

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC

ESSAI ACCOMPAGNANT L'ŒUVRE
PRÉSENTÉ À :
L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À CHICOUTIMI
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN ART

PAR
STÉFANIE TREMBLAY

LES LONGS JEUX

AVRIL 2009



Mise en garde/Advice

Afin de rendre accessible au plus grand nombre le résultat des travaux de recherche menés par ses étudiants gradués et dans l'esprit des règles qui régissent le dépôt et la diffusion des mémoires et thèses produits dans cette Institution, l'Université du Québec à Chicoutimi (UQAC) est fière de rendre accessible une version complète et gratuite de cette œuvre.

Motivated by a desire to make the results of its graduate students' research accessible to all, and in accordance with the rules governing the acceptance and diffusion of dissertations and theses in this Institution, the Université du Québec à Chicoutimi (UQAC) is proud to make a complete version of this work available at no cost to the reader.

L'auteur conserve néanmoins la propriété du droit d'auteur qui protège ce mémoire ou cette thèse. Ni le mémoire ou la thèse ni des extraits substantiels de ceux-ci ne peuvent être imprimés ou autrement reproduits sans son autorisation.

The author retains ownership of the copyright of this dissertation or thesis. Neither the dissertation or thesis, nor substantial extracts from it, may be printed or otherwise reproduced without the author's permission.

**Ce travail de recherche a été réalisé
à l'Université du Québec à Chicoutimi
dans le cadre du programme
de Maîtrise en art**

CONCENTRATION : CRÉATION

Pour l'obtention du grade : Maître ès arts M.A.

RÉSUMÉ

Au cours des dernières années, ma pratique artistique interdisciplinaire s'est articulée principalement autour de l'idée de tout prendre comme prétexte à la création, voire comme prétexte à la dérision. Je parle de tout dans le sens de rendre mes préoccupations personnelles ainsi que les moindres détails insignifiants observés à l'intérieur de mon quotidien comme source de récit à des œuvres d'art. Cette approche obsessionnelle avec les arts alimente tout autant ma vie personnelle que mes activités artistiques. Ce sont plutôt les stratégies de jeu que j'emploie pour arriver à créer des œuvres qui sont devenues contradictoirement divertissantes, obsédantes et exutoires. En terme de jeu, c'est principalement la réinterprétation par diverses explorations narratives (Fraser, 2007) et visuelles qui constitue curieusement le cœur de cette recherche-crédation. Je cherche à témoigner de façon intentionnelle ma vision attentive portée sur un quotidien d'apparence banale et à caractère commun. Cette vision se manifeste ainsi à l'intérieur d'œuvres marquées d'ironie et de petites vulgarités où tout ce qui concerne l'objet et l'humain est remis en question, subverti, remanié, inventé, imagé. À partir de cette vision obsédante sur mon quotidien, j'associe la séquence d'images et le texte, en poussant plus loin la construction esthétique et narrative du roman-photo. Je cherche également à traduire cette observation accrue en jouant avec une composition minimaliste et une structure étudiée du détail appuyée par divers procédés numériques, photographiques et vidéographiques.

Mon processus de création prend forme dans une observation et une analyse que je qualifierais de maniaque à l'égard de tout ce qui compose mon mode de vie et mon quotidien. Mes préoccupations personnelles deviennent à la fois des jeux et des constats sociaux et ironiques inspirant le geste de raconter. Ces récits se fixent d'abord sur l'image et sont ensuite amplifiés à l'aide de mots, de textes et de légendes. C'est ainsi que je cherche, à partir de principes littéraires et cinématographiques, à rendre nécessaire la relation image-texte. De ce fait, ma recherche se développe en deux axes : celui d'une cueillette visuelle excessive : l'image, ainsi que celui du constat ironique : le texte.

Ainsi, suite à quelques expérimentations artistiques vacillant entre art-vie, autofiction et autoreprésentation, j'ai constaté que ces jeux narratifs détournés par l'humour et l'ironie agissaient à titre de distance entre moi et les autres. À travers mes œuvres, je cherche donc à communiquer ce que m'envoie mon environnement extérieur dans le but d'arriver à traduire une vision de mon quotidien de façon explicite et spontanée, sans aucune censure, à la manière dont je le perçois à première vue.

C'est ce qui m'a poussé à élaborer le concept d'exposition *Les longs jeux* où je me suis intéressée principalement à l'esthétique de l'inanimé et du banal. Dans cette recherche-crédation, je cherche à construire, à partir d'un point de vue obsessif et lucide sur mon environnement de proximité, une analyse critique du monde des objets en rapport aux comportements humains. Je tente de faire ressortir des réflexions à la fois artistiques et sociales en recontextualisant les éléments de mon quotidien à l'intérieur de fictions plastiques. Cela devient comme un moyen de subvertir les scénarios catastrophiques que je raconte à l'intérieur de ma création. Les réponses de ces jeux sans fin sont le fruit de divers moyens techniques et esthétiques ayant pour objectif d'arriver à créer cette distance entre moi et les autres, afin d'atteindre des potentialités artistiques et narratives infinies.

Mots clés : photo-roman, narrativité, photographie, art vidéo, jeu, obsession, constat, ironie, absurdité, quotidien, banalité, excès

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier mes directeurs de recherche, Diane Laurier et Marcel Marois, d'avoir accepté cette collaboration et de m'avoir accompagnée et soutenue tout au long de cette expérience.

Je remercie également mes parents et amis pour leur présence, leur ouverture ayant été le fruit de belles discussions et surtout d'avoir été mes sources d'inspiration.

Merci spécial à Julie-Anne Tremblay, au centre Espace Virtuel ainsi qu'à tous mes professeurs qui ont contribué à l'avancement de cette recherche.

TABLES DES MATIÈRES

RÉSUMÉ.....	3
REMERCIEMENTS.....	5
TABLE DES MATIÈRES.....	6
LISTE DES FIGURES.....	8
INTRODUCTION.....	10

CHAPITRE I : MES DISTANCES

1.1. Limite : De l'autoreprésentation à l'autodestruction.....	14
1.2. L'urgence de l'image.....	25
1.2.1 Art vidéo et photographie numérique.....	25
1.2.2 Caractère gras	34

CHAPITRE II : MY WAY

2.1. Attitude : Jeux constants de l'artiste.....	45
2.2. Observation : obsession-captation et photo-constat.....	48
2.2.1 Obsession-captation.....	48
2.2.2 Photo-constat.....	50
2.3. Quête : L'extra-banalité dans le quotidien	51
2.3.1 Vision : L'univers domestique usagé.....	53

CHAPITRE III : MES LONGS JEUX

3.1. Concept : Le projet.....	57
3.1.1 <i>Close-up</i>	58
3.1.2 <i>Astro-Vaisselle</i>	60

3.1.3 <i>La visite à la friperie</i>	62
3.1.4 <i>Les Calcinées</i>	63
3.1.5 <i>Titanic-Cake (et Titanic-Cake, la vidéo)</i>	65
3.1.6 <i>Tide is high</i>	66
3.1.7 <i>Le regard des caissières de pharmacie</i>	67
3.1.8 <i>Laveuse pis sècheuse</i>	67
3.1.9 <i>Tommy Jean: true story</i>	69
CONCLUSION.....	71
BIBLIOGRAPHIE.....	73

LISTE DES FIGURES

Figure 1	<i>La filature</i> , Sophie Calle (1981). Source : www.iniva.org	16
Figure 2	<i>Comment rencontrer un garçon en 12 étapes faciles</i> (détail) (2006)	17
Figure 3	<i>Comment rencontrer un garçon en 12 étapes faciles</i> (Les étapes) (2006)	17
Figure 4	<i>Comment rencontrer un garçon en 12 étapes faciles</i> (Les preuves) (2006)	18
Figure 5	<i>New Kids On The Noce</i> (détail) (2007)	20
Figure 6	<i>I'm sick</i> (2008) (sélection de la série <i>La visite à la friperie</i>)	23
Figure 7	<i>J'aurais voulu être à Loft Story</i> (2006), format DV, 5 min. 16	26
Figure 8	<i>Comment devenir un artiste et avoir de la visibilité tout en restant chez soi</i> (2007), 1 min. 21	26
Figure 9	Pipilotti Rist, <i>I'm Not The Girl Who Misses Much</i> (1986) Source : www.bta.it/img/a0/08/bta00898.jpg	27
Figure 10	<i>Astro-vaiselle</i> (détail) (2008)	29
Figure 11	Wesselmann, T. (1962), <i>Stillife No. 20</i> Source: Osterwold, T. (2007), <i>Pop Art</i> , Tashen (1 ^{er} éd. 1990)	31
Figure 12	Rosenquist J. (1961), <i>I love you with my Ford</i> Source: Osterwold, T. (2007), <i>Pop Art</i> , Tashen (1 ^{er} éd. 1990)	32
Figure 13	Devo (1980), <i>Freedom of choice</i> , Warner Bross, Design, Artrouble. Source: Ochs, M. (2001), <i>Classic Rock Covers</i> , Tashen Icons Series	33
Figure 14	Blondie (1978), <i>Parrallele lignes</i> , Chrysalis, Photo : Edo 7 Martin Goddard. Source: Ochs, M. (2001), <i>Classic Rock Covers</i> , Tashen Icons Series	33

Figure 15	Pages 128-129 du photo-roman italien Baby Colt : <i>Serenade au clair de...</i> Colt (1969) (source : collection personnelle)	35
Figure 16	<i>Quand je le vois, j'ai chaud, je fonds</i> (sélection) (2006)	36
Figure 17	<i>Barbie Génocide</i> (2008) (sélection de la série <i>La visite à la friperie</i>)	38
Figure 18	<i>Les skis, les stores</i> (2008) (sélection de la série <i>La visite à la friperie</i>)	39
Figure 20	Hara-Kiri, Journal bête et méchant : <i>Poisson d'avril</i> (1967), Couverture du No. 68 (source : palladio.free.fr/harakiri/)	40
Figure 21	Prototypes : <i>Décider</i> , tirée de l'album : <i>Tout le monde cherche quelque chose à faire</i> (2004), Universal Music France S.A	41
Figure 22	<i>Le divan de la grand-mère</i> , tiré de la série <i>La visite à la friperie</i> (2008)	52
Figure 23	<i>Close up</i> (détail et contexte d'exposition, photo : Valérie Lavoie) (2008)	59
Figure 24	<i>Astro-vaisselle</i> (2008)	61
Figure 25	<i>La visite à la friperie</i> , (contexte d'exposition, photo : Valérie Lavoie) (2008)	62
Figure 26	<i>Les Calcinées</i> (2008)	64
Figure 27	<i>Titanic-Cake</i> , contexte d'exposition (2007) Photo : Valérie Lavoie	65
Figure 28	<i>Tide is high</i> , contexte d'exposition, photo: Valérie Lavoie (2008)	66
Figure 29	<i>Le regard des caissières de pharmacie</i> (détail) (2008)	68
Figure 30	<i>Laveuse pis sècheuse</i> , format DV, 4 min. (2008)	68
Figure 31	<i>Tommy Jean : true story</i> , photo : Valérie Lavoie (2008)	70

INTRODUCTION

L'idée de prendre des bribes de sa vie pour en faire une œuvre d'art concerne plusieurs artistes présents dans le panorama de l'art actuel¹. En ce qui me concerne, l'objectif de ma recherche est plutôt de créer une esthétique narrative personnelle à partir de faits insignifiants qui m'entourent. Ces faits insignifiants se définissent par diverses études ou interprétations liés à des objets, des situations banales retirées d'une observation excessive et insistante provenant de mon quotidien. C'est par le biais d'une méthode de cueillette et de captation démesurée que ces éléments de mon environnement sont présentés à l'intérieur de récits aux thématiques actuelles inspirées de la domesticité et d'un quotidien truffé de références à la culture populaire devenant à la fois réactualisées et recontextualisées.

Le contenu de cet essai, principalement du premier chapitre, se veut une description de mes expérimentations et les différentes réflexions qui sont survenues en cours de recherche. Je traiterai du point majeur étant naturellement ressorti de ces questionnements soit, la distance à adopter face à l'œuvre dans ce besoin de se raconter en excès. Suite à ce parcours menant vers cette nécessité de traduire de véritables actions quotidiennes en récits visuels, je développerai ma recherche en deux volets définis : l'image et la syntaxe. Cette coalition se veut comme moyen de traduire la représentation de ma vie personnelle tout en agissant à titre d'éléments de distanciation face à mes œuvres à caractère autobiographique. En termes d'image, il s'agit de définir mes intérêts esthétiques comme une synthèse de divers éléments visuels de culture populaire. Le deuxième axe se concentre sur le texte comme ponctuation de l'image et comme autre moyen de distanciation de ma vision absurde du monde par l'ironie des propos. La relation image/texte s'ouvre sur des œuvres de genre « photo-romanesque » réalisées pour soutenir mon point de vue critique et mon obsession reliée à l'univers des objets en rapport aux (mes) comportements humains.

¹ En terme de narrativité en arts visuels, je m'identifie aux artistes (curieusement toutes féminines) comme Mireille Loup, Sophie Calle, Annette Messager, Nadine Norman, Sylvie Laliberté, Pipilotti Rist.

Le second chapitre définit les parallèles entre ma méthode de travail et mon mode de vie. Il s'agit du parcours de mon processus de création traversant diverses étapes, soient: l'attitude (qui traduit le point d'ancrage de ma démarche artistique autour du concept des *longs jeux*, comme une expérience intuitive qui perdure depuis l'enfance), l'observation, la cueillette, la phobie et le constat (s'appuyant sur des fondements sociologiques de la vie quotidienne (Berger et Luckmann, 1966) et sur les théories de l'extimité¹.

J'expliquerai via la méthodologie, la manifestation de chaque geste à l'origine d'une énergie chaotique de création s'orientant contradictoirement vers des œuvres à caractère minimaliste et formel.

J'aborderai le dernier chapitre à travers un constat de chaque projet composant l'exposition *les longs jeux* comme résultat de mes objectifs de recherche.

