Document généré le 24 sept. 2024 14:29

Vie des Arts

Vie des arts

Jeux d'espace et l'installation

Michelyne Caouette

Volume 31, numéro 125, décembre–hiver 1986

URI : https://id.erudit.org/iderudit/59084ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

La Société La Vie des Arts

ISSN

0042-5435 (imprimé)
1923-3183 (numérique)

Découvrir la revue

Citer cet article

Caouette, M. (1986). *Jeux d'espace* et l'installation. *Vie des Arts*, *31*(125), 54–54.

Tous droits réservés © La Société La Vie des Arts, 1986

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

érudit

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

JEUX D'ESPACE ET L'INSTALLATION

> Dès que vous posez le pied en Amérique du Nord, vous sentez la présence d'un continent entier – l'espace y est la pensée même.
>
> (Jean BAUDRILLARD, *L'Amérique.*)

Jeux d'Espace, exposition organisée par le Conseil de la Sculpture du Québec, a été tenue au Vieux Port de Montréal[1]; elle était placée sous les thèmes de jeu et d'espace. Le jury du concours a retenu dix projets d'œuvres récentes des artistes suivants: Azélie Zee Artand, Diana Boulay-Dubé, Blanche Célanuy, Tatiana Demidoff-Séguin, Luc Forget, François Joly, Lise-Hélène Larin, Gilles Larivière, Louise Page et Réal Patry[2]. Misant sur les critères de nouveauté, de recherche, d'expérimentation et de remise en question des traditions, le Conseil de la Sculpture du Québec, après vingt-cinq ans, s'ouvre à une pratique artistique plus actuelle en favorisant l'installation car celle-ci permet d'explorer une multitude de rapports entre la diversité des disciplines: sculpture, peinture, architecture, théâtre, performance, musique, histoire, intégrés au lieu environnemental.

Andrée PAGÉ / Blanche CELANUY
Vescica Lanterna, 1986.
Ossature de bois, etc.
243 cm 8 x 243,8 x 243,8.
(Phot. Daniel Roussel)
Gracieuseté du Conseil de la Sculpture du Québec

La transformation de la sculpture au Québec s'est manifestée progressivement. D'une part, depuis 1981, grâce au programme gouvernemental du un pour cent, la sculpture s'est intégrée dans l'environnement et dans l'architecture, en marquant un intérêt pour l'insertion sociale de l'art[3]. D'autre part, en 1985, à Montréal, l'exposition Aurora Borealis signalait les besoins pressants, non pas d'un style ni d'une mode de la sculpture contemporaine, mais plutôt d'un reflet de l'art actuel, en présentant des installations canadiennes[4]. En 1986, l'art de l'installation se définit autrement. La critique des disciplines découlant de leur synthèse vient appuyer une démarche narrative, sans nier pour autant que l'art de l'installation connote l'idée d'espace formel, de participation du public au parcours délimité..., du passage de la mise en scène théâtrale (comme à l'opéra) au fil conducteur, le discours.

L'exposition Jeux d'Espace est d'abord et avant tout un jeu narratif à travers l'espace-temps historique. Toutefois, son emplacement, l'espace physique de son environnement urbain, dégage un climat estival qui se prête merveilleusement au jeu de la fête. La tente, symbole de lieu temporaire, de rencontre, évoque l'endroit où se déroule des spectacles. Ainsi, se trouve réunie, à partir du concept de jeu d'espace, une complicité entre l'œuvre et le public de la rue. Spectateur, spectacle, spectaculaire, tous ces éléments sont en étroite relation afin que s'établisse une meilleure communication. Les sens sont sollicités autant par l'aspect visuel que sonore, pour rejoindre l'esprit populaire suggéré par le goût théâtral des œuvres monumentales.

