

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À CHICOUTIMI

MÉMOIRE PRÉSENTÉ À
L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À CHICOUTIMI
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN ARTS PLASTIQUES
OFFERTE À
L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À CHICOUTIMI
EN VERTU D'UN PROTOCOLE D'ENTENTE
AVEC L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

par

Jean-François Fillion

**Manoeuvres anatomiques et machinations hallucinatoires
des «manèges-transferts»**

31 octobre 1998



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.

REMERCIEMENTS

Merci au directeur de ce projet de recherche, monsieur Paul Lussier, car il a su m'insuffler par son génie la folie créatrice qui l'anime.

Merci à mes deux lectrices et correctrices, Julie Valcourt et Marie-Claire Girard, qui n'ont pas eu la tâche facile, je dois l'avouer.

Merci à toutes les autres personnes qui ont contribué de près et de loin à la réalisation de ce projet, tout particulièrement mes amis Stevens Martel et Denise Lavoie.

AVERTISSEMENT

Les pages suivantes peuvent ne pas convenir aux lecteurs qui auraient pour intention d'interpréter la communication qui suit comme la conclusion synthétique d'une expérience de recherche. À vrai dire, les points de vues et de fuites se sont multipliés au fur et à mesure que l'exploration progressait. Par conséquent, il est suggéré de considérer la présente comme un outil de prospection, un moyen d'engendrer un questionnement, une façon de prendre un recul sur ma propre pratique en création. Les contradictions du texte ainsi que les hypothèses mentionnées doivent être comprises dans le même esprit. Il s'agit donc ici de se laisser emporter par une sorte de dérive réglée, dans la folie trouble de l'irréel et du réel, dans les mécanismes stratégiques de la pensée et des objets, dans l'expérimentation d'une déformation des corps et des sens. Les aspects et analogies psychologiques seront toutefois escamotés volontairement afin d'aborder ces phénomènes d'études par un autre angle d'approche.

Je dois aussi vous avertir que ce mémoire prend une forme métamorphosée. Cherchant à recréer, dans la communication, l'esprit forain de l'exposition des «manèges-transferts», les chapitres se sont transformés spontanément en chapiteaux. Ils laissent ainsi entrevoir un lieu métaphorique où sont présentés les phénomènes «machiniques», illusionnistes, monstrueux et autres attractions de curiosité inquiétante et ambiguë.

LIMINAIRE

Sur un fougueux cheval nourri d'herbe marine,
qui fume et fait jaillir le feu de ses narines,
le feu de ses pieds, a vu ses bras, ses pieds, son flanc qu'un sabre
effleure, tous ses membres liés.

Sur un fougueux cheval nourri d'herbe marine,
quand il sait dans ses noeuds, rouler comme un reptile,
qu'il a bien réjoui de sa rage inutile, ses bourreaux joyeux.
Et qu'il retombe sur sa croupe farouche la sueur sur le front, du
sang dans les yeux, l'écume dans la bouche, quand il sait dans ses
noeuds rouler comme un reptile,
qu'il a bien réjoui de sa rage inutile ses bourreaux joyeux.
Et qu'il retombe sur sa croupe farouche, la sueur sur le front, du
sang dans les yeux...
Un cri part.

Et soudain, voilà que par la plaine et l'homme et le cheval
emportés hors d'haleine sur les sables mouvants, remplissant de
bruit un tourbillon de poudre, vole avec les vents
Ils vont dans les vallons comme un orage. Il passe dans l'horizon
sans fin qui toujours recommence. Il plonge tous deux.

Ce n'est plus le corps d'un cavalier, c'est une sorte de crinière de
muscles torsadés. À moins qu'il ne s'agisse dénoncé par un trait de
lune, d'un acte d'amour clandestin entre l'homme et l'animal.

