

ETC



Clichés du Canada

Natalie Font, *Panorama*, BRAMA, Kiev. Du 16 au 28 août 1994

André-L. Paré

Number 29, February–May 1995

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/35735ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (print)

1923-3205 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Paré, A.-L. (1995). Review of [Clichés du Canada / Natalie Font, *Panorama*, BRAMA, Kiev. Du 16 au 28 août 1994]. *ETC*, (29), 54–56.

KIEV

CLICHÉS DU CANADA

Natalie Font, *Panorama*, BRAMA, Kiev. Du 16 au 28 août 1994

Comme toute grande ville, Kiev, capitale de l'Ukraine désormais indépendante, possède de nombreux musées. Mais aucun d'entre eux ne se consacre spécifiquement à l'art actuel. Il y a toutefois une exception, mais c'est dans le domaine privé qu'on la retrouve. Il s'agit d'un centre d'art contemporain appelé BRAMA et dirigé par Ihor Ciszewycz. Depuis son inauguration à l'été 1993, ce centre organise des expositions d'œuvres d'artistes ukrainiens et étrangers. Parmi ces derniers, l'artiste québécoise Natalie Font avait le privilège d'occuper, au même moment que deux autres artistes d'ici¹, une des salles de la BRAMA. C'est la première fois que des artistes du Québec, voire même du Canada, exposaient en Ukraine.

Aussi étonnant que cela puisse paraître, le travail que proposait N. Font à Kiev avait pour matériau le casse-tête. Ce choix, plutôt singulier, n'est pourtant pas nouveau dans sa production. Par exemple, parmi ses travaux antérieurs, nous trouvons une œuvre ayant pour titre *Un jour je retournerai en Italie*. Composée de quatre tableaux, deux rectangulaires et deux circulaires, celle-ci présente quatre casse-tête représentant des paysages de la campagne italienne et qui se trouvent collés sur les toiles bien tendues sur leur faux-cadres respectifs. Ainsi, tout en conservant les composantes de base de la peinture académique, l'artiste substitue à la peinture naturaliste un simple casse-tête. Au noble travail artistique, auquel se joint le souci de faire « vrai », se substitue un modeste jeu de divertissement qui donne à voir, une fois composé, la reproduction d'un tableau qu'on imagine de la main d'un « maître ». Une autre de ces œuvres rassemble soixante-quatre morceaux de contre-plaqué découpés en forme de pièces de casse-tête. Provenant de différentes plaques de bois, le pigment de chaque pièce offre une tonalité variant du jaune au brun. Contrairement à l'œuvre précédente, c'était à l'artiste de monter le casse-tête et d'agencer les morceaux afin de créer l'effet visuel souhaité. Au résultat purement esthétique de cette imposante pièce (274 cm x 447 cm), se trouvent ajoutés au centre du tableau trois mots peints en forme de cercle : l'ennui/menace/comblé. Trois mots, trois couleurs : jaune pour l'ennui, rouge pour menace et bleu pour comblé. Ainsi, on peut d'ores et déjà comprendre que le choix du casse-tête comme matériau ou comme simple référence renvoie à plusieurs interrogations. Entre autres, il nous oblige à une réflexion portant sur une certaine pratique artistique en art contemporain et sur le processus de création qui lui est inhérent. De plus, il nous soumet inévitablement à un

questionnement sur les liens que peut entretenir une activité populaire vis-à-vis d'une activité créatrice. L'installation présentée à Kiev confirme ces interrogations.

Avec cette exposition, intitulée *Panorama*, c'est le retour en force du casse-tête comme matériau. Près de quatre-vingt casse-tête, tous rassemblés avant le départ de l'artiste pour Kiev avec l'aide d'une trentaine de collaborateurs et collaboratrices, forment donc, une fois réunis les uns à côté des autres sur l'un des murs de la galerie, une immense et unique pièce. Comme le titre l'indique, il s'agit d'un panorama. C'est-à-dire d'une vue d'ensemble concernant un sujet précis. Ici : le Canada.