En somme, je tracerai le parcours de ma démarche de création comme étant un mode de pensée ludique qui s'accroît depuis l'enfance. Je traiterai de l'évolution de cette méthode comme un portrait de ma vision phobique sur mon environnement restreint devenant un exutoire à cette vision agoraphobique du monde à proximité. Je tenterai de cibler comment cela se traduit dans ma production en arts visuels. Pour y arriver, je dresserai un survol de mon processus de création obsessionnel : du recours à la distanciation de soi par l'ironie des propos, à l'esthétique personnelle de l'image photographique et vidéographique.

² J'entends par extimité, la définition du psychanalyste Serge Tisseron comme un "mouvement qui pousse chacun à mettre en avant une partie de sa vie intime, autant physique que psychique" (Tisseron, S., 2006).

CHAPITRE 1

MES DISTANCES

1. MES DISTANCES

L'homme que je propose est créé de l'extérieur, il est dans son essence même inauthentique, n'étant jamais lui-même, et défini par une forme qui naît entre les hommes. Éternel acteur certes, mais acteur naturel, car son artifice lui est congénital, et c'est même un des caractères de son état d'homme... Être homme veut dire être acteur, être homme c'est simuler l'homme, se comporter comme un homme tout en ne l'étant pas en profondeur, c'est réciter l'humanité... Il ne s'agit pas de conseiller à l'homme de dépouiller son masque (quand derrière ce masque il n'y a aucun visage), ce qu'on peut lui demander, c'est de prendre conscience de l'artifice de son état et de le confesser.

Si je suis condamné à l'artifice.

S'il ne m'est jamais donné d'être moi-même.

-Gombrowicz cité dans *La transparence du mal* (Baudrillard, 1990)

Ce premier chapitre témoigne de l'art de se raconter en excès. On dit de l'excès : qui dépasse la mesure normale ou prévue. En effet, la définition de l'excès définit tout ce qui concerne ma recherche-crédation. Mon rapport aux arts est dans l'excès, qu'il soit dans l'acte de créer ou dans la création même : vouloir tout mettre, tout dire, tout faire. Je pourrais qualifier mon travail également en termes d'urgence. Une urgence pressente de tout capter autour de moi, de décortiquer, d'analyser, de réinterpréter, de détourner, de vouloir raconter à nouveau. Cet excès dont je parle ne se lie pas uniquement à ma recherche actuelle. Le mot « excès » concerne aussi curieusement l'histoire d'une créatrice d'images, auteure de récits, collectionneuse attardée, artisane de tout et de rien, performeuse au quotidien. Il s'agit d'un état constant qui m'envahit depuis l'enfance. C'est le processus créateur d'un cerveau, dont je compare à une machine, qui une fois enclenchée, n'a jamais arrêté d'être en fonction.

Au fil de mes diverses expérimentations réalisées durant ces deux ans de recherche, j'ai franchi le terrain glissant entre l'autobiographie, l'autofiction et l'autoreprésentation. Dans ce chapitre, je traiterai du parcours qui m'a amenée à faire de mon quotidien une œuvre narrative et les diverses approches de distanciation que j'ai tenté d'apporter à ma production en arts visuels. Ce chapitre se scinde en deux parties, l'une concerne l'origine du désir de se raconter et fait état de la frontière du « moi et l'autre » apportée par l'esthétique singulière de mes images. La deuxième partie porte sur la potentialité de distanciation du texte à caractère ironique.

1.1 Limite : De l'autoreprésentation à l'autodestruction

On transpose, on dispose, on pose. Dans le désarroi absolu, dans le désordre total, on range, on arrange. Parmi le pêle-mêle hideux du malheur, on trie, on triche. Tout l'être crie une atroce vérité. On écrit du faux.

- S. Doubrovsky, (1989).

Le sujet de ma recherche autour du projet *Les longs Jeux* est le résultat d'une pratique narrative visuelle authentique en constante évolution. Un tournant spontané s'est produit suite à quelques expérimentations artistiques où j'ai tenté d'abolir la frontière entre art et vie. Considérant d'abord l'œuvre d'art comme une réalité vécue, qui se devait d'être vécue, à la manière de l'artiste française Sophie Calle (figure 1, p.16), je prenais plaisir à jouer de cette mince limite entre fiction et réalité. L'exemple de mon projet de fin d'étude au baccalauréat traduit bien cette idée. Il se résumait en une œuvre à caractère relationnel (Bourriaud, 1998), intitulée *Comment rencontrer un garçon en 12 étapes faciles* (figure 2, p. 17). Comme son titre l'indique, il s'agissait d'une quête obsessionnelle à rencontrer le grand amour. Chacune des douze étapes du projet était élaborée et vécue avec conviction. Ce récit interactif sur support photo-vidéographique était présenté en deux parties : d'une part, le volet présentation et descriptif de ma démarche (figure 3, p.17), et d'autre part, se trouvait parallèlement les constatations et résultats (figure 4, p.18). Ces étapes de présentation se rassemblaient en diverses actions traversant le souci de l'apparence esthétique à la diffusion de cette quête sous une forme médiatique. Chaque rencontre, chaque geste était vécu pour l'art, et l'art devenait prétexte à vivre chaque situation. Évidemment, je me suis fait prendre au jeu. Je me suis investie dans un jeu qui a été le résultat d'un échec. En réalité, les hasards et les rencontres m'ont poussé à censurer une partie de cette expérience, par respect du sujet masculin. J'ai cru qu'intégrer de près l'art à ma vie privée allégerait mes préoccupations obsédantes : dans ce cas, une quête amoureuse. J'étais hors champs.

Lorsque j'ai entamé ce projet, je ne me doutais point des répercussions engendrées par le fait de mêler art et vie, d'autant moins de ce que c'était d'abolir la saine frontière entre fiction et sentiments. Cet échec sentimental était le résultat d'un cruel investissement de ma personne, loin d'être protégée par la carapace d'un personnage. Curieusement, cela a excité le public qui a participé de près ou de loin à cette œuvre. Par conséquent, j'ai donc choisi d'entamer ma recherche de maîtrise sur cette lignée. À ce moment, le potentiel de la télé-réalité en lien avec la psychologie comportementale m'intéressait grandement, je voulais être cobaye de l'art, telle une sorte de rat de laboratoire de la vie. Complètement masochiste, je voulais pousser plus loin ce concept d'étaler sa vie privée au rang du public. Non comme valorisation de soi par l'approbation du regard de l'autre, mais plutôt par nécessité, comme besoin vital de se raconter. Évidemment, le besoin d'établir une distance entre le « moi » dominant et le public était essentiel.



Figure 1. Sophie Calle, *la filature*² (source : www.iniva.org)

² Dans *La filature* (1981), Sophie Calle engage un détective pour la suivre à Paris et confronte son rapport avec le récit qu'elle fait de sa journée.

FEMME CHERCHE HOMME

STEPHANIE SE CHERCHE UN VALENTIN, 20aine, brunette, aime ciné, bande dessinée et photographie, désire H 18-30 ans.

10194

STÉPHANIE EST UNE JEUNE BRUNETTE, 20 aine, souhaite rencontrer 30 ans et moins, aimant dialogues intellectuels et concerts rock, aimerait vivre grand amour absolu.

10974

Répondez à cette annonce en écrivant à cette adresse: stef_220@hotmail.com

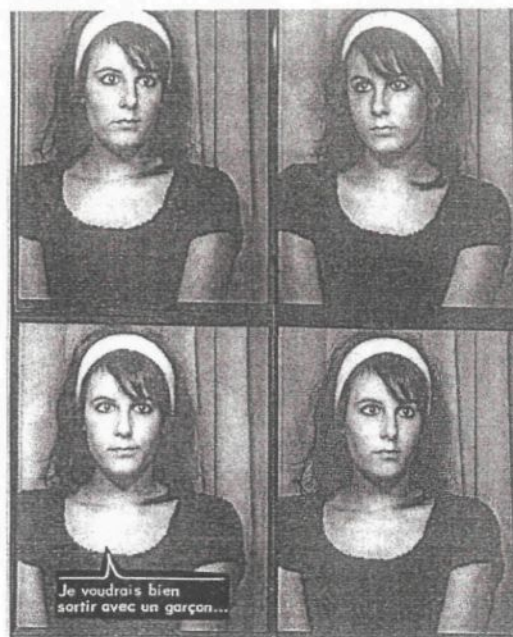


Figure 2. *Comment rencontrer un garçon en 12 étapes faciles*, tract de promotion du projet, 2006



Figure 3. *Comment rencontrer un garçon en 12 étapes faciles*, Les étapes, 2006



21 novembre 2005 - sud
12 novembre 2005 - sud



11 novembre 2005



11 novembre 2005

11 novembre 2005

12 célibataires recherchés
(17/20 ans)

LOFT STORY

100 000 \$ AU COUPLE GAGNANT
CET HIVER A **TQS**.ca

Formulaire d'inscription

Nom: [] Prénom: []

Date de naissance: [] Sexe: []

Adresse: []

Ville: []

Profil: []

Je soussigné(e) déclare avoir lu et compris les conditions de participation à la compétition et m'engage à respecter les règles établies.

Je soussigné(e) déclare avoir lu et compris les conditions de participation à la compétition et m'engage à respecter les règles établies.

Je soussigné(e) déclare avoir lu et compris les conditions de participation à la compétition et m'engage à respecter les règles établies.

COEUR

ANNONCEZ-VOUS GRATUITEMENT
et RECEVEZ vos MESSAGES
(418) 690-5020

REPONDEZ aux annonces
RAPIDEMENT
1-900-451-5454

10 ans d'expérience, 10 ans de succès, 10 ans de passion.

10 ans d'expérience, 10 ans de succès, 10 ans de passion.

10 ans d'expérience, 10 ans de succès, 10 ans de passion.

Figure 4 : Comment rencontrer un garçon en 12 étapes faciles, les preuves (2006)

Continuer à vouloir étaler mes gestes quotidiens au rang de la sphère publique (par l'art relationnel ou l'exposition) m'a poussée à rendre d'autant plus sous forme de fictions mes scénarios de vie. Suite à ce brouillement entre fiction et réalité, ma recherche initiatique et expérientielle s'est penchée vers le genre autofictionnel en art³ (Hubier, 2003), concept d'abord adapté en littérature. J'entends par autofiction, un genre qui « (...) répond au désir d'écrire autrement le récit autobiographique en le pervertissant et le contaminant par le récit imaginaire, en exerçant le « mentir vrai » (...) » (Evrard, 2006). Ce « mentir vrai » m'a poussée à questionner brièvement mon engagement face à la valeur de l'authenticité du propos et la place du canular dans ma pratique visuelle narrative.

La production qui a suivi m'a dirigée par la suite vers des réflexions entre le fameux pacte autobiographique⁴ et celui de l'autofiction. Le point tournant a été lorsque j'ai réalisé, dans le cadre de la longue résidence d'été au centre d'artistes *Le Lobe* à Chicoutimi (2007), le projet photographique '*New Kids On the Noce*' (voir figure 5 p. 20).

L'idée initiale était de faire suite au projet de la quête amoureuse : franchir l'étape du mariage. Avec ce projet, je voulais faire une tentative de me distancier légèrement de ce concept d'art/vie. Le scénario étant basé sur un objet usagé, la robe, que j'ai tenté de faire revivre à nouveau dans une histoire nuptiale inventée de toute pièce. Les photographies où j'étais mise en scène, devenaient témoins de mon désir obsessionnel d'arriver au mariage; désir ironique, mais entièrement réel.

³ Genre littéraire instauré par S. Doubrovsky (1977)

⁴ Concept établi par Phillipe Lejeune qui définit l'autobiographie comme un « récit rétrospectif en prose qu'une personne réelle fait de sa propre existence, lorsqu'elle met l'accent sur sa vie individuelle, en particulier sur l'histoire de sa personnalité » (Lejeune, 1975).



Figure 5. *New Kids On The Noce*, (détail), 2007

Je souhaitais vivre, à travers ce projet, chaque étape de ce jour « J ». Pour ce faire, j'agissais un peu comme un acteur qui va se costumer pour entrer dans son personnage. Vêtue quotidiennement de l'objet fétiche, je me sentais habitée par un événement du passé, un événement important dans la vie d'autrui. Encore une fois, sous les airs de légèreté du kitsch se cachait une espèce de détresse que j'ai mal su dissimuler. J'étais encore *game over*. J'étais consciente du jeu de l'autofiction, tout en ne sachant plus comment négocier avec cette réalité oppressante qui surgissait du propos. Cela demeure purement anecdotique, mais sous l'idée d'une union éternelle, lui, ses désirs étaient autres. Pour cause, je ne savais plus comment traduire mon récit ni comment le vivre. En appliquant le faux, j'ai eu l'impression que mon investissement dans le processus de création était faible.

Avec ce projet, j'ai conclu que de trop vouloir transmettre l'effet de réel je finissais par faire du mensonge, ma propre réalité. Je me suis perdue entre Stéfanie Tremblay et ce qu'aurait pu devenir un sain personnage. Ensuite j'ai tenté de me convaincre que l'art et en principe la photographie jouent de tout évidence du côté du fautif et que la frontière entre le vrai et le faux en art n'a plus de raison d'être. De ce fait, la question de l'autofiction devenait moins imposante mais mes interrogations face au positionnement d'une frontière limite demeuraient présentes.