George Byron

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION.....	1
CHAPITEAU I Machinations illusoires.....	6
- Le phénomène «machinique».....	7
- Le corps «spectral».....	12
CHAPITEAU II Les jeux stratégiques.....	14
- Piège à vision et chasse magique.....	15
- Le monstre et l'hybride.....	20
- L'attraction spectaculaire.....	24
- La parade baroque.....	25
CHAPITEAU III Le laboratoire atelier.....	29
- Plaisirs et liaisons poïétiques.....	30
- Pièces anatomiques.....	31
CHAPITEAU IV Les manèges-transferts.....	35
- Les monoplaces et leurs mécanismes.....	36
- Présentation et exposition.....	58
CONCLUSION.....	59
BIBLIOGRAPHIE.....	66

LISTE DES FIGURES

1.0 - Prototype no 1.....	10
2.0 - Suite Héliogabale (Installation).....	16
3.0 - Monoplace 1.....	37
3.1 - 3.2 - Détail intérieur du monoplace 1.....	39
4.0 - Monoplace 2.....	41
4.1 - Détail du monoplace 2.....	42
4.2 - Détail du monoplace 2.....	43
4.4 - Élément scénique du monoplace 2.....	46
5.0 - Monoplace 3.....	48
5.1 - 5.2 - Détail intérieur du monoplace 3.....	50
6.0 - 6.1 Monoplace 4	52
6.2 - 6.3 - Monoplace 4.....	53
6.4 - Élément scénique du monoplace 4.....	55
6.5 - Élément scénique du monoplace 4.....	57
7.0 - Préface de l'exposition.....	59
7.1 - Préface de l'exposition (Détail).....	60
8.0 - Exposition.....	65

INTRODUCTION

Approchez! Approchez! Mesdames et Messieurs, venez voir les phénomènes étranges, les numéros inédits. Entrez à l'intérieur de cette communication et visitez les chapiteaux. Faites la rencontre des véhicules transferts qui vous mèneront dans les profondeurs cachées et sombres de l'être humain.

Chevaucher l'aventure dans les dédales de l'esprit et de l'instinct de l'Homme mène forcément dans une zone frontière entre conscience et inconscience. Le mémoire qui suit tente de relater les expériences et les aventures d'une fabrication rationnelle d'un monde irrationnel, d'un voyage dans un temps halluciné et d'une participation au spectacle, celui de l'inconnu.

Tout cet exercice origine d'une pratique qui, depuis quelques années, cherche à intégrer le spectateur dans le fonctionnement même du dispositif de présentation des oeuvres. Il serait utile aussi de savoir que cette pratique a pour fondement des principes de représentation, d'obsession et de jeu. La représentation et l'obsession se répercutent dans l'étrangeté d'un univers grotesque peuplé d'êtres énigmatiques qui mélangent ou fusionnent les espèces, les formes et les contradictions : homme animalisé ou divinisé, laideur et beauté, situation tragique et burlesque, style baroque et classique. L'étrange envahit tout. Il s'en suit une esthétique où la déformation des corps, l'amputation de certains membres, la torsion extrême, la sensation de

déséquilibre où le positionnement inhabituel et impossible anatomiquement se dévoilent comme une constante de ce milieu dit anormal et à rebours, aux frontières du connu.

Le jeu se manifeste par un besoin primaire, sensuel et érotique de la fabrication. Le plaisir que m'apporte la manipulation et la transformation de la matière fait, en quelque sorte, que je désire sans cesse renouveler ce plaisir poïétique. Reconstruire, restructurer, inventer, laisser intervenir le hasard dans le processus, voilà d'autres notions élémentaires qu'exige ce besoin. D'ailleurs, l'élément ludique se manifeste également dans la complexité et le plaisir à créer un subterfuge, un truquage remettant en question notre perception des réalités, des apparences et des perspectives (jeu du vrai et du faux). Finalement, on retrouve le jeu dans l'organisation des sculptures qui prennent la forme de mises en scène, de mises en situation et de créations d'atmosphères.

Ce processus de création ainsi que l'imagerie suggérée précédemment peuvent s'apparenter d'une certaine façon à l'esprit des surréalistes. Je retiendrai de ce mouvement l'idée ou plutôt l'affirmation selon laquelle le désir est comparable à une cause unificatrice, un moteur de dépassement des contradictions. En d'autres termes, notre énergie est vouée au «principe de plaisir», ce qui nous rend rebelles aux censures, aux tabous sexuels, intellectuels, moraux et autres anticonformismes. Dans le même ordre d'idées, j'identifie un rapprochement esthétique plus marquant et en lien étroit avec l'esprit du «fantasmagorique». Cette catégorie se définit par une

ambiguïté fondamentale entre l'être et l'apparence, par un jeu incertain entre le réel, l'imaginaire ou l'illusoire. Par ailleurs, un autre rapprochement s'effectue à la faveur du courant expressionnisme allemand où il est question, entre autres, de fresques hallucinantes de vie et de mort, de théâtralité, de mise en scène du quotidien. Je reconnais des signes de parenté dans ces images obsessives hantées par l'unification du réel au fantastique. Le film «*Le cabinet du Dr. Caligari* »¹ est un bon exemple expressionniste au niveau cinématographique où les déformations multiples régissent un espace tantôt grotesque et étrange évoquant les phénomènes de foire, les tours et les clowneries propres à la vie du chapiteau, tantôt inquiétant et glacé, chargé de folies, de soupirs et de frôlements mystérieux.

