

COZIC
Domaine ludique du « faire » plaisir

Céline Mayrand

Number 236, Spring 2011

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/64175ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Spirale magazine culturel inc.

ISSN

0225-9044 (print)

1923-3213 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Mayrand, C. (2011). COZIC : domaine ludique du « faire » plaisir. *Spirale*, (236), 19–30.

COZIC

portfolio





Domaine ludique du « faire » plaisir

PAR CÉLINE MAYRAND

Du 1^{er} au 31 mai 2011, Cozic participera à la Biennale de Montréal présentée par le Centre international d'art contemporain de Montréal, où ils exposeront des œuvres issues du hasard.

« **Q**ue fais-tu ? », demande une grand-mère à son petit-fils devant son bricolage saugrenu. « Je cravaille », de lui répondre très sérieusement l'enfant. À trois ans, âge de la découverte du monde, où l'on s'amuse d'un rien, le jeu n'est-il pas une occupation sérieuse ? Si, chez l'enfant, l'action de créer se confond avec celle de travailler, chez Cozic, le travail de l'artiste sera de même toujours intrinsèquement lié au jeu. L'art, comme le jeu, ne fonctionne-t-il pas à partir de règles et de dispositifs, d'exercices et d'interprétations, conjuguant création et travail ?

*« L'art est un jeu — le jeu de l'esprit. Le jeu majeur de l'homme — Un enfant regarde un instant une boule de chiffon — une pensée le traverse ; cet objet est un Peau-rouge — Il décide de croire que cette poupée de chiffon est un Peau-rouge. D'en avoir peur... Il sait qu'ayant décidé d'y croire, il va tout à l'heure y croire en effet ; il sait bien que c'est ainsi que procède l'esprit ; c'est justement l'essai et la vérification de ce processus mental qui l'émerveillent » (Jean Dubuffet, *L'homme du commun à l'ouvrage*, Gallimard, « Idées », 1973).*

De tout temps les artistes ont pressenti cette intime proximité entre l'art et le jeu. Associer le jeu à l'art, c'est introduire dans le domaine symbolique de l'art un espace plus symbolique encore, celui du jeu. Et si l'art relevait du domaine ludique, à quoi joueraient les artistes ?

« VIENS JOUER AVEC MOI ! »

D'emblée, l'œuvre de Cozic interpelle l'enfant en chacun de nous, « regardeur-regardé », sollicitant notre participation active par une invitation irrésistible : « Viens jouer avec moi ! », semble-t-elle dire. Depuis près de quarante-quatre ans, l'œuvre cozicienne cherche à atteindre le parfait équilibre entre le



Espace d'un instant, 1994, Granby (Politique d'intégration des arts à l'architecture et à l'environnement, MCCFO). Photo : Daniel Roussel

réel et l'illusion, entre l'ordre et le désordre, entre la règle et le hasard, entre le respect du jeu et la tricherie dont elle explore les plus infimes précarités. À l'instar du grand maître joueur Picasso, Cozic « *ne cherche pas, mais trouve* ». « *Le jeu est un espace délimité qui permet la rencontre d'éléments hétérogènes, la réunion de dimensions conflictuelles, sans nécessairement les résoudre. Tout peut arriver dans le jeu* », comme le rappelait encore récemment Marie Fraser.



Perspícere vacuum, 2004. Vue interne du périscope (droite). Photo : Daniel Roussel

Heuristique, exploratoire, l'œuvre de Cozic se veut essentiellement ouverte et ne prétend à aucun savoir. Elle joue plutôt avec l'élasticité et la perpétuité d'un inconnu transgressé par l'acte d'improvisation créatrice. « *Les moments de plaisir sont très peu savants, ils sont comme des collages intuitifs* », affirme Cozic. L'œuvre cozi-cienne « fait » plaisir — elle le « fabrique » —, s'imprègne de la poétique de l'œuvre ouverte qui, tout au long de son élaboration et de sa mise en œuvre, s'amuse elle-même à saisir au passage chaque découverte qui la surprend et l'enchant.



Perspícere vacuum, 2004. Vue interne du périscope (gauche). Photo : Daniel Roussel



Perspícere vacuum, 2004. Photo : Daniel Roussel

HEUREUX AU JEU...