Conséquemment, on a droit à des casse-tête offrant différentes images du pays. Certaines représentant des paysages variés, lesquels montrent des scènes typiques du Canada qui vont des Maritimes aux Rocheuses; d'autres montrant des sites touristiques tels le Vieux-Québec ou encore les chutes du Niagara; d'autres encore exprimant des symboles caractéristiques du pays à l'étranger comme par exemple les joueurs de hockey et la gendarmerie royale du Canada; d'autres enfin donnant à voir des animaux identifiés à notre patrimoine faunique. Le tout forme une mosaïque d'images aux couleurs variées, rassemblées sous forme d'une pyramide inachevée. Sur un autre mur, N. Font a installé les photos des « aides apprentis » qui ont contribué à l'œuvre en rassemblant plusieurs casse-tête. Parmi ces photos, il y a celle de l'artiste qui par sa position verticale se démarque légèrement des autres, tous en position horizontale.



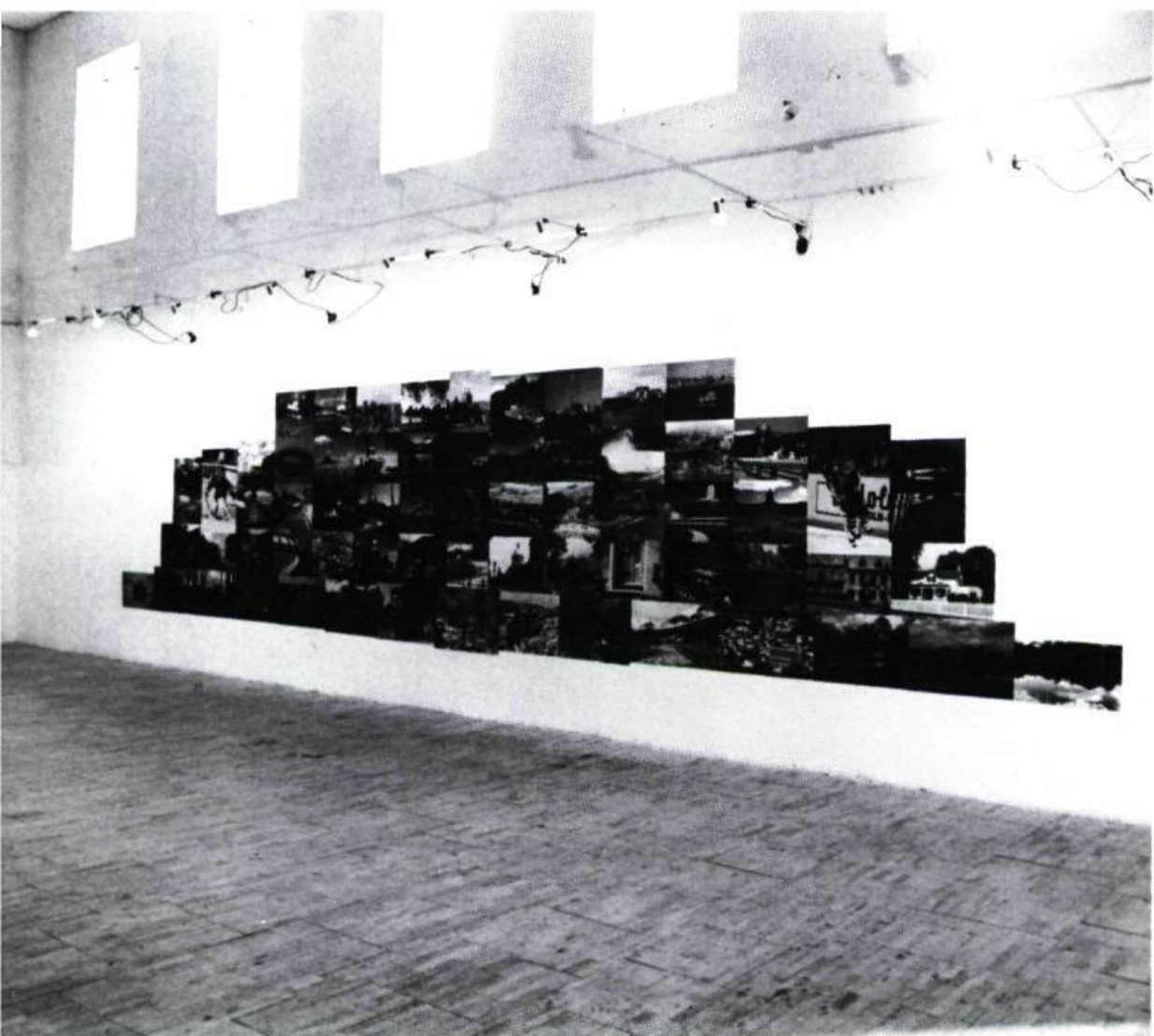


PHOTO : ALEXANDER KHARCHENKO ET JACQY GEORGES LAFARGE.

Natalie Font, *Panorama*, 1994. Installation présentée à la Brama, Kiev.

Nonobstant le contexte kиеvois, il ne s'agissait pas d'un panorama tentant de faire la promotion du pays d'où est originaire l'artiste. Sur les cimaises de la BRAMA, il est inévitablement question d'autre chose. C'est qu'une ironie subtile s'y profile. Malgré cette « vue d'ensemble » annoncée, c'est pourtant une image restreinte du pays qui y est donnée. De plus, à cause du médium utilisé, on n'a forcément droit qu'à des clichés comme le sont souvent les cartes postales. On a alors affaire à des images qui ne peuvent être que réductrices par rapport à ce qu'une réalité, tel un pays, peut receler. En ce sens, un

panorama de ce genre n'est qu'une parure, une vue cosmétique du pays à voir. Et même si les spectateurs ukrainiens y trouvaient là, par curiosité, un certain intérêt, cette mosaïque d'images exige du spectateur un regard autre que simplement touristique. L'exotisme de l'œuvre est ailleurs. Mais où ?

Imaginons-nous pour un instant sociologue.² Qu'est-ce qu'un casse-tête ? C'est un jeu de patience. Un jeu que l'on pratique habituellement seul, mais que l'on peut également faire en groupe. On pratique ce jeu pour le plaisir certes, mais aussi comme passe-temps. C'est un