Par ailleurs, dans ma production, le développement et l'exploration de la recherche présentée reposent principalement sur l'élaboration et la production de systèmes stratégiques. Ces systèmes de mises en situations sont des machines, des véhicules où le spectateur est invité à pénétrer pour y vivre une situation perceptive ambiguë et supranormale. Orienté par des systèmes qui imposent des angles de visionnement, le regardeur se retrouve dans l'obligation stratégique de se coucher sur des chariots ou autres systèmes qui lui permettront par la suite de se déplacer dans un corridor ou un labyrinthe. Il s'agit en fait d'amener le spectateur plus près de l'oeuvre, de l'arracher à sa vie réelle pour le plonger, ne serait-ce que quelques instants, vers l'inconnu, à l'intérieur d'une aire fonctionnelle et onirique, d'un lieu autre mais aussi de son cortex cérébral. Cette mécanique ou ce mode de participation a pour conséquence d'impliquer totalement l'observateur tant émotionnellement et

¹ Film allemand de Robert Wiene, 1919 (v. Kabinett des docteur Caligari)

physiquement qu'intellectuellement. L'évocation d'une fantasmagorie, la création rationnelle d'un monde irrationnel, l'utilisation d'anamorphoses ou de phénomènes optiques font partie des concepts qui furent envisagés et préconisés tout au long de cette recherche. L'enjeu se résume donc non seulement dans l'implication du spectateur face à l'art actuel, mais aussi dans le questionnement des zones frontières situées aux limites de la sculpture, du cinéma, du théâtre, du réel et de l'irréel.

CHAPITEAU I

Machinations illusoires

CHAPITEAU I

Machinations illusoires

Le phénomène «machinique»

Selon le dictionnaire d'esthétique, le terme de la machine est déjà utilisé au XIV^e siècle pour désigner les premiers effets spectaculaires obtenus par une mécanique. En fait, l'idée de la machine apparaît avec le théâtre grec où les périactes, ces mécanismes de décor, permettent par exemple la représentation spectaculaire de combats navals à l'intérieur d'un bassin creusé dans un amphithéâtre, une arène ou un cirque. Le théâtre religieux du Moyen Âge utilisait des machines qui ouvraient la gueule de l'enfer ou faisaient apparaître des anges dans le ciel. Il est possible d'attribuer plusieurs fonctions esthétiques aux machines. Dans un premier temps, la machine peut participer à une esthétique de l'illusion en accroissant la crédibilité de l'univers scénique. Dans un deuxième temps, cette machine fait voir des phénomènes naturels ou surnaturels dans lesquels on peut être pris par la vérité de l'évocation ou de l'apparition.

Dans son étymologie, machine est emprunté (vers 1377) au latin *machina* «invention, machination» et surtout, plus concrètement, à engin

technique spécialisé : en parlant d'un engin de guerre ou d'un dispositif quelconque. Dans le premier des cas, la machine de théâtre fait naître un étonnement intrigué où le spectateur ravi se demande comment on a pu rendre possible l'impossible. De même, elle contribue à créer des impressions de merveilleux, de fantastique, de féérique, d'illusions, etc. D'autre part, la machine de guerre a la puissance redoutable de donner la mort, c'est-à-dire d'envoyer la victime dans l'au-delà. Dans cette perspective, le dispositif machinique s'avère l'outil idéal pour pénétrer la zone où se profilent l'exploration et la recherche que j'entreprends.

«La machine est née des fantasmes de l'homme beaucoup plus que de l'application de théories scientifiques ; c'est pourquoi elle est à la fois, la fille et la mère de mythes et de rêves...»

