

Guillaume Lachapelle. *En pure perte*
Du miniature et de l'animé

Dominique Allard

Number 89, Fall 2009

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/8823ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Le Centre de diffusion 3D

ISSN

0821-9222 (print)

1923-2551 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Allard, D. (2009). Review of [Guillaume Lachapelle. *En pure perte* : du miniature et de l'animé]. *Espace Sculpture*, (89), 37–38.

Guillaume LACHAPELLE

En pure perte : du miniature et de l'animé

Dominique ALLARD

Catabolisme¹ ou fragmentation du corps, anthropomorphisme ou modèle réduit, la figurine servant au rite, au jeu et au domaine scientifique aura de tout temps généré l'illusion du double et interrogé les phénomènes de reflet et de répétition. Si la figurine évoque aujourd'hui le jeu, le jouet, elle fut d'abord une statuette à l'effigie des disparus, adoptant le visage de l'invisible et de l'insaisissable. Elle était sacrée. L'utilisation de la maquette et de la figurine en art comme représentations « en miniature » d'une réalité quelconque répondrait donc toujours à un double discours entre sa tradition comique et tragique, entre une esthétique de vie et de mort. Jouant des frontières de cette « inquiétante étrangeté », la plus récente série de sculptures de Guillaume Lachapelle, *En pure perte*, présentée à la galerie Art Mûr, ajoutait aux termes de cette dialectique toujours très actuelle au moyen, entre autres, du miniature et de l'animé.

→ Guillaume LACHAPELLE, *L'Avancée*, 2009. Bois, uréthane, résine polyester, moteur, plexiglas, impression Duratrans, lumière, composants électroniques. 115 x 48 x 48 cm (socle inclus). Photo : Guy L'Heureux.

Guillaume LACHAPELLE, *Le Bilan*, 2008. Résine polyester. 19 x 50 x 29 cm. Photo : Guy L'Heureux.

Réitérant, après *Passages Avides* (2003-2004) et *Manèges* (2004-2006), l'usage de la maquette et du miniature, *En pure perte* se distancie toutefois des séries qui la précèdent par l'ajout de moteurs et de systèmes électroniques, arborant ainsi davantage sa relation à la théâtralité et au cinématographique. Faits de bois, de résine polyester, d'uréthane, de moteurs et d'autres systèmes électroniques, les espaces minimaux « mis en scène » par l'assemblage de décors, des personnages et des objets sont ambigus par les contrastes qui s'opèrent, à la fois entre l'usage de matériaux sobres et traditionnels et celui de l'électronique, à la fois entre l'espace physique représenté et ses ouvertures métaphoriques possibles.

Lampadaires, panneaux lumineux, vapeur, mouvement, tout participe, à première vue, à produire une maquette scénographique des plus authentiques. Pourtant, il n'en est rien : la répétition des motifs d'une œuvre à l'autre (livre, bibliothèque, arbre, urinoir, toilette, carrousel) et les mouvements circulaires que pratiquent inlassablement les figurines mettent en lumière l'essence tragique de la boucle et de l'infini. Rappelant ici les premiers pas vers un cinéma d'animation, les œuvres de



Lachapelle, telles que *L'avancée* (2009), *Antichambre* (2007), *Les Passeurs* (2009) et *Hopefully* (2007), sont représentatives du glissement qui se produit du ludique au tragique lorsque la pièce se boucle et se répète incessamment.

Si la majorité des installations sculpturales sont suspendues au mur sur un panneau de bois, *L'avancée* et *Antichambre* siègent au centre de la pièce sur un socle posé au sol, permettant ainsi au spectateur d'en faire lui-même le tour.

Installée face à un des coins de la salle principale, *L'avancée*, qui révèle *a priori* deux pans de murs (réplique inverse de son emplacement dans la salle), empêche de voir ce qu'elle garde et cache entre ses murs, enrôlant le spectateur dans le suspense de l'œuvre. Déjà, en s'approchant, les lumières de l'immeuble en ruine s'illuminent, renflouant l'intrigue. Ce n'est qu'en contournant l'œuvre que la surprise nous attend et que le climax est atteint : une minuscule chaise en

caoutchouc s'anime et se meut lentement, doucement, mais sans jamais—ironiquement—*avancer*. Si elle a toujours à voir avec l'outre-tombe en ce qu'elle double et miniaturise l'image ou l'être original, la figurine trouble davantage encore lorsqu'elle s'anime et se meut. En ce sens, l'animation est fidèle, dans les œuvres de Lachapelle, à sa définition première où animer est de donner ou redonner vie (ré-animer) à une chose *a priori* inerte, « l'animé » devenant ainsi l'une des figures contemporaines du revenant.