*En 67 tout était beau
C'était l'année de l'amour
C'était l'année de l'Expo...*
— Michel Rivard

C'est en 1967, entre les murs de l'École des beaux-arts de Montréal, peu avant que celle-ci ne s'intègre au réseau universitaire (ce qui mena à la création d'un Département des arts plastiques à l'UQAM, en 1969), donc entre les beaux-arts de jadis et les arts visuels d'aujourd'hui, que fut donné à Monic Brassard et Yvon Cozic de « travailler » ensemble pour la première fois. « *Au départ, nous avons commencé par travailler conjointement de temps en temps, puis, l'osmose s'est créée...* », se rappelle Yvon Cozic.



Le Grand saut, 2004. Photo : Daniel Roussel



Face à face, 1981-2001. Photo : Daniel Roussel

Entre les jeux du hasard et de l'amour ; entre calembours et jeux de mains, ils se relancent mutuellement, conversant avec les formes, les textures et les couleurs. De ces associations libres d'idées — se donnant la réplique plastique à la manière spontanée et accidentelle du cadavre exquis —, ils élaborent des projets dont le sens et l'aboutissement s'extrapolent à l'infini ; l'imaginaire étant par nature sans limites, et l'imagination ce que notre pensée recèle de plus malléable.

« *Nous vivons avec l'art et nous en parlons constamment. C'est avant tout un jeu d'échange* », affirme encore Yvon Cozic. À l'origine de cet amour et de la singulière connivence des deux artistes, il y a certainement une grande part d'humour et d'abandon à l'imaginaire, c'est-à-dire à cette part subconsciente du « jeu » que permet l'imaginaire et le désir de l'autre en tant qu'autre. « *Être deux nous oblige aussi à redéfinir notre ego d'artiste. Nous fonctionnons de manière égalitaire et dans "COZIC" nous sommes importants autant l'un que l'autre* », précise encore Yvon Cozic. Monic incarne sans doute l'exubérance des sensations dont Yvon organise et déploie le sens, et vice-versa. « *Aussi, c'est pourquoi nous en sommes venus à nous intéresser à la signature, à notre signature* », poursuit-il. L'artiste Cozic représente cette troisième part virtuelle, cette entité hybride née du jeu du « Je ». Ensemble, ils sont « béance », ouverture à tout jeu créatif.