Jean Brun

Les machines seraient donc les réalisations concrètes d'une stratégie de l'existence qui tente de donner corps à nos désirs afin d'ouvrir le champ même de notre essence. En ce sens, les machines constituent des «exo-squelettes» et «exo-musculatures» grâce auxquels l'Homme cherche à posséder la réalité toute entière, à transformer le réel en création permanente. Les machinations et les machines que j'essaie de matérialiser nous incitent donc non seulement à percevoir le réel transformé, mais à faire de cette transformation illusoire, une réalité tangible. Ainsi, le spectateur utilise le dispositif, une machine, comme un prolongement de son propre corps. Ceci lui permet d'effectuer un déplacement, un transfert dans ce que j'appellerais

pour l'instant, les zones inconnues ou fantasmagoriques. Ces machines d'implication, d'extension et de transition sont : «les manèges-transferts».

Préalablement à la production de ces manèges, un «prototype» fut réalisé au cours de la première année de maîtrise. À ce moment, mes préoccupations cherchaient comment faire intervenir le spectateur? Comment l'inclure de façon active? Comment déclencher une prédisposition, une relation interactive et dramatique entre lui et le système sculptural? En définitive, comment déterminer le comportement du visiteur de façon stratégique? Voici donc la réponse à ces préoccupations : un boîtier recouvert d'aluminium d'environ 190 cm en hauteur par 120 cm de largeur et 30 cm de profondeur. Comme nous le montre la figure 1.0, l'objet repose sur huit minuscules pattes de bois. Le recouvrement métallique de la structure nous apparaissait vieilli, usé et dépoli. Trois hublots en forme d'ellipse surmontés de moulures ornementales proposaient, à travers eux, une vision séquentielle d'un personnage se métamorphosant.

A priori, la scène semble difficile à percevoir. La teinte foncée et miroitante des hublots ainsi que les divisions intérieures du boîtier compliquent la lisibilité. Malgré tout, une marche placée devant l'engin nous suggère la possibilité d'atteindre le viseur télescopique situé au sommet de la structure. Ainsi, aurons-nous peut-être une meilleure perception de ce qui se cache réellement à l'intérieur de cette machine... Surprise! La perspective qui s'offre alors à nos yeux se limite aux détails de l'une des séquences. Rien de plus, rien de moins qu'un jeu de miroir nous révélant une partie cachée de la



Figure 1.0

métamorphose qui s'opère devant nous et qui, de toute évidence, nous échappe.

Lors d'une exposition, cette première tentative me permettra de vérifier l'efficacité du dispositif. Deux problèmes m'apparaissent alors comme étant l'envers et l'endroit d'un même phénomène, c'est-à-dire l'acceptation et la réticence du spectateur à s'investir dans le système. Deux attitudes échappent à mon contrôle. Dans le premier des cas, je crois qu'il n'y a rien de périlleux à gravir une marche ou à observer une scène à travers des hublots. En revanche, plusieurs visiteurs ne s'approchent même pas du pseudo-manège préférant observer de loin les quelques braves utilisateurs. La marche implique le spectateur qui, à son tour, est regardé par un autre spectateur. Dans ce contexte, pour moi, plusieurs possibilités stratégiques commencent à prendre forme. Elles sont d'ailleurs l'objet du prochain chapitre.

Je m'attarderai donc ici à la relation entre spectateur et dispositif mécanique. La machine est utilisée, dans le cas qui nous intéresse, pour faire vivre une expérience polysensorielle. Elle nous sert de levier pour nous faire basculer ne serait-ce qu'un instant à l'intérieur d'un autre univers. Autrement dit, elle nous invite à une initiation, à un rite de passage, de sorte que le spectateur, au contact de l'engin, éprouve le sentiment que quelque chose lui échappe et qu'il ne peut pas totalement contrôler. C'est ce que les anthropologues appellent le « numineux ». Ce terme désigne ce qui est surnaturel et qui se révèle comme étant mystérieux et à la fois attirant et effrayant. Le mythe nous enseigne que tout ce qui échappe à la règle est

inquiétant et en même temps puissant. Le spectateur est alors tenté, à la fois, de l'éviter ou de s'en servir. Ce comportement aura pour résultat de créer les attitudes fondamentales autour desquelles s'ordonnent les rituels et les tentatives de comprendre ce qui échappe au rationnel. Dans ce sens, les «manèges-transferts» mettent en place un «rituel machinique» qui suggère la prise de conscience d'un état à un autre par le passage obligatoire à l'intérieur de ceux-ci.