La photographie doit se comparer au théâtre et se penser travaillée par un jeu : le jeu des hommes et des choses. C'est parce que la photographie est habitée par ce jeu du monde, c'est parce que face à elle nous sommes joués, c'est parce qu'elle nous trompe, qu'elle peut entrer dans le monde des arts. La photographie est du côté de l'artificiel et non du réel. (Soulages, 2001, p. 66 – 67)

Une autre problématique surgissait : celle de l'omniprésence de mon image. En faisant usage de l'autoreprésentation, je relatais, à la première personne, mes expériences véridiques sentimentales. Comment abolir cette limite liée à la censure, pour arriver à créer des récits authentiques qui reflèteraient avec justesse cette

subjectivité en mode catastrophique (voir définition p. 28). C'est ainsi qu'au fil de mes productions, je me suis effacée légèrement de mes œuvres. Je parle ici de l'effacement de soi au sens où ma présence physique était quasi excessive et gênante dans mes principales productions antérieures. Le fait de toujours me mettre en scène dans mes œuvres était presque devenu prétexte à ironiser le concept d'autoreprésentation, étant lui-même prévisible. De plus, suite à l'épuisement de mon image, il m'avait semblé avoir éteint l'inspiration dans mes actions quotidiennes. C'est la raison pour laquelle j'ai décidé d'élargir enfin mes champs d'exploration vers d'autres territoires narratifs à défricher : vers les autres. En m'infiltrant dans le paysage extérieur, je pouvais mettre à l'avant scène ma vision personnelle de ce qui m'entourait, selon mon environnement social bien particulier et finir par mieux arriver à mes intentions (figure 6 p.23). Cette infiltration de l'Autre⁵ dans le processus de création de récits semble se rapprocher des concepts d'identification et de projection élaborés en psychanalyse⁶ (Segal, 2003). Se projeter dans l'Autre sous des approches d'observation et de réinterprétation m'ouvrait les portes aux explorations narratives plus vastes et libres. Faire usage de l'autoreprésentation était devenue manière trop concrète de dévoiler mes préoccupations quotidiennes. De plus, ne sachant plus où mettre la limite dans ce concept art/vie, il y a eu la panne. La panne de ne plus savoir quoi puiser dans mes actions réelles du quotidien. En ayant comme objectif de poursuivre ces rituels, cela s'est naturellement transféré vers une transposition orbitale de mon environnement.

⁵ L'Autre, selon Lacan, s'avère donc dépasser la question d'une subjectivation passant par autrui et s'avère une structure symbolique essentielle. C'est le lieu de la parole : *Le sujet reçoit de l'Autre son propre message sous une forme inversée* (Lacan, 1955).

⁶ L'identification projective se comprend comme multiple. Elle est décrite par Hanna Segal comme le : « Résultat de la projection des parties du soi dans un objet. Elle peut aboutir à ce que l'objet soit perçu comme ayant acquis les caractéristiques de la partie du soi projetée en lui, mais elle peut aussi conduire le soi à s'identifier avec l'objet de sa projection (Segal, 2003) ».

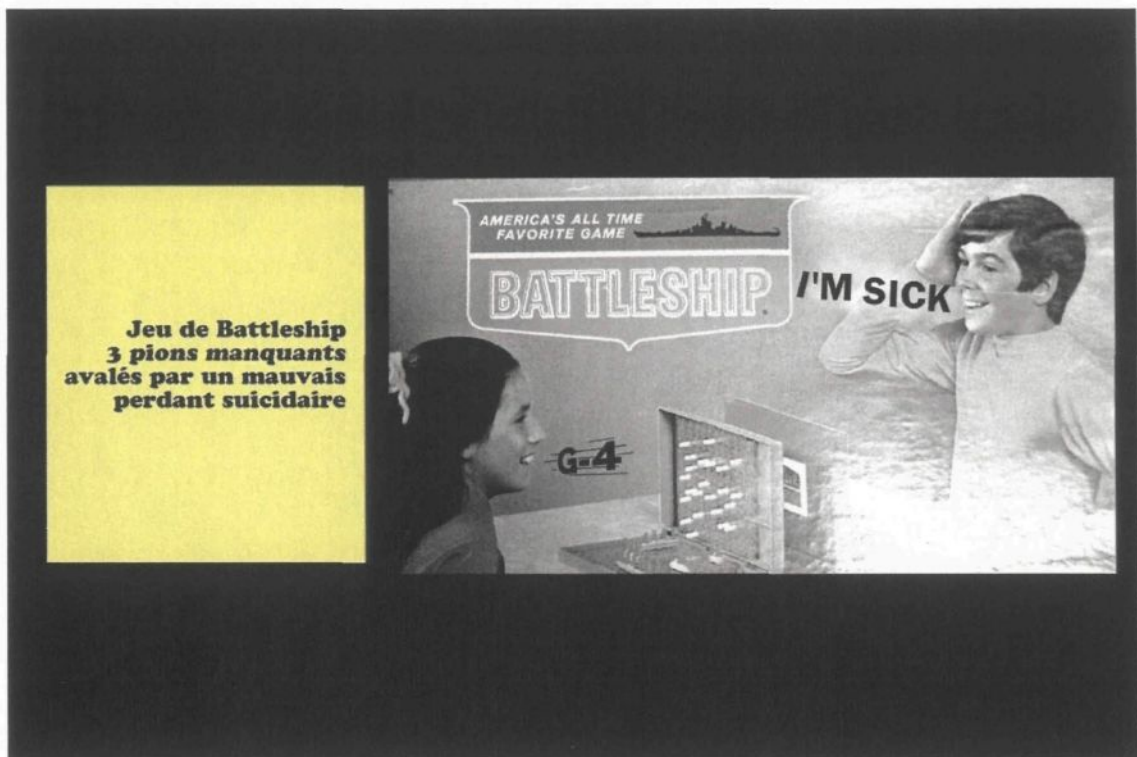


Figure 6 : *I'm sick* (2008), sélection de la série *La visite à la friperie*

Dans cette recherche, je m'intéresse à l'Autre et sa nature morte, dans son histoire extrêmement vivante. À l'intérieur de mes photographies, l'absence de (ma) présence humaine se reforme dans un constat de choses inanimées que l'humain a construit/déconstruit ou laissé derrière lui. Ce qui, selon moi, nous en dit plus sur ses (mes) habitudes et comportements, laissant place à une meilleure narrativité, à une plus grande ouverture des propos. Curieusement, cela me permet de revenir à mon objectif : transformer en dérision tout ce qui compose mon environnement du quotidien en laissant surgir dans mes œuvres ma vision personnelle et absurde du monde, entre autre, des relations sociales et affectives. Au lieu de me concentrer sur mes obsessions personnelles évoquées mot pour mot, je me suis tournée vers une analyse constante de mon monde à proximité.

Du coup, ma présence dans l'œuvre devient à mon sens curieusement encore plus imposante que lorsque j'expose mon corps au premier plan. Car maintenant, plus aucune censure reliée au fait de se mettre en scène (en avouant que les propos sont tirés de ma vie privée), ne fait barrière à l'œuvre. Parler de l'autre, inventer l'autre, c'est d'autant plus parler de soi. Car s'en prendre aux objets c'est aussi s'en prendre aux gens et si l'Autre c'est aussi Moi, ma vision personnelle du monde peut enfin être abordée sans aucune censure, sans la gênante surprise de voir surgir un propos différent de mes intentions.

Cette vision du monde s'est transposée par l'art dans ma production devenant un art de la séquence d'images, de suite de plans rapprochés, une intimité, une macro-vision, une analyse de tout ce que je capte, une presbytie de la vie. Réalisée dans une inconsciente réorganisation de l'espace, la distance s'installe dans l'esthétique de l'image même.

1.2 L'urgence de l'image

En art, je suis boulimique. Je photographie, je filme, j'achète, je scanne, je télécharge, je note, je conserve tout ce que je vois. En somme, je gobe tout pour me faire vomir une œuvre par la suite. Je deviens excitée. La création m'anime. Mon rapport à l'art est passionnel, il est vital. Cette urgence se manifeste par deux supports de captation : la photographie et la vidéo.

1.2.1. Art vidéo et photographie numérique

Mon rapport à la vidéo se caractérise d'abord par l'altération de l'image. Le résultat de la séquence filmée ne semble jamais me satisfaire. Elle est trop *clean*, trop près de la réalité. Comme je l'ai énoncé plus haut, il m'est nécessaire d'entamer un processus de distanciation de mon image, dû à un trop plein d'autoreprésentation. Ma manière de me filmer s'est traduite par l'utilisation de méthodes de captation de basse qualité, étant : le caméscope VHS, le téléphone portable, la caméra virtuelle, etc. C'est ce qui me permettait d'arriver à voir disparaître sous des couches, des écrans, des pixels et des filtres, le mouvement trop représentatif de la réalité (figure 7, p.26). Dans une approche se caractérisant par la répétition, j'importe, j'exporte, je manipule l'image filmée. Je compare la vidéo à mon état de création en peinture : user du repentir, du collage, des couches, des vides, des espaces blancs, des silences. L'épuration que je cherche ensuite à réaliser dans la séquence vidéo, se forme par l'utilisation du montage, soit dans la découpe des plans en chapitres, comme besoin de redéfinir l'image par des titres et des sous-titres (figure 8 p.26). De plus, l'utilisation de la couleur est quasi inexistante. J'emploie principalement une esthétique du noir et blanc très contrastée comme autre manière de distanciation du réel. Tout cela rappelle légèrement l'esthétique des vidéos d'art conceptuel des années 80, dont je cherche également à me rapprocher. Dans le même



Figure 7 : J'aurais voulu être à Loft Story (2006), format DV, 5 min. 16



Figure 8 : Comment devenir un artiste et avoir de la visibilité tout en restant chez soi, 1 min. 27
(2007)⁷

⁷ Série de trois courtes vidéos : *L'artiste agoraphobe*, dont le concept est d'être présentées uniquement sur plateforme web. Disponible sur *You Tube* sous le pseudonyme de *Médiumsaignante* : <http://fr.youtube.com/watch?v=spdu4BDLHBI>



Figure 9: Pipilotti Rist, *I'm Not The Girl Who Misses Much*, (1986)

Source : www.bta.it/img/a0/08/bta00898.jpg

esprit, j'affectionne le travail des artistes et des collectifs qui ont transgressé les règles du cinéma pour arriver à des créations vidéographiques originales⁸. J'apprécie le cinéma expérimental, particulièrement le travail en vidéo d'Andy Warhol dont les œuvres jouent sur la temporalité de la séquence filmique. J'irais jusqu'à dire que la vidéo doit à mon sens se distancier elle-même de la vidéo. Pour ma part, je cherche à la rapprocher de la peinture et de la photographie. C'est ce qui explique que ma production réalisée pour l'exposition *Les longs jeux* est composée principalement d'images fixes.

Mon travail photographique maintenant se caractérise par des actes de création impulsifs. Cet état s'explique par le fait que le médium photographique est souvent la trace témoin de mes performances quotidiennes et de mon environnement. La mise en scène est involontaire. Elle est constamment partout et je dois la capter. Mon processus créatif provient d'un état d'excitation s'orientant vers une esthétique simplifiée. Si l'image initiale est trop surchargée de détails ou de sens, je l'encadre, je la délimite. La manipulation numérique m'apporte la possibilité d'assainir, d'épurer, de recadrer, de nettoyer, de faire respirer l'œuvre. Ce médium me permet d'arriver à mes intérêts artistiques, principalement celui du plan rapproché et de l'insert résultant des images à caractère minimaliste. Mes échelles de plans sont restreintes, ma vision panoramique est en constante rotation autour de mon quotidien. La distance créée entre l'appareil et l'objet photographié est courte. Comme dans la vie, je suis collée sur tout, j'analyse, j'observe de près. Cela se traduit par une construction hasardeuse de l'image m'engageant dans une pensée cinématographique c'est-à-dire par l'élaboration d'une suite de gros plans, de cadrages serrés, comme des fragments de la réalité. On reconnaît l'objet, le sujet même s'il demeure déterritorialisé. Cette micro-vision se dirige vers des œuvres à la composition géométrique, d'une neutralité fondamentale (voir figure 10, p.29).

⁸ Je cite en exemple quelques artistes dont j'affectionne particulièrement le travail tels que, Michael Snow, Dara Birnbaum, Ant Farm, Paul Granjon, Jean-Luc Godard, Paul McCarthy et Pipilotti Rist (voir figure 9, p.27).



1.1 Chocolat chaud le soir - pour fausse grippe

Figure 10 : *Astro-vaiselle* (détail) (2008)

Cette rigueur dans la construction de mes images se traduit également par un rappel des éléments du langage publicitaire et de certaines œuvres du *Pop Art*. Chez Wesselmann, particulièrement dans la série *Stilllife* (voir figure 11 p.31), les collages-assemblages d'objets d'utilisation courante illustrés par la perspective frontale se rapprochent de ce que j'essaie de transmettre dans la composition de mes œuvres photographiques. Il en est de même pour les peintures de Rosenquist, (voir figure 12 p.32), où la figuration ressort dans une forme de mise en scène surréaliste enveloppant l'objet devenant détourné de sa fonction initiale tels des « fragments de la réalité ». Cela reflète également la vision perfectionniste et le regard insistant que je porte face aux objets de consommation anodins. Selon moi, l'objet dans l'œuvre se doit d'être représenté par une rigueur excessive tout en conservant une forme d'humanisation ironisant la sphère de l'intime et du quotidien. Ce contraste entre impersonnalité et familiarité du sujet photographié ou filmé amplifie le côté absurde du propos. J'affectionne également lorsque les éléments visuels sont mis en scène de façon séquentielle à l'intérieure de l'image même. Cela explique le choix de mes références reliées au langage graphique composant certaines pochettes de disques (exemples dans les figures 13 et 14, p.33).

Ces intérêts artistiques positionnent mon travail à caractère « conceptualiste ludique »⁹ (Cotton, 2005), entre la frontière de l'impersonnel et du subjectif. La distance avec la représentation de la réalité que je cherche à poser entre mes préoccupations personnelles obsédantes et mes œuvres, se manifeste par divers moyens esthétiques. Une autre formule s'ajoute également à cette distanciation : le traitement de l'image par le souci typographique.

⁹ Dans l'ouvrage *La photographie dans l'art contemporain* (2005), le "conceptualisme ludique" est évoqué par son auteur comme une "approche de la photographie de natures mortes ayant suivi une évolution parallèle à celle de la sculpture post-minimaliste". Il s'agit de (...) "chercher à faire de l'art à partir du matériau même de la vie quotidienne, en brisant les frontières entre studio, les galeries d'arts et le monde extérieur" (p. 115).