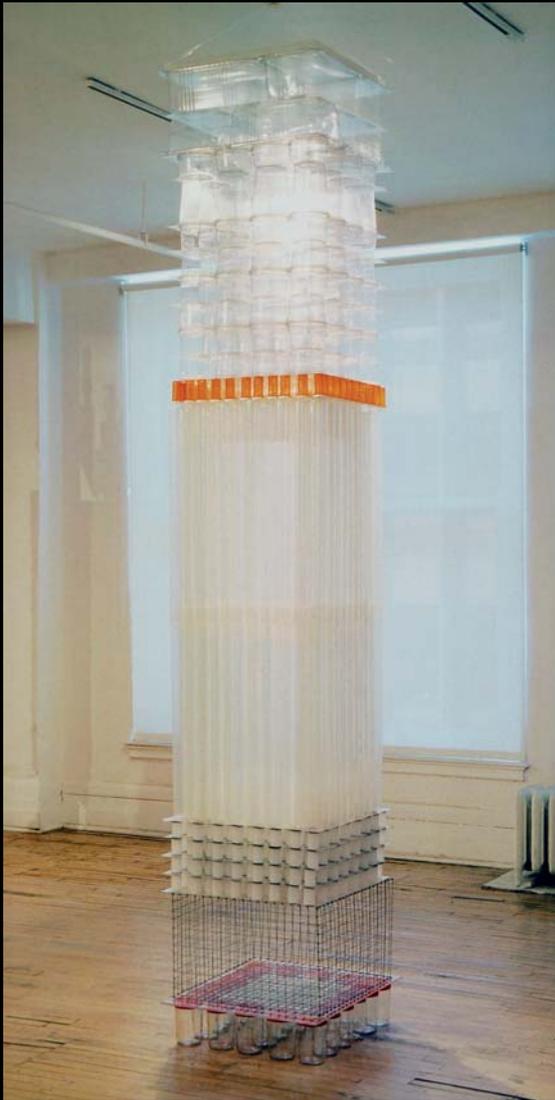


Néo nymphéas, 2001-2004. Photo : Daniel Roussel

JEUX DE SOCIÉTÉ : JEUX DE L'ART CONTEMPORAIN

C'est à ces artistes désireux de « changer le monde » et issus de la scène culturelle *underground* des décennies soixante et soixante-dix, aux Pierre Ayot, Serge Lemoyne, Melvin Charney, Roland Poulin, et, entre autres, Cozic, que l'art actuel au Québec doit aujourd'hui une grande part de sa démocratisation. À une époque où l'élite culturelle se moquait bien des utopies et des remises en question du rôle social de l'artiste, ils n'en ont pas moins amorcé l'abolition de tous ces pans hermétiques de l'art contemporain, érigés à leur encontre et les maintenant à l'écart de toute « réalité » quotidienne. Le rôle social de l'artiste, celui des lieux de diffusion de l'art ; la reconnaissance de l'art en tant qu'art opposée aux lieux de sa consécration : voilà le triple jeu de pouvoir — ce « jeu de société » de l'art contemporain — dont aucun à ce jour n'est jamais sorti gagnant ni perdant. Somme toute, tout cela n'est-il pas, ne sera-t-il pas toujours un jeu ?

En sortant de ces lieux voués à la reconnaissance et à la consécration de l'art (musées, galeries), en se rebellant contre toute dictature ou théorie « politiquement correcte », les artistes interventionnistes d'alors assumaient leur responsabilité première, soit celle d'ouvrir au monde les autres avenues de ce monde... C'est donc à eux que depuis plus de trente ans nous devons l'enjolivement ludique de nos villes par la politique du 1 % visant l'intégration des arts à l'architecture ou à l'environnement (1 % des frais alloués à la construction d'un établissement public), de même qu'à l'occupation d'œuvres d'art sur le domaine public.



Tétrakys (colonne transparente), 2004. Photo : Daniel Roussel



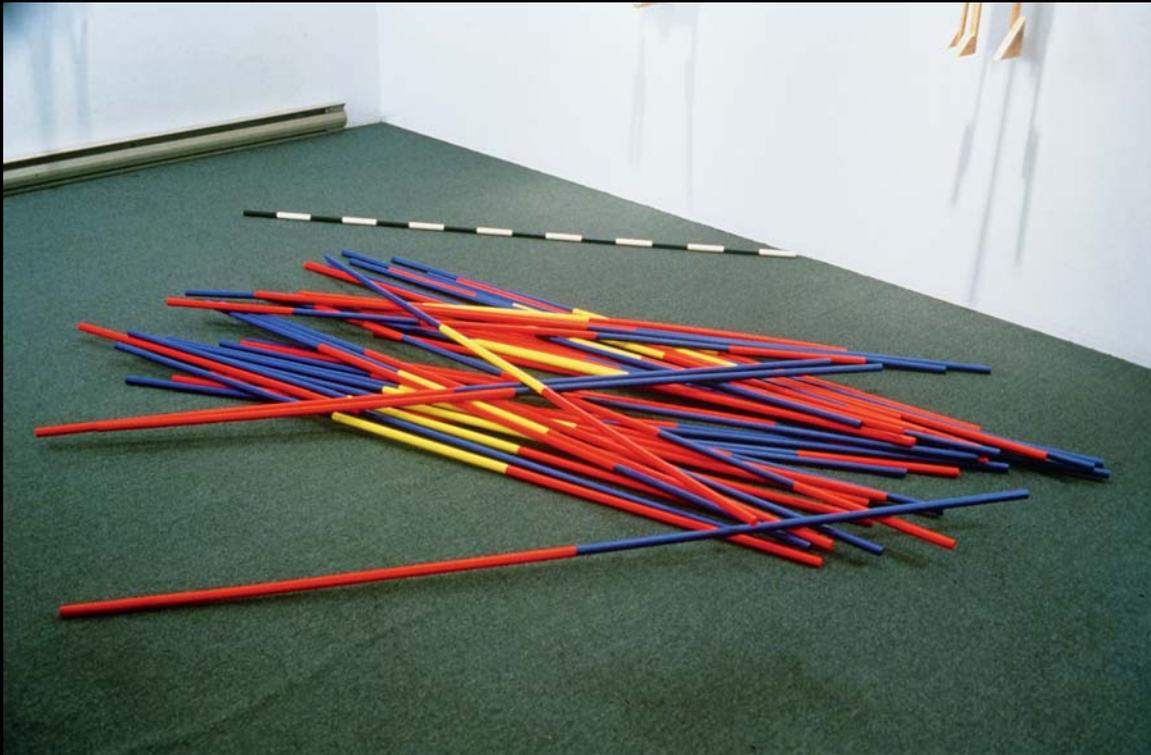
Tétrakys (colonne gonflable), 2004. Photo : Daniel Roussel

COZIC : DU DOMAINE PUBLIC

Non seulement le couple Cozic a-t-il intimement contribué à l'émancipation des arts visuels sur le plan social, mais aussi, dans l'ombre, à la réforme libératrice de l'enseignement de l'art en milieu scolaire, y introduisant les notions de découverte et de jeu. Parallèlement, Cozic investissait de façon plus spectaculaire le territoire muséal d'œuvres et d'installations participatives qui sollicitent les sens et l'imaginaire du public. Comme l'affirme Umberto Eco, « [l]'œuvre 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 » (*L'œuvre ouverte*, Seuil, 1965).