Le corps «spectral»

Ainsi, les «manèges transferts» cherchent à intégrer le corps de l'observateur, à l'immerger à l'intérieur même du dispositif, un peu comme dans certaines sculptures habitables et environnementales des années 1960-70 et 80. Niki de Saint-Phalle avec *Hon* en 1966 et Jesus-Raphaël Soto avec son *pénétrable sonore* en 1971, en sont des exemples marquants.

Dans les «manèges-transferts» l'activité se concentre dans l'expérience d'un déplacement, d'une extension temporaire et perceptive. Les dispositifs mis en place tels que casque de plongée, masque de fer, tabouret rotatif, chariot capitonné et siège à manivelle composent le cortège par lequel le spectateur est invité à prendre place et à participer au «rituel machinique». Ces dispositifs suggèrent donc un espace à occuper répondant à des fonctions morphologiques humaines. En ce sens, la sculpture devient un système anthropomorphe qui prévoit un espace en attente d'être complété par la présence du corps et non seulement l'esprit du spectateur. Cette sculpture est un lieu en attente

d'un corps à faire expérimenter. Les machines, à leur tour, parachèvent le corps en stimulant et satisfaisant ses besoins fantasmatiques et réels. La machine sculpturale attend l'Homme.

Étrangement ou paradoxalement, l'idée du corps spectral s'applique aussi aux représentations sculptées et mises en scène à l'intérieur ou à l'extérieur des manèges. Les éléments sculpturaux nous offrent leurs présences anatomiques de manière fragmentée, fusionnée, métamorphosée ou en mouvement. L'identification du corps dans sa totalité demeure donc difficilement définissable. Le corps reste en devenir, à inventer, à surgir et à découvrir. Parfois, la tête d'une femme se transforme et mute dans la continuité d'un cou animal qu'elle-même chevauche. De plus, des visages sans corps placés à l'intérieur d'un casque métallique exécutent un pivot rotatif provoquant ainsi des fusions faciales et des effets hallucinatoires de compensations rétinienne de perception. Les manifestations d'illusions corporelles spectrales constituent des énigmes qui positionnent les spectateurs dans l'ambiguïté relative des réalités. Les mutations anatomiques deviennent ainsi des indices par lesquelles s'opère un basculement dans l'invisible, le fantasmatique, l'hallucinant...

CHAPITEAU II

Les jeux stratégiques

CHAPITEAU II

Les jeux stratégiques

Pièges à visions et chasses magiques

Dans un contexte d'exposition, afin que le spectateur se retrouve en situation propice à l'expérience «transférique», il m'apparaît évident d'utiliser des méthodes draconiennes d'entraînement. Ces méthodes sont des principes liés à l'idée de pièges, d'appâts, d'attirances, de séductions et d'envoûtements. Le chapitre suivant tente de retracer ces stratégies et d'en faire une courte récapitulation.

Ainsi, si l'on remonte quelques années en arrière dans le processus de ma recherche en création, on peut se rendre compte de signes avant-coureurs laissant présager une préoccupation marquée pour la présentation stratégique. À titre d'exemple, j'invoquerai l'exposition «Suite Héliogabale» présentée à «La chambre blanche» de Québec en 1994 (voir la figure 2.0). L'installation scénique proposait un parcours jalonné de personnages hybrides célébrant une sorte de fête étrange ou de rituel sacré. Le récipient rempli d'un élixir magique embaume la salle dans une odeur de fermentation. Un éclairage tamisé ainsi qu'une musique lancinante et lubrique animaient ce théâtre atmosphérique.