Figure 11. Wesselmann, T. (1962), *Stillife No. 20*,
Source: Osterwold, T. (2007), *Pop Art*, Tashen (1^{er} éd. 1990)

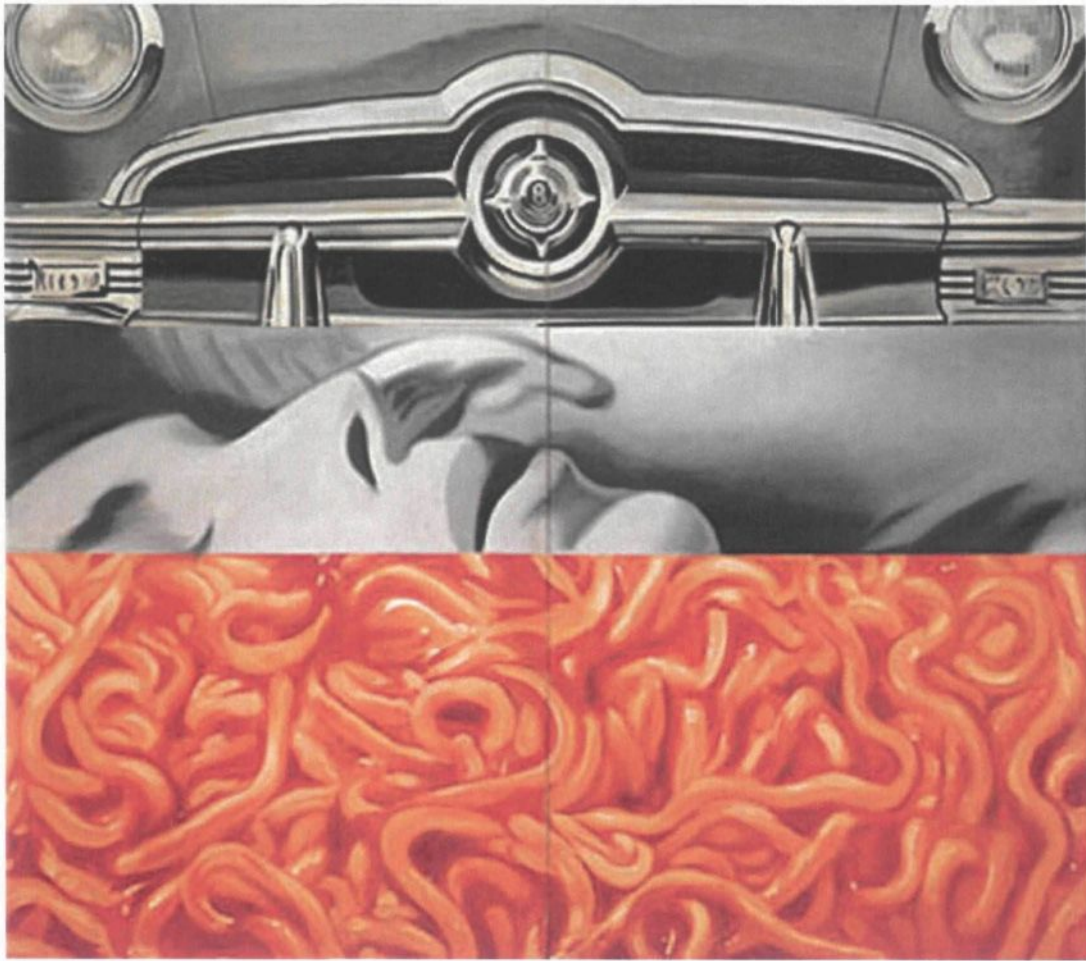


Figure 12. Rosenquist J. (1961) *I love you with my Ford*
Source: Osterwold, T. (2007), *Pop Art*, Tashen (1^{er} éd. 1990)

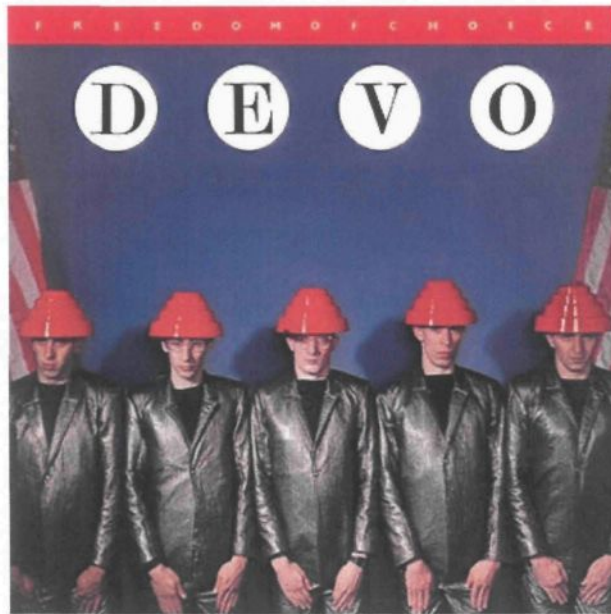


Figure 13: Devo (1980), *Freedom of choice*, Warner Bros, Design, Artrouble. Source : Ochs, M. (2001), *Classic Rock Covers*, Tashen Icons Series

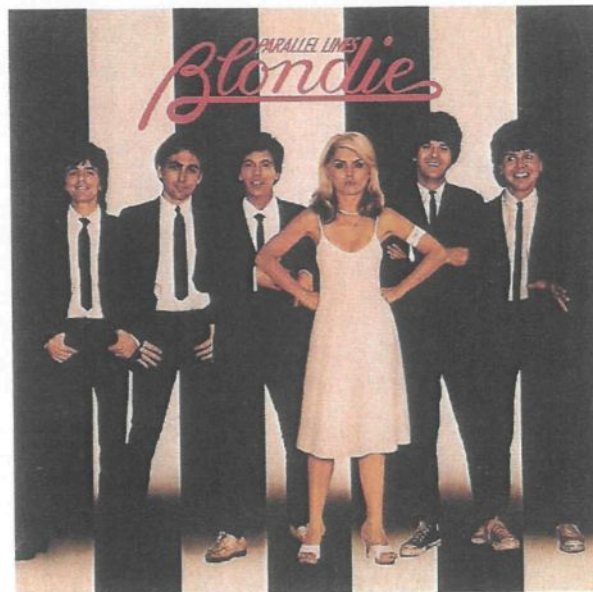


Figure 14: Blondie (1978), *Parralele lignes*, Chrysalis, Photo: Edo 7 Martin Goddard. Source: Ochs, M. (2001), *Classic Rock Covers*, Tashen Icons Series

1.2.2 Caractère gras

Ma pratique visuelle ne se concentre pas uniquement sur le médium pictural et vidéographique. Évidemment, ce sont les outils centraux de ma production visuelle mais je considère l'écriture tout autant présente une fois associée aux différents supports utilisés afin d'exprimer un récit. Pour arriver à communiquer mon propos, ma recherche visuelle ne semble pas se suffire de l'image : la syntaxe devient imposante. Elle est déployée par certaines figures de style faisant toutes références à l'ironie.

Il est évident que mon travail, principalement en photographie, a des similitudes avec le photoroman (voir figure 15, p.35). J'ai consacré plusieurs travaux sur ce phénomène littéraire « considéré comme un art mineur, bien que populaire (...) » (Chirollet, 1983, p. 5). En me penchant sur l'essai du docteur en philosophie de l'art Jean-Claude Chirollet, je me suis intéressée à tout ce qui entoure le roman-photo : les poses hyperréalistes des acteurs, les possibilités narratives infinies, mais je me suis principalement concentrée sur le rapport du texte à l'image (voir figure 16, p.36). Consciente de l'atmosphère kitsch reliée à ce médium, c'est ici, avec le photoroman, que découle le point central de ce besoin d'ajouter d'abord des phylactères à l'image, pour ensuite arriver à la nécessité des sous-titres, des légendes, des indications, des slogans, etc.



Figure 15 : Pages 128-129 du photo-roman italien Baby Colt : Sérénade au clair de... Colt (1969)
(source : collection personnelle)



Figure 16 : *Quand je le vois, j'ai chaud, je fonds* (2006)

Avant tout, mon profond désir est d'élever le photo-roman au rang d'une œuvre d'art. En effet, j'ai une fascination sans borne envers tout ce qui est d'une nullité exécrable. L'absurdité qui peut naître entre la cohésion d'une image et d'un commentaire gratuit est pour moi synonyme d'une jouissance infinie. Le pouvoir de créer des tensions, des doubles sens, m'amène à concevoir l'ironie et l'absurdité comme une poésie, une sorte de sourire de l'esprit :

Quand l'ironie passe les bornes, à vouloir faire coïncider les contraires, elle plonge dans la confusion. La conscience s'étourdit dans un mouvement que rien ne peut plus arrêter. Nul système de référence ne subsiste, qui lui assignerait une limite. Tout est tourné en dérision, défait. L'ironie, pleine d'elle-même, s'enivre de son extrême liberté et titube (...). À son paroxysme, l'ironie orgueilleuse bascule dans les raffinements la perversité et autres liaisons dangereuses. (Guérard, 1998, p. 13)

L'utilisation formelle du texte y est comme élément de transgression de sens de l'image. C'est le double besoin de raconter : l'excès. La présence de texte, à la fois commentaire et justification, est souvent présente sous une forme amplificatrice, contradictoire, ironique et humoristique. Il devient nécessaire à la compréhension du propos que je souhaite véhiculer.

Dans le projet *Les longs jeux*, la fonction des textes, souvent créés numériquement, sert à subvertir le sens primaire de l'image. Étant fondé sur une agaçante analyse des banalités qui nous entourent, le texte a nul autre choix que d'exprimer les idées saugrenues qui me hantent suite à la captation d'un objet ou d'une futilité de mon quotidien (voir figures 17 et 18, p.38-39). Ces banalités qui ressortent de mon quotidien laissent place au tragique. Puisque mon esprit cherche l'échec dans tout, il veut épuiser le sens initial des choses qui m'entourent. C'est ici que vient également s'appuyer ce rapport du texte à l'image. La signification demeure fidèle à mon état d'esprit qui devient inévitablement l'inspiration de mes œuvres : Je

suis une adepte du catastrophisme, état consistant : « à s'imaginer toutes sortes de désastres à partir d'un événement négatif peu important » (Branch et Willson, 2006, p. 22). Cette vision pessimiste et obsédante me caractérisant ressort jusque dans l'art. En avouant d'avance la présence de l'échec, je cherche à le rendre humoristique.

La stratégie ironique joue autant sur l'ambiguïté qu'avec le détournement pour arriver à des fins de distanciation. Cette forme d'expression bien ancrée actuellement dans le paysage du discours artistique s'assume principalement autour de la présence d'un univers narratif dans ma pratique.

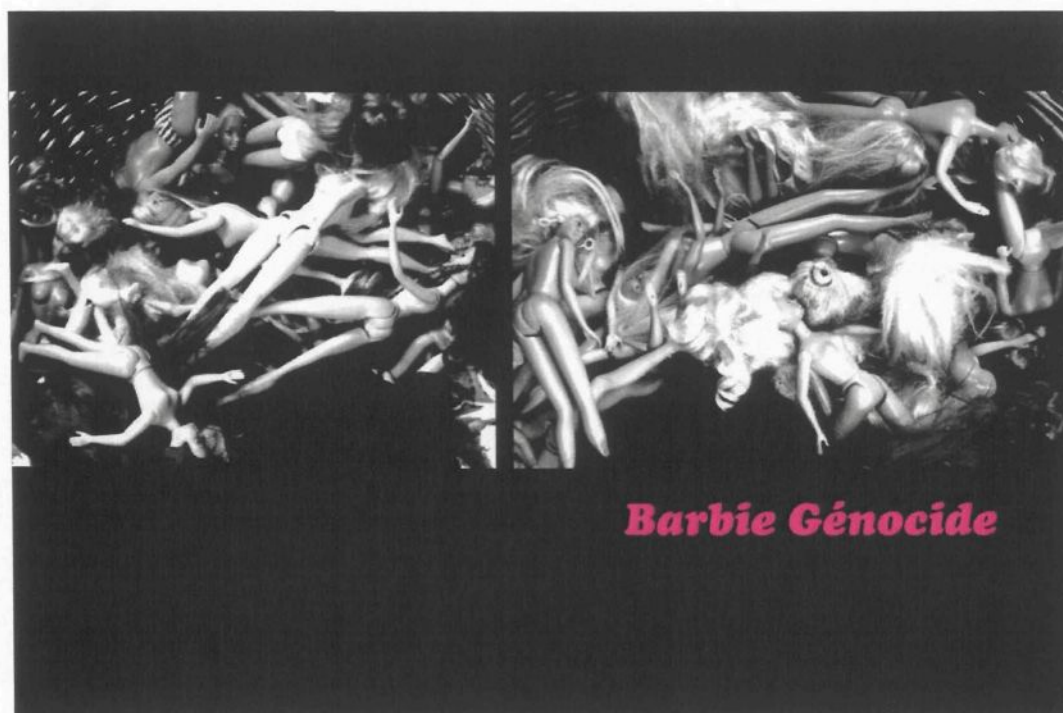


Figure 17 : *Barbie Génocide* (2008) (sélection de la série *La visite à la friperie*)

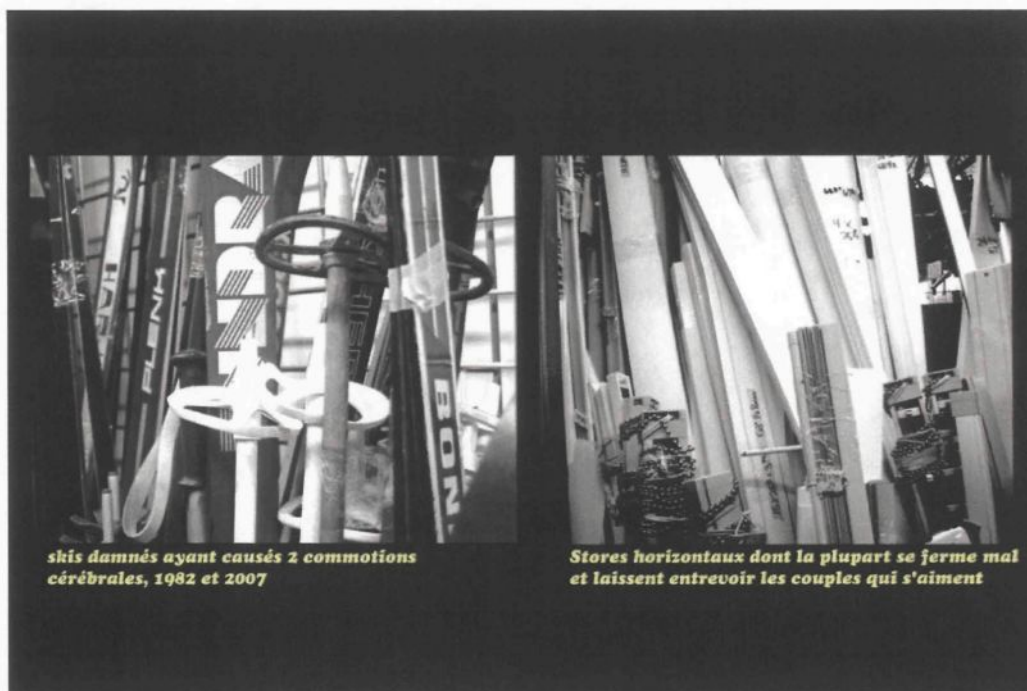


Figure 18 : *Les skis, les stores* (2008) (sélection de la série *La visite à la friperie*)

Le contraste entre le signifiant et le signifié (ou disons *l'in-signifiant* et le signifié) oblige pastiches, citations et parodies à s'unir avec les éléments de ma culture populaire. Cela m'amène à faire des parallèles avec les couvertures des magazines français à caractère satyrique tels Hara-Kiri (voir figure 20, p.40). Les gags visuels à l'humour absurde, noir ou outrancier détournent publicités ou tableaux de maîtres me rejoignant au plan de la relation texte/image.