Mais, lorsque l'œuvre met l'accent sur le discours – le contenu narratif – et le caractère réflexif de l'artiste, le décodage est-il aussi accessible? Si l'installation flirte avec le public par son aspect spectaculaire, son clin d'œil séducteur sert-il à nous diriger vers l'action qui s'y déroule? Le discours herméneutique, à l'époque contemporaine de l'art actuel, au Québec ou ailleurs, emprunte une attitude postmoderne en imbriquant le passé sur le temps présent et en jouant avec l'espace formel comme structure éclatée. On y trouve toute la légitimité historique à travers des caractéristiques qui semblent souvent fatalistes, pessimistes, fantaisistes, ironiques, comme pour signifier une association d'*angoisse universelle et d'humour.* D'ailleurs, c'est ce que tendent à démontrer les propos des trois lauréats de l'exposition. Une des tendances actuelles élabore la proposition des éléments historiques, de fiction, de récit poétique et romantique. Car, l'histoire narrée valorise le sujet humain comme héros de la liberté. *Le Royaume d'Hadès,* de Gilles Larivière, fait appel à l'imagination de l'artiste et du spectateur. Entré dans l'installation, l'on se sent très vite propulsé dans un lieu souterrain fantastique, là où l'action se déroule à mesure que l'on circule. Des personnages, des animaux – à l'envers et à l'endroit –, des niches dans les murs font partie de l'espace architectural; tous appartiennent à des caractères tragiques, dramatiques, humoristiques, même. Il faut remarquer, ici, le jeu de mot «royaume» pour signifier le lieu infernal. S'agit-il de l'enfer des égos de *Chaos*[5]? L'artiste évoque «L'œuvre de Dieu et la part du diable»[6]. Son discours narratif se réapproprie le passé en évoquant les mythes de l'histoire grecque: le Dieu des enfers, Hadès, et Cerbère, le gardien de ce lieu. En se remémorant l'histoire, l'artiste tente d'établir une fusion animiste avec les modèles mythologiques en corrélation avec sa vision actuelle pour appuyer son propos sur la vie et la mort, prônant ainsi la recherche de la liberté totale. Toujours pour désigner l'insoutenable légèreté, *Vescica Lanterna,* de Blanche Célanuy, interroge l'espace/temps à travers l'histoire. Au cœur du lieu environnemental, une construction architecturale suspendue dans l'espace nous réfère au temps passé d'une forme d'habitat évoquant un lieu sacré. L'ossature de bois naturel, la souplesse et la légèreté de la matière, du papier japonais, laisse filtrer le jeu d'ombre et de lumière marquant le dépouillement, la simplicité, la sobriété de la texture des matériaux populaires d'un monde flottant[7]. La représentation des pictogrammes et des idéogrammes des formes d'objets visuels possède une fonction symbolique qui nous révèle un univers de signes polysémiques qu'il nous faut décoder pour analyser. D'un autre côté, *Le Déjeuner sur l'herbe,* de Réal Patry et Guy Lapointe, fait référence au tableau de Manet, emprunte à l'histoire de l'art de la fin du 19e siècle, pour exploiter la bi- et la tridimensionnalité, en mettant en valeur le processus du faire. Une mise en scène renouvelée fait passer de manière autobiographique l'acte de peindre et de sculpter, tout en valorisant la narrativité. Ainsi, en flirtant avec l'art pop, l'art et la vie quotidienne s'imbriquent sur le concept historique.

Autrement dit, ce qu'il incombe de retenir dans tous ces propos relatifs à la communication, c'est l'échange d'information qui s'établit entre l'artiste, l'œuvre et le public grâce au jeu narratif et à l'espace historique. De la même manière, les nombreuses fonctions de l'installation se reconnaissent par le jeu d'interrogation, de questionnement, de perception, de critique de la pratique artistique autant que de la condition humaine. Car, le langage plastique s'imbrique sur le mode de pensée philosophique de l'artiste à travers la fiction. Si le désir intense de l'artiste est de communiquer avec le public, il faut bien admettre que l'œuvre significative invite à la réflexion. Alors, le discours n'est pas uniquement descriptif, il est le langage du regard exercé d'un savoir développé pour acquérir une conscience sociale[8].

1. Du 7 juillet au 1er septembre 1986.
2. Le prix du Conseil a été décerné à Blanche Célanuy; le prix de Jeux d'Espace à Gilles Larivière, et la mention à Réal Patry et Guy Lapointe.
3. Louise Déry, *Interroger le lieu,* dans *Vie des arts,* XXX, 122, 22-27.
4. Claude Gosselin, Catalogue d'Aurora Borealis. Montréal, 1985, p. 7.
5. Chaos, une exposition à la Galerie J. Yahouda Meir. Montréal, Mars, 1986.
6. John Irving, *L'Oeuvre de Dieu et la part du diable.* Paris, Seuil, 1986.
7. Époque Ukiyo-E (monde flottant), au Japon.
8. Umberto Eco, *La Guerre du faux.* Paris, Grasset, 1985. Page V.

Michelyne CAOUETTE

Michelyne Caouette est professeure d'Histoire de l'Art à l'Université de Sherbrooke.