Différemment, *Antichambre* subordonne aussi le drame de la scène à l'émerveillement de départ. La maquette au décor fragmenté est constituée d'une bibliothèque sculptée (symbole de savoir cher à l'artiste) sur laquelle est assis un personnage, un livre collé au visage. Autour d'eux, une cage tripartite ouvre et referme ses barreaux successivement au moyen de mouvements circulaires, sa particularité étant bien de ne jamais totalement se refermer,



comique de la scène. C'est donc, en plus du mouvement infatigable du cercle qui ouvre et referme la cage, que l'espoir d'une fuite contribue à

l'essence ou « l'âme », les secouaient, les jetaient par terre, les éventraient jusqu'à ce que, réduits en pièce, « la vie merveilleuse s'arrête » (*Morale du joujou*, 1853).

Si le miniature évoque déjà l'imaginaire de l'enfance, c'est aussi par le choix des sujets et des protagonistes qui en reprennent l'imagerie que les « mises en scène » de Lachapelle s'entendent comme autant de mondes oniriques. Animaux masqués, autos tamponneuses et carrousels où toilettes et urinoirs ont remplacé les autos et les chevaux qui « historiquement » y étaient, ces images de carnaval sont motifs de répétition. Le carnaval a de particulier de se répéter une fois l'an sous la nomenclature du même, tout en divergeant, chaque fois, de celui qui l'a précédé. Dans *Les Passeurs*, cette référence au carnavalesque a pour effet de suggérer le mouvement, plutôt que de le simuler. Derrière une moulure architecturale qui ouvre l'espace de la scène, un carrousel d'urinoirs et de toilettes reste fixe, inanimé. Par l'assemblage de symboles fantasmagoriques à ceux plus réels des latrines, les œuvres juxtaposent et confrontent deux réalités, faisant passer le spectateur de l'une à l'autre dans un mouvement de continué va-et-vient.

Dans une salle adjacente aux

murs peints en noir, *Hopefully* exhibe la façade d'un bâtiment non achevé, aux fenêtres barricadées où seulement une rame, sortant du mur, effectue des mouvements circulaires. Lorsque toutes les autres œuvres présentées suscitent d'abord l'émerveillement, c'est pourtant ici à l'évidence du drame que l'œuvre nous convie. Parfait exemple de l'effort vain, la pagaie est ainsi à l'image de la série : *En pure perte* montre le mouvement—l'espoir d'une avancée—, tout en désactivant toute possibilité de fuite, laissant place non plus au ludisme de la pièce, mais à son caractère irrémédiablement tragique, voire morbide. ←

Guillaume Lachapelle, *En pure perte*
Galerie Art Mûr, Montréal
11 avril–16 mai 2009

Dominique ALLARD est détentrice d'un baccalauréat en histoire de l'art. Elle termine présentement des études de deuxième cycle en études des arts à l'UQAM. Ses recherches portent sur le renouvellement de la métaphore en art actuel. Elle vit et travaille à Montréal.

NOTE

1. Phase du métabolisme au cours de laquelle des molécules relativement grosses et complexes sont dégradées en molécules plus petites et simples. Au sujet de la figurine catabolique, voir Dick Tomasovic, *Le corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*, Dijon-Quetigny, Éditions Rouge Profond, 2006, 142 p.

Guillaume LACHAPELLE,
Les Passeurs, 2009. Bois,
résine polyester. 43 x 56 x
36 cm. Photo : Guy L'Heureux.

←
Guillaume LACHAPELLE,
Peut-être, 2008. Résine
polyester, aluminium, humidi-
ficateur, composantes électro-
niques. 60 x 75 x 25 cm.
Photo : G. Lachapelle.



laissant place à l'échappée possible du personnage qui, en vain, restera immobile. Ainsi, la construction narrative—aussi fragmentée soit-elle—, qu'institue le dialogue entre le décor et le personnage et qu'effectue le spectateur, est aussi un mécanisme servant à la désactivation du

l'ambivalence de l'œuvre. C'est aussi ça, le tragique qu'entraînent la miniature et l'animé : les sculptures de petites dimensions sont, analogiquement et symboliquement, jouets. C'est à cet égard que Baudelaire décrivait l'instant où les enfants, tentant vainement d'en saisir