Le style d'écriture que j'emploie s'apparente à des slogans minimalistes inspirés de la publicité. Il évoque également une poésie saccadée étroitement inspirée des dialogues de la Nouvelle Vague française. L'écriture minimaliste rappelle également l'efficacité automatiste et expressive du punk 77. Tout y est pour exprimer un certain univers vide où se revendiquent l'échec et l'absence d'un quotidien banal.



Figure 20 : Hara-Kiri, Journal bête et méchant : *Poisson d'avril* (1967), Couverture du No. 68

(Source : palladio.free.fr/harakiri/)

Je m'inspire grandement du domaine musical pour mettre en œuvre la relation image/texte dans mes œuvres. En chanson, la sonorité des mots et le style des textes sont primordiaux. Pour ma part, ils sont conçus de façon automatiste et irréfléchie, à la manière d'un commentaire gratuit, mais empreint d'une certaine poésie synthétique. L'ellipse, l'antithèse, le paradoxe, les sous-entendus et l'énumération sont très présents comme figure de style. Dans un même ordre d'idée, ma pratique artistique crée des parallèles avec la formation française actuelle *Prototypes* (exemple en figure 21, p.41). En plus de leur esthétique, la sonorité des textes saccadés rappelle l'effet de ce que j'essaie de créer en ajoutant des mots à ma pratique visuelle.

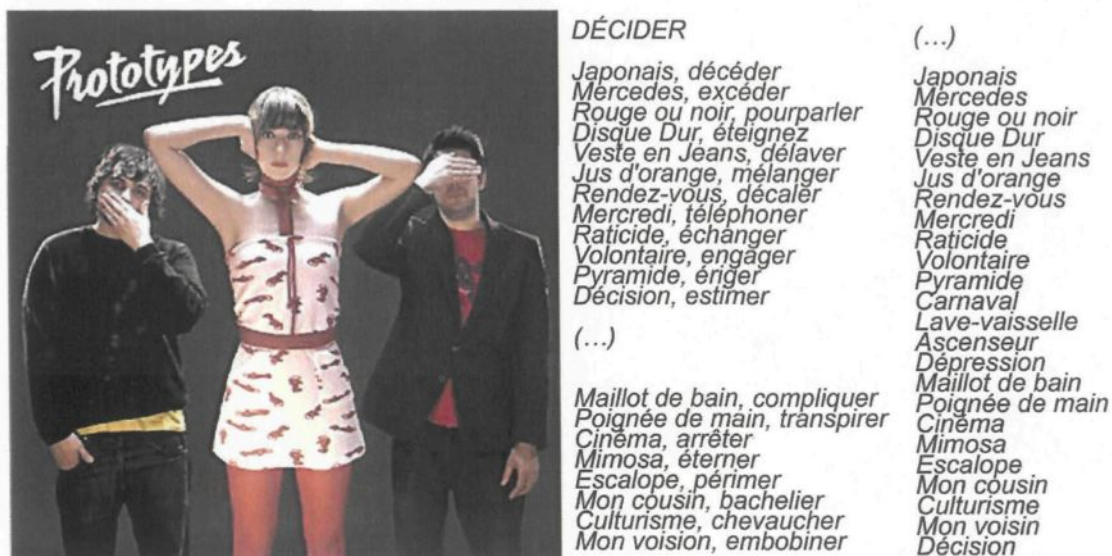


Figure 21 : Prototypes : *Décider*, tirée de l'album : *Tout le monde cherche quelque chose à faire* (2004), Universal Music France S.A

Bref, je considère que pour arriver à nommer mes objectifs de recherche actuels, il m'était nécessaire de dresser l'évolution de ma recherche en arts visuels passant de l'autoreprésentation extrême vers un intérêt pour l'Autre. Désormais, suite à quelques expérimentations vidéo et photo en cours de maîtrise, certaines contraintes reliées à une pratique d'art-vie ont été abolies pour aller vers un terrain plus large dépassant la censure et se diriger vers la provocation. J'aborde le terme de provocation comme un mot propre à mon cheminement artistique et personnel et non dans le sens de la réception de mes œuvres ; à moins que l'on aborde la provocation dans le sens de la séduction. En fait, mon principal objectif de recherche se résume à transformer en dérision tout ce qui compose mon environnement du quotidien en laissant surgir dans mes œuvres ma vision personnelle et absurde du monde, entre autre, des relations sociales et affectives. Je cherche à pousser ma vision attentive sur mon quotidien tirée d'une observation excessive et à dresser un portrait fidèle de ma subjectivité particulière empreint d'absurdité et ce, par le biais de l'art. En effet, l'art se retrouve attaché à mon mode de vie. Dans le deuxième chapitre, j'aborderai l'idée que l'art s'intègre à ma pratique comme un jeu. Jeu d'observation vers une urgence de communiquer cette vision qui me hante, cette dérision de la sphère du privé : la mienne et la vôtre.

CHAPITRE 2

MY WAY

2. MY WAY

La vie est tragique, on ne demande qu'elle ne soit pas ennuyeuse.

-Jacques Chardonne, *Le ciel dans la fenêtre* (2000)

Ce chapitre, tout comme ma production, doit s'écrire dans l'excès. Comme un crachat dans une urgence de communiquer, mon processus de création vacille entre divers objets de dualité. Il s'appuie sur l'état d'excitation et le geste d'épuration et se situe entre l'univers chaotique versus l'univers rationnel, les actes réfléchis opposés aux actes irréfléchis, etc.

Cette démarche artistique est particulière, puisqu'elle constitue ma propre démarche de vie. Mon processus de création s'enclenche d'abord par un regard analytique sur les autres devenant reflet de moi-même. Mon cerveau est mon atelier; mes yeux, des capteurs ultrasensibles. Mes œuvres sont des cris d'alarme et l'ironie : mon arme. Les réalités quotidiennes qui m'entourent se doivent d'être distancées par la dérision. Cette façon d'appréhender le monde est devenue une démarche de création bien enracinée depuis l'enfance. Une attitude qui me suit autant au quotidien que dans mes œuvres.

Avant tout, mon travail artistique se précise avec le médium photographique traité en numérique et en vidéo. Ce sont des outils d'expression pour arriver à des fins narratives qui se construisent sur trois volets : l'observation, l'analyse et la création.

2.1 Attitude : jeux constants de l'artiste

Je ne peux concevoir une recherche sans creuser dans le "Pourquoi". Dans un esprit analytique sans fin, j'ai tenté de comprendre pourquoi ma pratique narrative artistique actuelle créait autant de parallèles avec les constructions de récits que je produisais étant enfant. Car l'essence même d'une recherche comme celle-ci n'est plus de se demander "qu'est-ce que c'est"? Mais plutôt, "pourquoi est-ce là"? Voire même, "pourquoi est-ce encore là" ...! Je blague souvent en disant que mon travail n'a jamais subi d'évolution depuis mes premières années de création artistique. Dans le sens où j'ai l'impression d'user des mêmes stratégies de création depuis l'enfance, là où seule l'idée de rendre l'univers imaginaire au rang d'une construction réelle occupait le centre de mes préoccupations. Ce concept se produit autant dans un désir de raconter que dans la manière dont j'aborde mes récits en image/texte. D'où vient cette obsession de raconter, de tout prendre comme élément de récit ?

D'abord, je dois dire que l'influence de mon environnement et de mes référents culturels ont un rôle imposant dans la manière dont j'aborde les arts. Puisque je suis le reflet d'une culture des années 80, j'ai évolué parmi les magnétocassettes géants, les *Polaroids* instantanés, les microphones jouets, les caméscopes *VHS*, etc. Ces éléments matériels et audio-visuels ont dessiné mes goûts pour le jeu. Les jeux de captation, d'enregistrement, entourant un quotidien où toutes les possibilités d'archiver mon univers imaginaire et performatif était possible et ô combien divertissant. Cette voie d'expression fût, je crois, le point zéro de cette obsession de raconter, d'inventer, de se livrer, de capter des récits aux thèmes banals dont seul mon petit quotidien de proximité était l'inspiration.

D'abord cueillies sous une forme autobiographique, ces activités narratives ont été instaurées dès mon plus jeune âge par la gente familiale. On me dictait de dessiner, sous forme de livre ou de bande dessinée, ma vision personnelle de ce que

j'avais apprécié de ma journée. Cette manière de concevoir le monde via les arts, ne cesse de s'accroître. Les arts sont devenus le reflet de ma pensée, mon processus de création, mon mode de vie. Je m'appuie sur les théories du psychanalyste Serge Tisseron par rapport à la notion d'extimité en art pour traduire mon propos :

Avec le développement des caméscopes, les jeunes ont aujourd'hui pris l'habitude de se voir sur l'écran du téléviseur (...) familial, à tel point que les technologies du numérique risquent bientôt de remplacer le traditionnel « stade du miroir » (Lacan), par un « stade des écrans ».

Sous l'effet de la généralisation de la photographie familiale et des nouvelles technologies, les jeunes rattachent ainsi beaucoup moins leur intimité et leur identité à la représentation visuelle d'eux-mêmes. Or, l'apparence n'est plus un repère identitaire, mais un support de jeux sans fin, solitaires ou partagés. (...) C'est l'apprentissage généralisé du « faire semblant » qui écartera les jeunes plus fragiles dans la tentation d'une mise en scène littérale de leurs désirs intimes. Qu'ils soient invités aujourd'hui à les scénariser comme des fictions est peut-être ce qui leur permettra, plus tard, d'en faire des œuvres. (Tisseron, 2006, p. 5-7.)

Effectivement, Tisseron semble répondre à mes questionnements sur la perpétuité de cette manière de vivre et de créer et élimine du coup l'idée du narcissisme liée à ce genre de pratique. Elle est énoncée ici comme une invariabilité.

Revenir à ces sources m'amène à déterminer d'où provient cette problématique autour de l'excès de narrativité dans ma pratique. On peut voir que cette nécessité de construire des récits remonte à la période de l'enfance, phénomène courant chez certains. Pour ma part, je suis restée coincée dans cet univers virtuel de constante élaboration d'histoires, devenu jeu de langage et structure de pensée : un long jeu.

Le langage offre à l'enfant, outre la possibilité de formuler ses demandes, ses désirs, ses intentions, une ouverture vers la vie imaginaire lui permettant d'enrichir sa construction psychique. (...) Pour lui, s'inventer un monde virtuel peut faire partie du jeu et le projeter dans un univers où il pourra satisfaire ses désirs, tout autant que ses frustrations, échappant ainsi à la toute-puissance et à la dépendance de l'adulte. On peut même avancer que le mensonge est d'une certaine façon naturel pour lui ; tout enfant joue à faire semblant et va volontairement fausser la réalité pour la faire correspondre à ses attentes, pour l'enjoliver, la rendre plus en adéquation avec ses fantasmes ou, en tous cas, moins désagréable.

(Source : Psychanalyse (2005) Magazine http://www.akpsy.com/31_un_enfant_raconte.htm)

De ce fait, je considère ma méthode de création comme une méthode de vie consistant d'abord en une manière de percevoir le monde, de l'habiter et de s'en moquer, car " le recours à un mode de pensée ludique permet donc de renégocier la réalité et, du même coup, de rendre acceptable un réel parfois insupportable" (Fraser, 2001, p. 13).

En termes de jeu, le mot *constance* doit être remarqué. C'est-à-dire qu'il touche et englobe toutes les opérations de ma création et ce, de manière persistante. Cette attitude particulière va au delà du besoin de se mettre en scène comme je l'ai fait auparavant. Je la considère comme un mode de vie, un concept fondamental influençant mes actes quotidiens et animant ainsi ma création. Cela agit sur le choix volontaire ou involontaire de ce qui compose mes relations sociales, mes valeurs, ma façon de consommer, ma façon de me divertir, de m'habiller. Bref, cela devient une manière de vivre en rapport au monde. *Les longs jeux*, c'est tout cela. Un jeu tiraillé entre le plaisir et le sérieux. C'est une réaction contre une réalité trop monotone, un collage de modes de vie associés à diverses manifestations artistiques (contestataires) empruntées au passé. Ces jeux basculent autant dans mon univers artistique que dans mon univers quotidien, maintenant avoués sans aucune frontière ni censure.