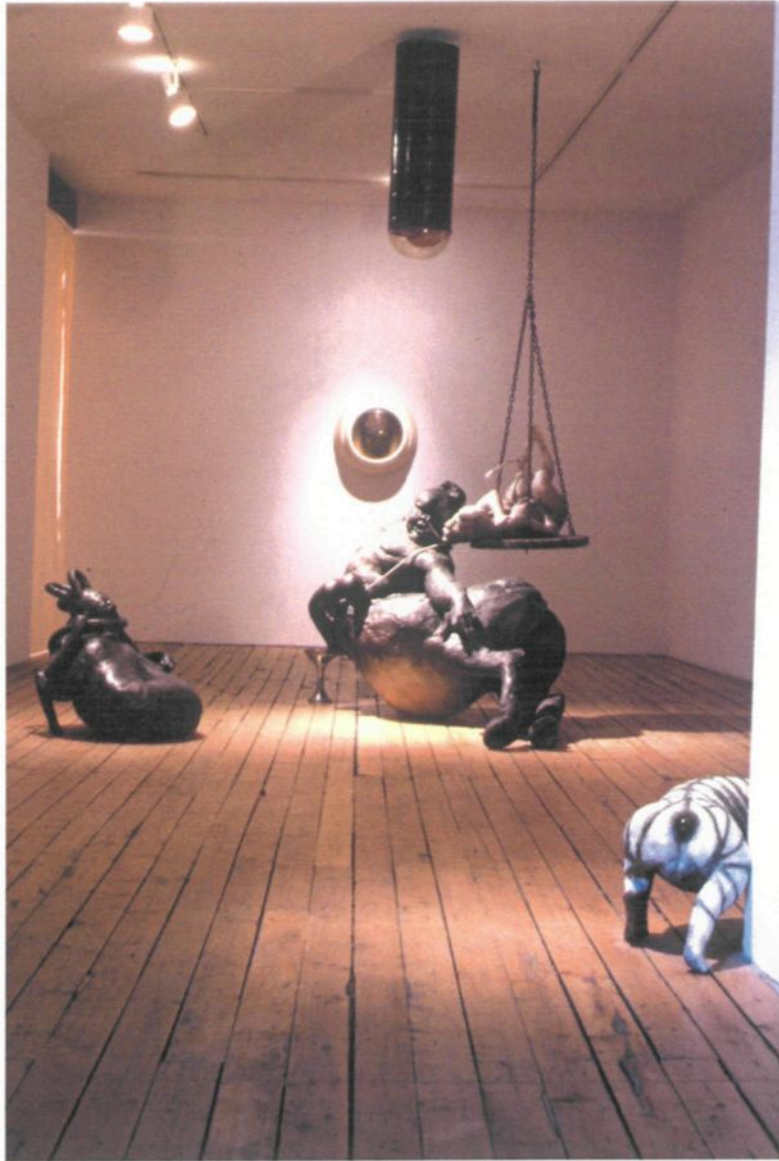


Figure 2.0

Cette manifestation inexplicable portait en elle les balbutiements qui animent aujourd'hui une grande part de mon hypothèse de recherche. Cette dernière implique l'art de coordonner des objets, des actions et des manoeuvres afin d'inclure le spectateur de gré ou de force à l'intérieur d'un système d'irréversibilité directionnelle. Dans cette exposition, on reconnaît ainsi différents éléments propres aux stratagèmes de mise en scène, de création d'atmosphère, d'utilisation du faux fini, du monstre, de l'hybride, etc.

Dans le système d'exposition des «manèges-transferts», la réalisation scénique se structure à l'intérieur et au pourtour des systèmes «machiniques», c'est-à-dire qu'il y a interpénétration scénographique. D'une part, la mise en scène des manèges tente de recréer l'esprit de la fête foraine. D'autre part, les mises en scène au centre des manèges essaient, à leur tour, de créer l'illusion, la fascination et l'hallucination. Un peu comme le principe d'emboîtement des poupées russes, la scénographie se camoufle ou se dévoile au gré de la fantaisie du spectateur. De ce fait, on pourrait parler d'un jeu stratégique impliquant des déplacements entre la présence et l'absence, entre le contenu et le contenant, en passant du prédateur à la proie. Le participant passe ainsi d'un espace public celui de la fête foraine à un espace privé le «manège-transfert», et plus tard jusqu'à celui de sa mémoire, de sa conscience et de son imaginaire dans une poursuite fantasmatique.

L'engrenage du système cherche constamment à maintenir le spectateur dans un état de doute par rapport à sa situation et son implication dans cette aventure. Qu'il se retrouve couché, assis, debout ou en équilibre, la position et le trajet du participant impliquent obligatoirement des limites de temps,

d'espace, de mouvement, d'observation et d'exploration. Les contraintes physiques et ludiques qu'exige la manipulation du système d'exposition entraînent le spectateur dans un amusement qu'il doit requestionner à tout moment.