hobby qui a donc pour but de distraire. La distraction étant de reconstituer une image. De prendre plaisir à recomposer une image déjà produite en rassemblant les morceaux suivant leur place spécifique. Dans cette recomposition, aucun hasard possible. Le jeu consiste uniquement à mettre en ordre une image pour l'instant émiettée, fragmentée. Si ce jeu n'exige de la part du joueur aucune créativité, il peut toutefois faire semblant qu'il crée quelque chose. Il peut s'imaginer qu'il est comme l'artiste-peintre : un faiseur d'images.

Précisons notre profession : faisons de la sociologie critique.³ On dira alors que nous sommes, avec le casse-tête, devant un phénomène social. En effet, le casse-tête est loin d'être universel. Il appartient uniquement à certaines sociétés. Notamment occidentales. Plus précisément : à des sociétés occidentales à économie libérale. Ainsi, il ne faut pas se surprendre de constater qu'il n'y a pas de casse-tête, pour le moment en tout cas, dans les républiques de l'ex-URSS, comme par exemple l'Ukraine. Et si c'est principalement dans des sociétés à économie libérale qu'on retrouve ce genre de hobby, c'est que celle-ci est sans doute la condition de possibilité à l'apparition de ce jeu. En effet, c'est à l'intérieur de ce système économique que, petit à petit, est apparu, parallèlement au temps de travail, le temps de loisir. Ce temps de loisir n'est pourtant qu'une forme insidieuse de l'aliénation. Il n'est qu'une apparence de libération et d'activité créatrice.⁴ En somme, le temps de loisir n'a rien à voir avec le temps libre d'où pourrait émerger une libération de l'individu face à la société industrielle contemporaine. En attente de ce temps libre, le temps de loisir ne fait que combler un vide. Ne fait que combler l'ennui. L'ennui qui menace lorsque le travail a fait son temps, lorsque la fin du travail nous donne du temps. Seul l'artiste semble avoir dans ces sociétés à économie libérale un statut privilégié. Seul il semble jouir, en tant qu'individu, de la liberté que lui offre la création, même si le marché de l'art vient remettre en question cette autonomie.⁵