La souris tamponneuse et le requin de la fine nuance (performance), 2004. Photo : Daniel Roussel

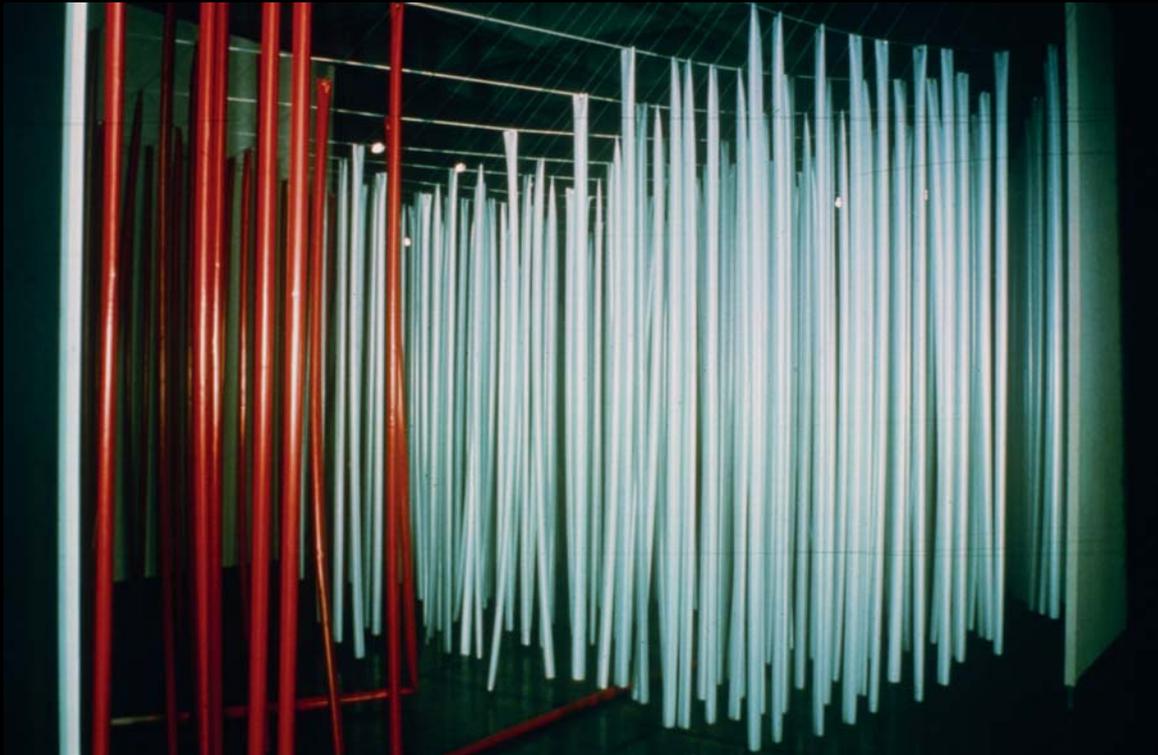


Mikado (jeu divinatoire), 1991. Photo : Daniel Roussel

Plutôt que de proposer l'usage limitatif de la vue, Cozic met à contribution l'ensemble du corps. Ainsi, *Jungle-Nouille* (pénétrable et sonore) et *Toucher/Please do not touch*, qui furent présentées au cours des années 1970 au Musée d'art contemporain — alors à la Cité du Havre —, repoussaient les « interdits » en conviant les visiteurs à jouer avec elles. Toucher et se déplacer corporellement dans l'œuvre cozicienne « fait » plaisir. Cette esthétique interactive qui dépasse la simple contemplation et qui ponctuellement transforme l'espace muséal en un véritable parc d'attractions aura pour effet de générer l'occurrence d'une nouvelle fidélisation « familiale » envers une institution austère et qui jusque-là semblait sous-estimer le jeune public.

