméra et toute une équipe de tournage professionnel des extraits de l'ouvrage *La société du spectacle*, où Guy Debord développe la thèse selon laquelle la société moderne transforme la vie en une accumulation sans fin de spectacles. Le tout est entièrement manipulé et contrôlé sans que les images cherchent à effacer les effets et les marques de la mise en scène : c'est le jeu dans le jeu. Matthieu Laurette « s'immisce ainsi dans les rouages d'une société du spectacle où le fait d'apparaître se substitue à l'être[18] ». La télévision donne l'illusion d'être dans le vrai.

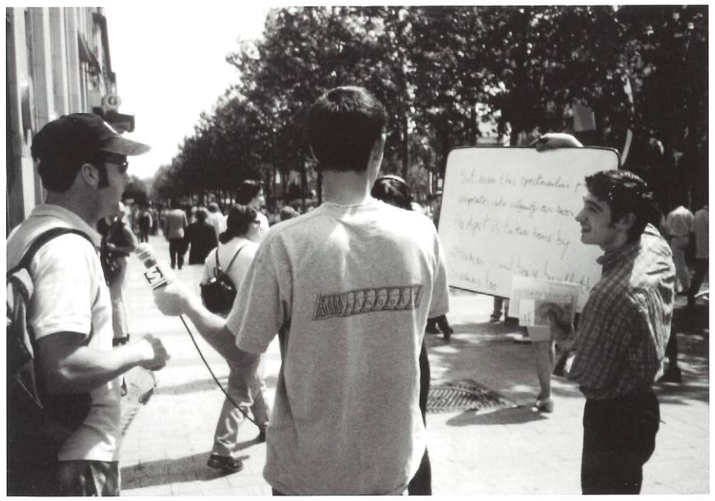
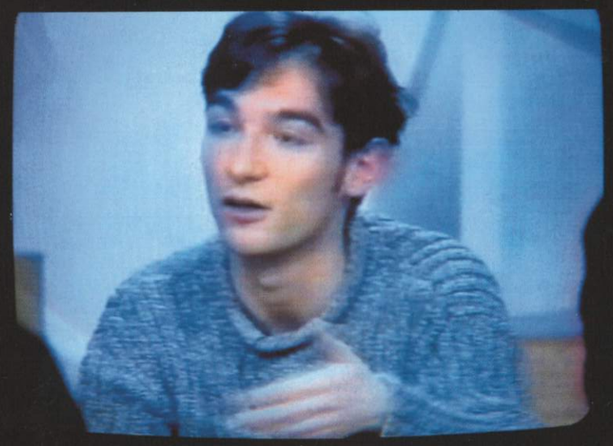


fig. 15
Le spectacle n'est pas terminé
1998

ci-contre : photographie du tournage

cat. 7
Apparitions (sélection 1993-1995)
1995