Reprenons notre rôle de critique d'art. De prime abord, on peut se surprendre du motif du casse-tête qu'utilise N. Font. On peut s'étonner du peu de créativité que ce motif réclame de la part de l'artiste. Pourtant, depuis les ready made de Duchamp, la chose n'est pas nouvelle. Et tout comme les *ready made* de Duchamp, le casse-tête comme objet manufacturé appartenant à l'industrie des loisirs et accroché tel quel dans une galerie d'art, remet en question le processus créateur inhérent notamment à l'art pictural des temps modernes. Cependant, le motif du casse-tête chez Font ne se contente pas d'être qu'un simple *ready made*. Il jouit d'une mise en

scène beaucoup plus élaborée, dans laquelle est posée la question du statut de l'artiste au sein de la société.

En choisissant le casse-tête comme motif d'une proposition artistique, N. Font ne choisit pas n'importe quel hobby, puisque celui-ci a pour activité de reconstituer des images déjà-là. Ce choix fait donc appel à l'idée de mimer, par le hobby, l'activité artistique. Pourtant, dans cette reconstruction d'images, on joue surtout à passer le temps. À occuper du temps. Celui que Marcuse appelle le temps de loisir. En somme, c'est un divertissement. Or, au sein de cette même société, l'artiste occupe son temps autrement. De telle sorte que son temps ne se divise pas aussi facilement en temps de travail et en temps de loisir. Il investit son temps libre. Autrement dit, il travaille, tout en jouant, à donner son temps. Ainsi, les casse-tête accrochés au mur de la galerie à Kiev, ne sont plus uniquement et principalement des jeux dont la fonction serait d'occuper du temps. Il serait plus juste de dire : « ils étaient des jeux ».

Bref, un étrange abîme sépare les deux activités, populaire et artistique. Cette différence, N. Font nous la laisse entrevoir avec un sourire espiègle, par la position particulière de sa photo relativement aux photos de ses assistants. En effet, organisatrice de *Panorama*, N. Font, contrairement à ses aides bénévoles, sort ainsi de l'anonymat. Elle s'expose, sourire en coin, comme l'initiatrice d'un jeu qui n'est plus seulement populaire et qui est devenu, par la volonté artistique, plus qu'un simple hobby. L'exotisme est quelque part de ce côté.

ANDRÉ-L. PARÉ

NOTES

1. Il s'agissait du duo Couturier-Lafargue, connu également sous le nom *attitude d'artistes*, et dont l'exposition proposée à Kiev a fait aussi l'objet d'un article dans le numéro précédent de *ETC MONTRÉAL*.
2. J'emprunte cette mise en scène fictive à Thierry de Duve. Voir « L'art était un nom propre », dans *Au nom de l'art. Pour une archéologie de la modernité*. Éd. de Minuit, 1989.
3. Je pense à la théorie critique de l'« école de Francfort », mais tout particulièrement aux contributions de Theodor W. Adorno et Herbert Marcuse à cette école.
4. Voir, entre autres, de H. Marcuse, « L'individu dans la grande société », dans *Pour une théorie critique de la société*, Denoël/Gonthier, 1971.
5. T.W. Adorno a soutenu l'idée que dès que l'art a trouvé par rapport à la religion et à la métaphysique son autonomie, l'œuvre d'art s'est rapidement perdue à l'intérieur des exigences du marché de l'art. Cf. Marc Jimenez, *Adorno : art, idéologie et théorie de l'art*, 10/18, 1973.