Plus qu'un jeu identitaire, cette manière de vivre influence ma manière de créer. Cela va au-delà d'un simple emprunt d'identité permettant de faire vivre un « moi » changeant. Si ce n'était que cela, les arts ne seraient qu'une extension de mon quotidien particulier et qu'un prétexte à faire accepter cette réalité en marge. Ma vie est art. C'est ainsi qu'en terme de théâtralisation, cette attitude reflète également un esprit obsessionnel. Chaque geste banal du quotidien devient artistique. Et si je pouvais vivre une vie en *fluo* ou une vie en noir et blanc, je le ferais volontiers.

2.2. Observation : obsession-captation et photo-constat

2.2.1 Obsession-captation

Ces jeux se caractérisent également par une méthode liée à l'observation. Tout ce qui m'entoure me semble être de bons sujets à de futures créations. Je vis dans un constant état d'alerte face aux choses banales du quotidien. J'observe les comportements, les relations humaines, les moindres gestes de gens, les moindres transformations d'un objet, et ce, dans une agaçante analyse perpétuelle. J'observe ces dits sujets pour trouver le meilleur moment d'absurdité, voire les liens aberrants pouvant se créer entre les choses préalablement observées. Je parle de « tout » dans le sens de choses, de moments, de situations, de mœurs, de lieux, de dialogues anodins. Le récit apparaît ensuite dans la transgression et la subversion de ces scénarios de proximité. Ce désir de raconter en image/texte est d'abord, comme il a été dit plus haut, abordé comme un jeu. Jeu qui implique autant le plaisir que l'échec, pratiquement toujours interprété en version catastrophique. Tout ce qui semble banal et léger est, selon ma perception, chargé d'un sens dramatique, affreux, lourd, mauvais, se devant d'être interprété dans le ridicule, le cynisme et l'ironie. Avoir cette vision subjective sur le monde peut devenir une obsession. Lorsque je côtoie les marchés aux puces, par exemple, je vois un chemisier appartenant à l'ex mari d'une femme cocue frustrée qui l'a jetée à la friperie, un photo-roman dont les pages sont

gondolés par une fille ayant trop pleuré sa solitude, un jeu dont il manque les pions car l'enfant, transporté d'urgence à l'hôpital, les a avalés, un livre d'éducation sexuelle, aux images subtiles et la traînée de sperme qu'un préadolescent y a laissée.

Le terme *obsession-captation* se justifie dans l'excès. Je parle ici de photographie, car c'est le médium qui caractérise principalement l'ensemble de ma recherche. En réalité, l'acte de captation d'un sujet avec un appareil photographique, est développé dans son aspect obsessionnel et excessif. Ce qui fait de moi une boulimique d'images et par le fait même de récits. Toute création doit se réaliser dans le plus court laps de temps possible, sinon le projet devient synonyme d'ennui mortel. C'est pourquoi je me suis formée une passion pour l'instantané. Mais qui dit instantané assume également le terme du *cheap* : une caméra qui tient en balancier sur une pile de livres, un cellulaire qui prend une photo, un éclairage avec une lampe de chevet ou une mise en scène créée dans la salle de bain. Lorsque l'idée survient, ce sentiment d'urgence de créer et de capter à l'aide d'appareil numérique justifie le pourquoi certains objets sont pris avec excitation dans le contexte du sujet même.

Cette prise sur le vif d'un objet du quotidien capté dans son contexte initial définit ce que je nomme la *speed-mise-en-scène*. Celle qui semble déjà là, celle qu'il faut voir, capter, celle que l'on s'invente, celle que l'on provoque inconsciemment. Le but est de créer dans la vitesse et dans l'urgence en assumant tout désagrément esthétique qui naîtra par la suite dans le résultat final. Comme Sophie Calle, je ne suis pas photographe, je suis davantage une conteuse d'histoires. La photographie, au même titre que la vidéo ou toute autre expression artistique, sont des moyens techniques pour illustrer mes récits tirés d'une véritable expérience contemplative du domestique et du quotidien.

2.1.2 Photo-constat

Selon moi, la captation de l'image est dans le chaos comme le constat est dans la rationalité. Le terme photo-constat se veut donc chronologique dans le processus de création de captation. Il ferme l'œuvre. C'est dans un acte de constatation que se développent les textes accompagnant l'image. Souvent un sujet, un objet ou une situation m'inspirant un futur récit ironique est photographié pour ensuite être traité numériquement. J'ajoute donc des légendes, des textes expliquant directement le sens que je veux refléter. Le constat se joue dans l'ironie, dans la décontextualisation du sujet montré. J'analyse tout, j'interprète ce que les autres pensent, j'invente des histoires sur la nature d'un objet banal, j'organise ma réalité ou je laisse les autres me raconter. Je pourrais ainsi dire: photo-constant(e).

La manière de dévoiler le constat par l'ajout d'un texte sous forme de narration sur l'image se traduit par un geste automatiste, par une pensée spontanée sans figelage. Le constat se rapporte presque au geste de la parole ou de la remarque gratuite. Je constate à partir de ce qui m'inspire une anecdote ironique. Je cherche à faire ressortir toute absurdité qui peut se développer dans tout ce qui concerne l'univers du quotidien. Je me garde la liberté d'exprimer un commentaire toujours dans ce même esprit d'instantanéité épileptique. Lorsque j'intègre du texte à mes images ou dans mes vidéos, je sens l'idée de parole sur la mélodie. Le rythme, la durée, les variations, je les transpose dans mes séries photos, comme elles prennent le rôle de chapitres entrecoupés ou de sous-titres dans mes vidéos, à la manière Godardienne.

Je photographie comme je vis, et mon travail photographique n'est qu'un des éléments du récit de ma subjectivité éclatée. Ma matière première est le théâtre de la vie quotidienne, de ma vie quotidienne. En collant une histoire à ce qui compose mon environnement, je le rends unique, je le personnifie.

Mes projets artistiques sont des extensions de mon existence personnelle, ce qui crée la confusion entre l'acte photographique, l'acte de parole/écriture, et de l'acte de vivre tout court. Afin de rendre la vie un peu excitante, je remarque tout ce qui est à priori sans intérêt en le poussant dans l'exaltation du quotidien, dans une quête de l'extra-banalité.

2.3 Quête : l'extra-banalité dans le quotidien

Les actions ou activités qui composent mon quotidien sont restreintes, voire répétitives. Il suffit de piger dans ce qui compose mon mode de vie éclaté et particulier: la routine d'une vie domestique d'appartement, mes journées à flirter dans les friperies, les marchés aux puces du quartier, les soirées de karaoké du centre-ville, les concerts de la scène locale underground et ses fins de soirée arrosée dans des lieux crades, etc. (voir figure 22, p.52). Toutes ces activités routinières sont devenues fibres artistiques aux qualités esthétiques bourrées de textures et d'histoires. Ce fil conducteur se traçant dans chacune de mes productions ne mène-t-il pas toujours vers les mêmes sujets : la misère, l'ennui d'un quotidien, poussant à transformer le moindre détail incongru en point de départ d'une mini-fiction qui expose la véritable nature de cette vie modeste. Telle est ma quête à l'extra-banalité.

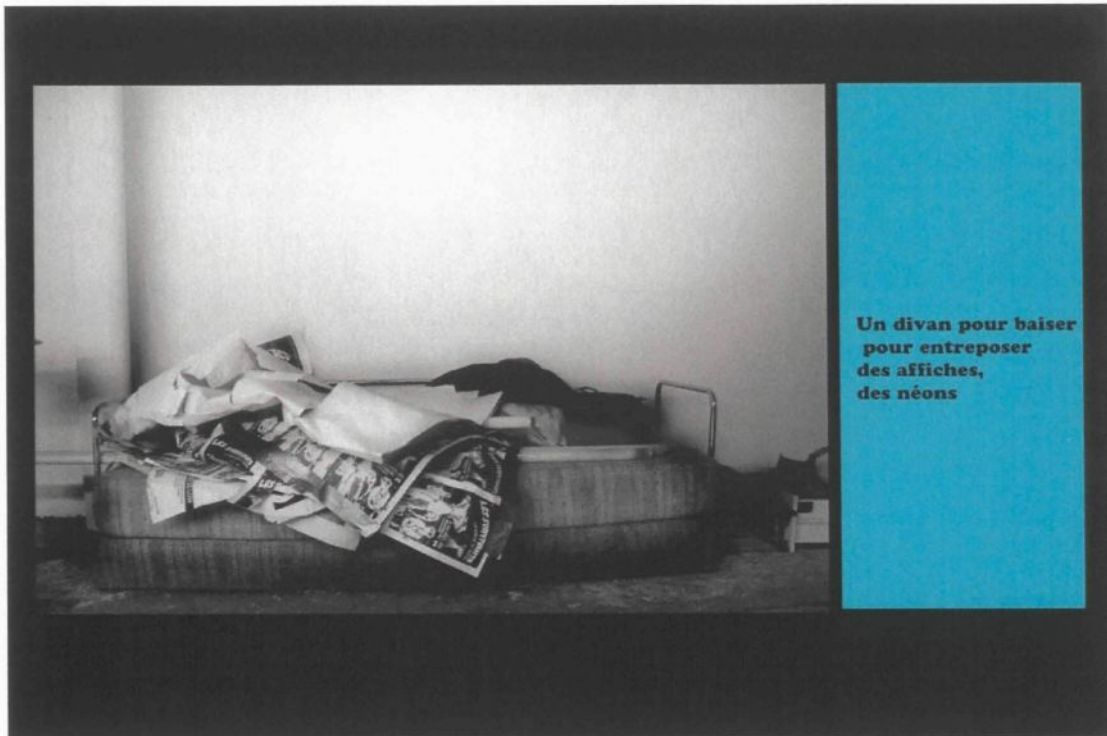


Figure 22 : *Le divan de la grand-mère*, tiré de la série *La visite à la friperie* (2008)

2.3.1 Vision : L'univers domestique usagé

Mon environnement social me pousse à faire un constat sur le monde et les gens qui m'entourent, par le biais d'objets personnels ayant appartenu à d'autres et des lieux habités dont je rends parfois visitent. La trace des choses qu'ils ont maniées est témoin de leur comportement, de leur personnalité. Les objets, les lieux que je considère intéressants comme prétexte à la création d'une œuvre narrative ont tous une même dominante : ils ont d'abord des qualités esthétiques que je trouve particulièrement attirantes dans une optique vidéographique ou photographique.

De par l'aspect formel, je tente d'uniformiser, d'aplatir ces espaces, ces gens et ces objets que je côtoie. Son rendu est lisse, son sujet est crasseux, du moins il a du vécu. Son aura dégage quelque chose de narratif et d'insignifiant que mon propre esprit capte et rejette à son tour sous une forme dite artistique, teintée d'une forme d'ironie. L'aspect malsain, dégoûtant, sale, vieux, des lieux et des objets qui ont de l'histoire me fascine par leur véritable scénario attaché comme une pièce jointe qui s'ouvre lorsque l'on clique dessus. Si je ne connais pas le passé de cet objet, je construis son histoire et enfin la création devient excitante, existante.

J'appréhende la réalité de la vie quotidienne comme une réalité ordonnée. Ses phénomènes sont préarrangés en motifs qui semblent être indépendants de la perception que j'ai d'eux, et qui s'imposent eux-mêmes à cette dernière. La réalité de la vie quotidienne apparaît elle-même objectivée, c'est-à-dire constituée d'un ensemble ordonné d'objets qui ont été désignés comme tels avant que je n'arrive sur la scène. Le langage utilisé dans la vie quotidienne me procure continuellement les objectivations nécessaires et établit l'ordre au sein duquel celles-ci acquièrent un sens, de même que l'ordre au sein duquel la vie quotidienne devient, pour moi, signifiante. (...) De cette manière, le langage marque les coordonnées de ma vie en société et remplit cette vie chargée de sens. (Luckmann et Berger, 1966, p. 35)

Le projet que je propose dans le cadre de cette recherche reste dans l'idée consciente que je m'entoure des biens des autres : leurs vêtements, leurs objets, leurs livres, leurs souliers, leur musique, leurs loisirs, leur passé. J'en fais une sélection, je fais des choix dans ce que j'amasse. Évidemment, cela doit m'allumer sous un point de vue esthétique. On peut associer ce mode de vie au kitsch. Je n'aime pas utiliser ce terme, car la définition du kitsch est propre à chacun. Le kitsch est en vogue... Et c'est tout ce qu'on ne souhaite pas.

Vouloir s'accaparer de divers modes de vie associés au passé pour en faire le mien est devenu acte involontaire, acte normal, acte vital. Chaque jour, je vais à la friperie de mon quartier. Je cueille des choses que je ramène chez moi, je glane¹⁰. De ce fait, je traîne aussi l'odeur d'une vieille paire de bottes, un jeu dont il manque les pions, des livres dont la couverture est dédicacée, des 33 tours égratignés à l'excès. De par ces traces et ces marques, je me fais ma propre version des faits, ma propre mythologie sur l'objet, sur son ancien propriétaire. Je me sens vivre à travers lui ou disons que je lui donne une deuxième chance. Ces trucs me parlent, ils racontent déjà quelque chose dont mon esprit tordu en fait une courte analyse, pour devenir instantanément l'objet d'une histoire neuve. Mon imaginaire scanne ces dits objets dont les histoires deviennent futurs sujets à des récits que je traite dans mes œuvres, (ou ils sont mon petit plaisir de mythomane qui se permet de raconter n'importe quoi pour ceux dont la source de l'objet les passionne).

¹⁰ En faisant référence au film documentaire d'Agnès Varda *Les glaneurs et la glaneuse* (2000).

C'est très ironique de développer un long chapitre sur la méthodologie lorsqu'on sait maintenant que ma méthode de création se produit en quelques minutes. D'où s'applique le terme urgence en art. Cette idée de vouloir tout capter, tout conserver, pour tout raconter, est à la base d'une action de cueillette mais également le but d'avoir un certain contrôle sur sa vie : la peur de tout perdre est à vouloir tout prendre. C'est pourquoi l'aspect dit plus autobiographique sur lequel s'est lancée cette recherche est d'abord l'idée de raconter sa vie, dans une position existentialiste, mais aussi cette obsession de vouloir laisser sa trace. J'essaie de reconstituer un tout avec le tout et ce, avec urgence. J'ai ce besoin de collectionner, de rassembler des objets, de m'entourer de choses qu'elles soient gratifiantes ou purement insignifiantes, c'est ce qui fait la force de l'acte de création.