DE LA LUDOTHÈQUE AU PARC D'ATTRACTIONS

« Une "Utopique" est une construction imaginaire ou réelle d'espaces dont la structure n'est pas pleinement cohérente selon les codes de lectures eux-mêmes que cette construction propose. Elle met en jeu l'espace » (Louis Marin, *Utopiques : Jeux d'espaces*, Éditions de Minuit, 1973). Si nous assistons aujourd'hui à l'engouement, pour ne pas dire à l'exacerbation, d'un art écologiquement engagé, cela n'est pas sans rappeler les actions de la Société protectrice du Noble Végétal créée par Cozic en 1971. Non seulement ces artistes cherchaient-ils à véhiculer leur résistance à la société de consommation en ayant recours à des matériaux recyclés ou jugés dépourvus de noblesse (styromousse, peluche, vinyle, fourrure synthétique, plume, etc.), mais ils témoignaient aussi de leur anticipation de la société des loisirs.



Jungle-Nouille (pénétrable), Musée d'art contemporain de Montréal, 1969-1970. Photo : Daniel Roussel

Ainsi, la Société protectrice du Noble Végétal — qui faisait l'analogie entre les réalités précaires de l'Homme et de l'arbre — a réalisé une série de performances et d'interventions extérieures, notamment *Corde à linge* (1972) et *Vêtir ceux qui sont nus* (1973), où l'on a habillé les arbres en hiver. Sous ses allures pacifiques, *Cross country*, qui fut présentée dans le cadre du tapageur événement *Corridart* à l'occasion des Jeux olympiques de 1976 à Montréal, est sans aucun doute l'une des plus ironiques parmi les œuvres interventionnistes de Cozic. L'installation, qui consistait en un alignement d'arbres (dans le parc Lafontaine, le long de la rue Sherbrooke), chacun muni d'un dossard numéroté « à la manière » des coureurs de marathon, évoquait la stagnation du système de l'art et l'absurdité de cette course effrénée des artistes (Cozic s'était joint au peloton des végétaux marathoniens en se prêtant à une course) en vue d'une reconnaissance de la réalité artistique occultée par une politique culturelle élitiste.

COZIC : TANDEM « TOUT-TERRAIN »

Plus récemment, la Société protectrice du Noble Végétal est revenue en puissance avec cette singulière poésie qui a engendré *Néo Nymphéas* (2001-2004), flottant, entre autres, sur le canal Lachine, ainsi que *De la possibilité d'un baiser : Acte I* (2004), que l'on trouve dans la forêt de leur domaine à Sainte-Anne-de-la-Rochelle (voir *Robin Hood*) et qui consistait en un happening de découvertes ludiques introduisant les visiteurs à ce qui, par la suite, donna lieu à la trilogie *De la possibilité d'un baiser* dont l'*Acte II : Le point de vue Az est le meilleur*, fut présenté à la galerie Graff, et l'*Acte III : Tétraktys*, chez Circa, à Montréal.



Série dazibao, 2008. Photo : Daniel Rousset

Avec *Code Couronne*, les artistes retrouvent, depuis 2006, cet « esprit d'enfance qui nous amenait à nous inventer des codes de manière mystérieuse », confie Yvon Cozic. Entre *L'art c'est faire du bruit en silence* et *Lire et écrire la couleur*, on se laisse prendre au jeu de décryptages sonores et orthographiques des couleurs. Au printemps 2012, une exposition et une performance-concert sur la musicalisation du *Code Couronne* seront présentées à La Maison de la Musique, à La Chapelle historique de Bon-Pasteur, alors que chez Graff, à Montréal, seront déployées les mille et une possibilités du vocabulaire chromatique dans une écriture cozienne.

* * *

Et s'il n'y avait jamais eu Cozic, ce tandem tout-terrain? Il est à parier que maints d'entre nous, artistes et esthètes de ma génération, n'aurions jamais entendu l'invitation, toute simple, conviviale et enjouée : « *Viens jouer avec moi!* ». L'art, comme le jeu, est un divertissement de l'esprit, un divertissement gratuit, mais essentiel. Encore et toujours dans l'attente d'une société des loisirs, les artistes veillent à la sauvegarde d'une utopie qu'il ne faudrait surtout pas perdre de vue.

1. Marie Fraser, citée dans Marie-Claude Bourdon, « L'art est un jeu », *Journal de l'UQAM*, XXXV : 5 octobre 2008.

* Légende de la page 19 : *Prenez garde*, 2007. Photo : Daniel Rousset