CHAPITRE 3

LES LONGS JEUX

3. LES LONGS JEUX

Mon projet d'exposition s'est échelonné sur environ un an. Comme je l'ai exprimé dans le précédant chapitre, la production s'est réalisée de façon assez constante et abusive. Puisque cela résulte en un nombre d'œuvres excessif, la sélection des pièces d'exposition prend ici toute son importance. Dans mon cas, le choix d'une œuvre à exposer se fait non seulement avec du recul, mais dans le processus de création même. J'explique cela par le fait que, lorsque je suis en train de créer une série d'œuvres, je sais d'avance si elle sera présentée publiquement. Au lieu d'arrêter le travail à cette pensée, je ne peux m'empêcher de rendre l'œuvre à terme.

Cela explique l'incroyable accumulation de productions que j'ai pu créer en un an. Seulement la moitié se conceptualisera en *Les longs jeux*. Le reste demeurera au stade de *mes* longs jeux, ceux qui sont constamment là, au quotidien. Ce concept d'exposition, est un jeu apparaissant inévitablement dès l'enfance et ne cessant jamais de persévérer. Un jeu devenu un mode de vie bien particulier s'étant transformé en un constant état d'alerte sur tout ce qui m'entoure, sur tout ce que je pourrais transfigurer, subvertir. Un jeu autant capable de déjouer l'auteur que son spectateur.

Dans ce chapitre, j'aborderai principalement le contenu descriptif de chaque œuvre, de chaque micro-fiction et ce, fidèle à la manière dont elles ont été réfléchies et conçues. Tel mon fort désir de toujours vouloir raconter, je présenterai dans de courtes explications anecdotiques chaque série d'œuvres perçues de manière autonome. Je considérerai ainsi parallèlement leurs aspects visuels et esthétiques. Faire le survol de ma production est ce qui me semble le plus pertinent pour arriver à dresser l'évolution de l'exposition *Les longs jeux* en tentant de répondre parallèlement à mes objectifs de recherche initiaux.

3.1 Concept : le projet *Les longs jeux*

Je suis pour un art devant sa forme directement à la vie, qui la
retourne et l'élargit...qui soit lourd et grossier et épais et doux et idiot
comme la vie elle-même...
-Oldenburg (*Pop Art*, Ostenwold, p. 193)

Pour plonger d'autant plus dans ce concept, il m'est nécessaire de passer en revue chaque série de projets. Je synthétiserai ma production en présentant un détail de chaque résultat. Puisqu'ils prennent d'abord un sens narratif autonome, j'élaborerai les récits de mes œuvres pour arriver à dresser un portrait descriptif évoquant le réel sens des *longs jeux*.

3.1.1. *Close-up*

Cette série de sept photographies numériques a enclenchée tout le reste de la production. C'est selon moi, l'œuvre clé, affirmant le concept de captation-obsession et photo-constat. Tirée d'une observation très anecdotique d'une expérience vécue, il s'agit d'une étude sentimentale sur un couple à travers la disposition aléatoire de leurs brosses à dents dans leurs compartiments respectifs à mon appartement. Il faut dire que l'ensemble de cette analyse a été réalisé dans l'ignorance des personnes concernées. J'ai donc adopté l'espace privé de salle de bain comme un laboratoire d'observation de ce couple avec qui j'ai cohabité un an.

L'esthétique des photographies évoque du coup la dépersonnalisation d'un style *Pop Art*, dont l'ajout de constats renvoie à une certaine subjectivité. Les images prennent tout leur sens avec l'ajout de textes sentimentaux. L'épuration de chaque photographie cherchant à miser directement sur le sujet rappelle également une certaine esthétique publicitaire. Cet emprunt ironique de ce véhicule médiatique vient brouiller le sens de chaque image. On nous transmet évidemment un message, celui

du couple en véritable séparation. Curieusement, la vérité cachée dans cette observation insignifiante de brosse à dents est devenue une transposition très juste des signes annonciateurs de rupture. Suite à cette vision préméditée, j'ai constaté un terrain valable à exploiter : celui des objets manipulés par l'humain et l'interprétation que je peux y faire. Tel un jeu aux possibilités infinies, j'ai axé ma recherche en ce sens. Le jeu de ma curiosité visuelle s'est donc trouvé stimulé par ce type de futilité qui m'a poussée à considérer ma vie quotidienne autrement (voir figure 23, p. 59).

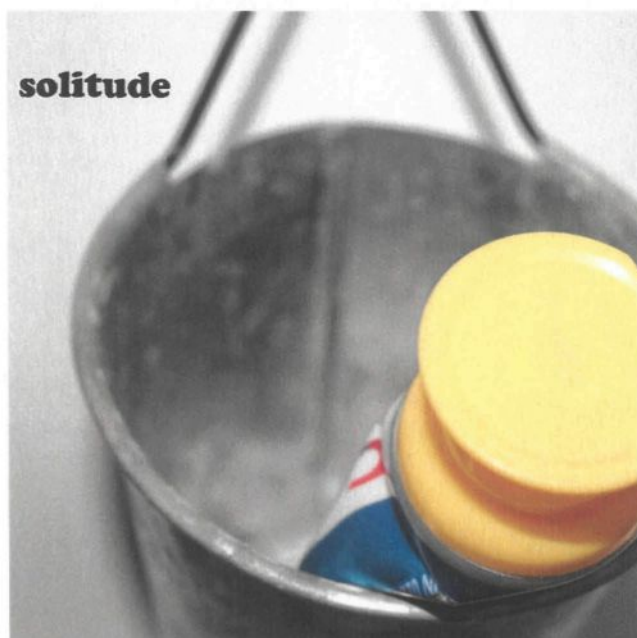


Figure 23 : *Close up* (2008). Détail et contexte d'exposition, photo: Valérie Lavoie

3.1.2. *Astro-vaisselle*

Ce projet se trouve dans le même esprit que la série d'œuvres réalisée précédemment. Cette fois, j'ai pris soin de m'attarder aux traces laissées dans la vaisselle souillée. Les photographies sont associées à une légende écrite à la manière d'une interprétation gratuite, parfois imagée, parfois véridique. Cette cueillette photographique de récipients laissés au hasard dans mon appartement a encore une fois été réalisée dans l'ignorance totale des protagonistes visés. L'observation et l'analyse accrue de leur vaisselle sale se sont matérialisées en images dégageant l'absence, le vide et la solitude. Contradictoirement, l'ajout de textes leur redonne une certaine personnalité et renvoie à une subjectivité enlevant toute approche distante et impersonnelle des images. Les traces laissées dans les objets du vaisselier prennent un sens intimiste rappelant l'approche divinatoire des liseuses de thé. Ce projet, à la limite voyeuriste, ouvre une fenêtre sur les comportements humains et leurs rapports à ce qui touche leur quotidienneté. Cela évoque également le portrait de ma vision cynique-fataliste (voir figure 24, p. 61).



1.1 Chocolat chaud le soir - pour fausse grippe



1.2 Jus de fruit canneberges-framboises de deux jours



1.3 Café vanille française pourri - matin mal digéré



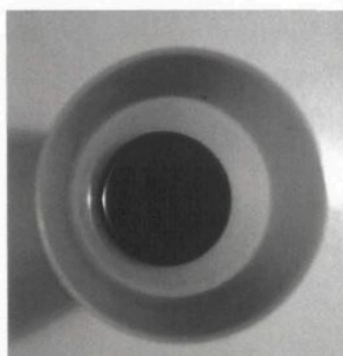
1.4 Jus dans une tasse - vie pressée anxieuse



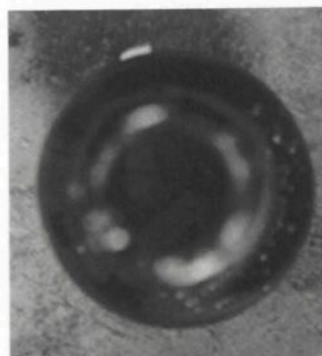
1.5 Café plein froid - oublié dans une baise en après midi



1.6 Goulot de bière avec mégot en prime



1.7 Jus pomme-raisin avec poutine - pas bu au complet



1.8 Bière vide pour les mégots



1.9 Eau dans une tasse avec bateaux en prime

Figure 25 : Astro-Vaisselle (2008)

3.1.3. *La visite à la friperie*

Cette série de 10 photographies numériques est selon moi l'œuvre majeure de l'exposition. Suite à l'intérêt porté sur les objets domestiques de la maison, je me suis intéressée aux choses que l'on offre au bazar. L'objet retourné conserve une charge émotive, un trauma, une raison qui soutient pourquoi on le donne. C'est ce qui a inspiré la plupart des textes de chaque micro-récit photographique de cette série. En dramatisant le passé de l'objet, ils prennent vie à travers un passé connoté. Ils sont associés à diverses époques, à un événement. Ils deviennent des objets historico-tragiques que je rends complètement caricaturaux et humoristiques. De par mes manipulations, je tente d'interpréter le reflet de leur ex-propiétaire. C'est ce qui m'inspire à développer des récits interprétés selon ma vision « mortellement » catastrophique. Les objets familiers deviennent ainsi associés soit à des chansons de Gainsbourg, soit à d'autres références clichées d'une culture populaire. Populaire comme la friperie, comme les gens qui finissent par s'y retrouver. Ces objets portent malheur, ils sentent mauvais, mais se retrouvent tous dans ce jeu de subversion lors de cette *visite à la friperie* (exemple figure 25, p. 62).



Figure 25 : *La visite à la friperie*, contexte d'exposition (2008)

3.1.4. *Les Calcinées*

Les Calcinées est une extension du projet *La visite à la friperie*. J'ai sorti les poupées de leur contexte initial pour les placer dans une mise en situation dès plus banale. Surprises en pleine conversation dans une séance de bronzage, les poupées dialoguent sur le sujet d'une insignifiance acceptable. La photographie investit ces poupées d'un potentiel imaginaire qui dépassent leur fonction habituelle. Éliminant le sens de l'action « vouloir jouer à la poupée », elles semblent vivre ici, sans personne, un quotidien ordinaire. Je les sauve de leur bazar, je leur donne un sens. On ne leur demande plus qu'elles soient décoratives sur une table de chevet ou épuisées à force de rejouer les mêmes mises en scène classiques entre les mains des petites filles qui veulent y projeter leur rêve américain. Désormais, c'est la retraite des poupées.

L'aspect édulcoré des photographies numériques fait clin d'œil aux périodes 1980-90, le support laminé y de même. La lecture des images de cette série est construite à la manière classique du photo-roman commun. Le cadrage et les phylactères y sont également fidèles. Seul le sens et le décalage des dialogues viennent abrutir l'histoire. Inspirée de la télé-réalité, je considère que la conversation suscite l'intérêt du spectateur et alimente la personnification des petits êtres de plastique, qui ne se communiquent, à la fin, rien d'extraordinaire (voir figure 26, p.64).



Figure 26 : *Les Calcinées* (2008)

3.1.5. *Titanic-cake* et *Titanic-cake*, la vidéo

Titanic-cake est une série de photographies laminées que j'ai réalisées lors de la résidence au centre d'artistes *Le Lobe* (Chicoutimi). Parmi toutes les photos présentées lors de l'exposition, j'ai choisi de conserver celles-ci pour le projet *Les longs jeux*. Dans le même esprit esthétique que *Les Calcinées*, les personnages nuptiaux se transmettent, entre les dents, leurs fantasmes au sommet d'un gâteau en ruine. Entre la légèreté et la petite vulgarité d'un '*je t'aime, moi non plus*', cette série photographique se complète avec une vidéo du même genre. La caméra est oubliée sur la table et débouche sur un long plan séquence affichant les métamorphoses subtiles du gâteau qui fond. Il s'agit d'une allégorie évidente sur le couple se transposant vers ces petits personnages. Cela devient une interprétation personnelle de ce que pourraient dire ces protagonistes synthétiques tout le long d'une cérémonie, rêvant déjà d'une nuit de noce, franchissant le stade de l'emmerdement au désir, reflétant ma vision du couple actuel (voir figure 28, p. 70).



Figure 28: *Titanic cake*, contexte d'exposition, photo: Valérie Lavoie (2007)

3.1.6. *Tide is high*

Tide is high est d'abord une proposition esthétique, une étude accrue des altérations sur des *T-shirts* de secondes mains. Ce projet a été créé à partir de véritables *T-shirts* monochromes trouvés à la friperie qui ont ensuite été tendus sur des cadres. Les marques, les taches et les détériorations du vêtement deviennent des inspirations pour des slogans clichés transposés en lettrage sur le chandail même. Senteur, insectes, vomi, résultat de sècheuse, javellisant, poils d'animaux, tache de pâte à dents, tout y est pour porter fièrement sa trace catastrophique quotidienne et l'afficher textuellement, grossièrement. Outre, les ready-mades, c'est une des seules séries d'œuvres de l'exposition qui affiche une certaine matérialité. Le rapport entre écriture et matériaux-tissus m'a semblé pertinent dans l'importance d'une recherche sur la relation image/texte. Les expressions en lettres thermo-transfert ont été réfléchies en de courtes locutions « coup-de-poing », rappelant la sonorité franco-anglaise de certains titres d'albums ou de chansons à saveur électro-kitsch ou punk-rock (voir figure 28, p.66).

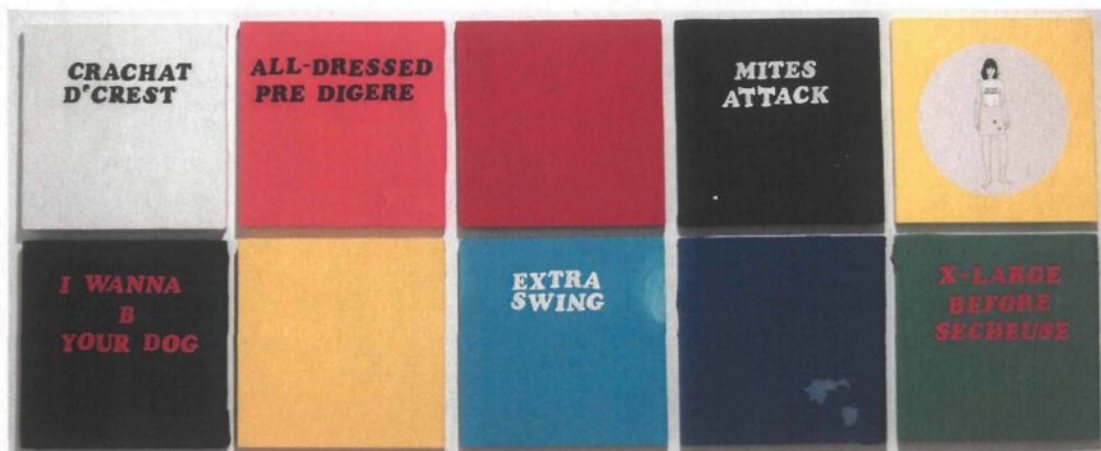


Figure 28: *Tide is high*, contexte d'exposition, photo Valérie Lavoie (2008)

3.1.7 *Le regard des caissières de pharmacie*

D'une esthétique rappelant curieusement l'étrange noirceur des intermèdes *Soupe-opéra* (émission télé des années 90), le récit de cette petite série de six photographies laminées se résume en l'interprétation d'une phobie qui me hante face aux caissières de pharmacies. Ce récit découle d'une angoisse personnelle face aux caissières dont j'imagine porter un regard ironique sur la personnalité du client en fonction de ses achats. Le style photoromanesque est dû à la présence de phylactères exprimant les pensées de la caissière pointant l'espace extra-diégétique dans lequel elle se trouve. Le récit de personnalité est formé par une association d'objets domestiques qui prennent une signification comportementale, présentés de manière très froide et frontale, tel le tapis roulant noir où défilent habituellement ces articles (voir figure 29, p.68).

3.1.8 *Laveuse pis sècheuse*

Laveuse pis sècheuse est une courte œuvre vidéographique. C'est un plan fixe sur ces appareils ménagers qui angoissent sur leur avenir face à leur position côte à côte. Les textes prompts et le langage familier des deux électroménagers défilent en *flash* telles les conversations virtuelles d'une séance de messagerie instantanée. L'état de stress de la laveuse s'accroît avec les vibrations du cycle d'essorage sur un fond de *surf* musique. L'insignifiance de leurs obstinations et la neutralité de la séquence forme une allusion vers la non-communication dans l'absurdité des mœurs actuelles (voir figure 30, p.68).



Figure 29 : Le regard des caissières de pharmacie (détail) (2008)



Figure 30 : Laveuse pis sècheuse, format DV, 4 min. (2008)

3.1.9 *Tommy Jean : True Story*

Tommy Jean est le dernier projet réalisé dans le cadre de l'exposition *Les longs jeux*. Il exploite, selon moi, les potentialités narratives de distanciation que je cherche à créer avec le concept d'art-vie. En fait, l'élément déclencheur de cette histoire provient d'un objet trouvé, un sac à dos rouge dont le nom *Tommy Jean* y est brodé. Pour ma part, la nature de l'objet et la sonorité du nom à la manière d'un titre de film américain m'inspirent toutes sortes d'histoires des plus tragiques aux plus dérisoires reliées au passé de ce garçon. Suite à l'acquisition de cet objet, j'entremêle mes interprétations personnelles sur ce jeune protagoniste avec des faits réels sur des gens que je côtoie, des recherches véridiques sur ce Tommy Jean ainsi que mon sentiment personnel face à la perte. Le sac devient donc sujet à diverses histoires absurdes et plausibles. Tommy Jean devient moi, lui et les autres, de manière à jouer de cette frontière entre canular et faits réels sans jamais spécifier la nature des propos. Ces propos sont illustrés par des photographies, des preuves et des textes composant un récit s'inscrivant sous forme d'une petite publication, dotée d'une esthétique rappelant celle des *fanzines*. L'action de cueillette de preuves ainsi que les possibilités narratives et esthétiques infinies qui animent le projet font en sorte que je perçois ce livre comme un essai, une maquette, ayant tout de même une finalité (détail du projet dans la figures 31 p. 70).

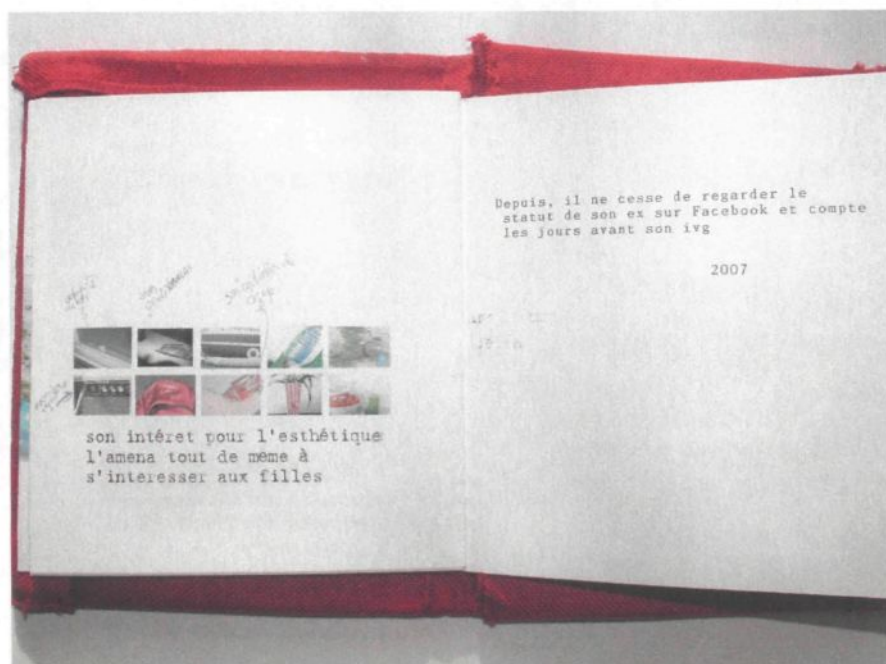
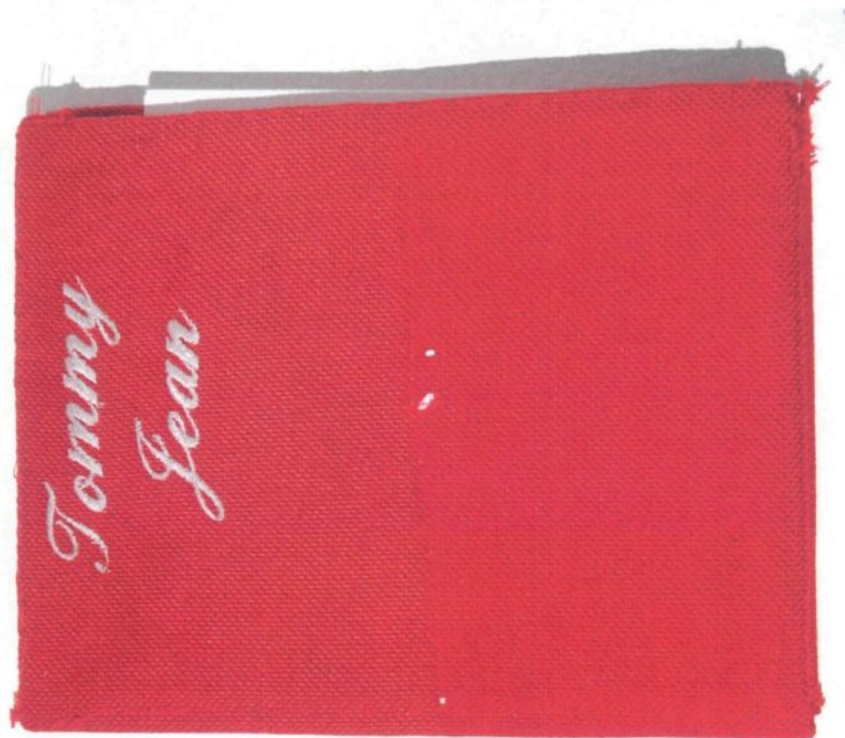


Figure 31 : Tommy Jean : True Story (détails), photo: Valérie Lavoie (2008)

CONCLUSION

En faisant état de mes récents projets, je remarque que plusieurs changements ont effectivement survenus en rapport à mes objectifs de recherche. Ces changements se sont effectués en regard de ma pensée initiale et ce qui résulte au niveau de ma production actuelle. J'explique cela par le fait que mes deux années de maîtrise ont été scindées en deux avenues de recherche. D'une part la première année consacrée principalement à l'expérimentation vidéographique dans l'étalement sentimental de ma vie privée tournée en dérision, reflet de ma fascination du moment pour le phénomène de télé-réalité. D'autre part, au cours de la deuxième année, j'ai senti qu'il m'était nécessaire d'aborder un tournant pour contrer ce désir excessif de vouloir étaler ma sphère intime et émotionnelle pour me diriger vers des avenues plus larges dans le but de pouvoir communiquer, avec le moins de censure possible, ma vision absurde des relations humaines. Ce qui m'a poussé à me dégager de l'autoreprésentation afin d'arriver à me distancier du concept art-vie sentimental proprement associé à l'artiste Sophie Calle, dont j'estimais les résultats un peu trop destructeurs une fois arrivés à l'exposition. Je sentais que ce que je voulais transmettre comme propos ne se retrouvait plus dans cette manière de création, qui d'autant plus, en demandait beaucoup trop émotionnellement. Je remarque que mes intérêts actuels se dirigent vers tout ce qui est à priori sans intérêt en le poussant dans l'exaltation du quotidien, dans une quête de l'extra-banalité. En fait, mes objectifs de recherche se résument à dresser le portrait fidèle de ma subjectivité particulière empreint d'absurdité.

En survolant l'ensemble de ma production surgissant au fil de cette recherche, je considère que mes œuvres engendrent plutôt des réflexions sur notre rapport au quotidien, au banal, aux relations humaines, laissant même ressortir une certaine psychologie de l'objet. En effet, je considère que toutes ces sources à des scénarios conceptuels ajoutent une dimension sociale à ma pratique. Partager mon univers

narratif lié au geste d'observation accrue positionne mon travail en regard de mes objectifs consistant à pousser plus loin ma vision attentive du monde tirée d'une observation excessive d'un quotidien banal par le biais de l'art. Je m'engage donc dans une production future assez chargée où je compte me diriger vers l'objet du livre comme support à ma création. L'idée du livret, du fanzine, m'a amené à découvrir la nouvelle vague de bédéistes québécois jouant dans l'autofiction tels que Pascal Girard, Catherine Lepage, Pishier, etc. Je pense ici au livre accompagnant également la musique, le support CD, source d'inspiration à mes œuvres méritant cette fois-ci une place prioritaire.

Je suis plutôt enthousiaste face aux constats de recherche. J'ai l'impression d'avoir trouvé les véritables ancrages de ma création, que ceux-ci pourront s'appliquer à tout médium. Cette évolution est marquée par le fait que l'objectif de cette recherche est principalement d'ordre personnel, c'est-à-dire que j'ai tenté de définir ma pratique en essayant d'en retirer les bases et d'en recenser l'origine pour faire ressortir les ancrages de ma démarche artistique. Avec cela, je compte m'orienter vers des avenues narratives plus concentrées sur la manière de transmission de l'idée. Effectivement, l'ensemble des œuvres de l'exposition a créé une espèce de chaos de propositions narratives.

En vouloir communiquer le théâtre de la vie quotidienne, était-ce dans le but de personnifier mon environnement, de le rendre unique, de me le réapproprier ? Les longs jeux sont devenus un exutoire, un reflet de ma personnalité.

BIBLIOGRAPHIE

Baudrillard, Jean. (1990). *La transparence du mal : Essai sur les phénomènes extrêmes*. Paris : Galilée.

Berger, Peter et Thomas Luckmann. (1996). *La construction sociale de la réalité*, (1er éd. 1966). Paris : Armand Colin.

Bourriaud, Nicolas. (1998). *Esthétique relationnelle*. France : Presses Du Réel, coll. Document Sur L'art.

Branch, Rhena et Rob Wilson. (2006). *Thérapies comportementales et cognitives pour les nuls*, Coll. Pratique. Paris : First Edition.

Calle, Sophie. (2003). *Sophie Calle : M'as-tu vue?*. Paris : Centre Pompidou, Les cahiers du musée national d'art moderne.

Chirollet, Jean-Claude. (1983). *Esthétique du photoroman*. Paris : Édilig. Coll. Médiathèque.

Cotton, Charlotte. (2005) *La photographie dans l'art contemporain*. Paris : Thames & Hudson.

Dobrovsky, Serge. (1989). *Le livre brisé*. Pris : B. Grasset. Gallimard (éd. 2003).

Evrard, Franck. (2006). *Jeux autobiographiques : S'écrire au fil de l'existence*. Pris : Ellipses.

Fraser, Marie (dir.). (2007). *Explorations narratives/Replaying Narratives*. Montréal : Le Mois de la Photo à Montréal.

Fraser, Marie et Jacinto Lageira. (2001). *Le ludique*. Québec : Musée du Québec.

Guérard, Cécile. (1998). *L'ironie : Le sourire de l'esprit*. Coll. Morales.

Hubier, Sébastien. (2003). *Littératures intimes : Les expressions du moi, de l'autobiographie à l'autofiction*. Paris : Armand Colin.

Lejeune, Philippe (1975). *Le pacte autobiographique*. Paris : Seuil

Osterwold, Tilman (2007). *Pop Art*. Taschen.

Soulages, François. (1998). *Esthétique de la photographie*. Paris : Nathan.

Tisseron, Serge. (2001). *L'intimité surexposée*. Paris : Ramsay.

Tisseron, Serge. (2006). *Les nouveaux visages de l'extimité : l'artiste et le délinquant*. Montréal : ESSE arts + opinion. 57 (p. 5-7).