La chasse est commencée, à la fois gibier et chasseur, le spectateur se déplace à travers le spectacle des machinations. Pour séduire et divertir ce visiteur, une mise en scène est utilisée afin de placer l'expérimentateur au centre de l'attraction. Par des effets de séduction, par l'illusion, le semblant, il se retrouve pris au piège. Le matériau dans une fausse noblesse, la patine ainsi que le masque ornemental dont sont munis les manèges s'adressent directement aux sens : la vue et le toucher. Pour plaire ou tromper, ils déclenchent de cette façon le plaisir ludique de l'illusion. La résine de polyester se transforme alors en bronze, le masonite prend des apparences métalliques, le plâtre devient pour un instant du marbre ou du bois, etc. Ce jeu est celui des codes, des formes, des styles et des artifices, c'est la parade rituelle d'un décor simulé, d'une mise en scène du semblant. L'univers où le masque est plus vrai que le visage qu'il dissimule est un espace piégé par lequel nous basculons dans une autre réalité, une autre vérité. L'apparence des «manèges-transferts» et leur contexte scénique tentent à démontrer, dans leurs stratégies, qu'au-delà de toute fiction, il en existe une autre : celle que nous voulons bien nous représenter, nous imaginer. Comme le mentionne Guy Scarpetta dans *«L'artifice»*, «l'apparence est plus vraie que toute ruminantion mentale, la profondeur est toujours un effet illusoire, piégée».

Ce maquillage, en apparence artificiel, n'est pas sans rappeler la fonctionnalité de la magie reliée au concept du masque. Le masque a été considéré dans nombre de sociétés anciennes tantôt comme un bouclier protégeant l'âme des dangers surnaturels, tantôt comme une entité étrangère prenant temporairement possession du porteur lui-même. En effet, les opérations magiques et les activités religieuses archaïques se fondent sur la croyance du transfert possible de l'âme entre l'homme et l'animal ou entre le monde des vivants et celui de l'au-delà. D'ailleurs, comme l'explique E. Lot-Falck, le masque est une sorte de piège où l'esprit errant se laisse prendre de bon gré pour recevoir les avantages et les honneurs que l'on offre aux masques au cours des rituels et des fêtes. Qu'il soit pris comme objet rituel, magique ou comme objet de jeu (carnavals, fêtes, théâtres), le masque demeure toujours plus ou moins un élément associé au surnaturel. Le masque trompe en cachant l'identité de ce qu'il dissimule, créant ainsi l'opportunité de transgresser les règles et les interdits.

Au-delà de la dissimulation, il y a la transformation et la métamorphose. Sous le masque, on devient un autre ou l'autre : dieu, homme ou animal. Porter le masque signifie entrer dans un état second qui peut conduire jusqu'à la possession et l'extase dans certains rituels magiques. Il en est de même dans le cas de certains carnavals. Le masque nous invite au rituel de passage d'un monde à un autre, de l'enfance à l'adulte, du quotidien à la fête, du banal au surnaturel...

Pendant des millénaires, l'Homme primitif a vérifié l'expérience et l'efficacité du mimétisme de son comportement de chasseur camouflé et

masqué dans ses rapports avec le gibier. En modifiant volontairement son apparence, en imitant d'autres êtres vivants, en s'identifiant à leurs désirs, à leurs cris, à leurs mouvements, le chasseur magicien était capable de donner la mort ou d'inciter à la reproduction, disposant ainsi, à son bon vouloir, du destin de chacun. C'est de ces pratiques immémoriales que sont nées les opérations de la magie cérémonielle liées aux objets de rites, de possessions anticipées, d'attributs symboliques naturels et surnaturels. Ainsi naissait l'origine d'un moyen de communication avec le mystère des choses, dans une réalité secrète.

Le monstre et l'hybride

La préhistoire nous démontre que la naissance de l'art, des mythologies et des religions est issue d'un long processus par lequel l'Homme aura eu à rassembler tous les trésors de son imaginaire afin de combattre sa peur de l'inconnu, celle de la mort et surtout ses angoisses devant les bêtes terrifiantes et les monstres qu'il devait affronter quotidiennement dans la réalité mais aussi dans son imaginaire. Enracinée dans le fondement humain, cette crainte persiste toujours des millions d'années plus tard. Transformée et dissimulée, l'image du monstre demeure aujourd'hui plus présente que jamais.

D'ailleurs, comme le mentionne Murielle Gagnebin, nul ne contestera «la recrudescence, au XX^e siècle, du goût pour le monstrueux.» En effet, c'est peu dire puisque l'époque raffole de formes monstrueuses. Le cinéma, la télévision, l'affiche, la bande dessinée offrent au regard quantité d'êtres plus

étranges les uns que les autres. Parfois angoissantes, souvent ridicules, mais toujours fascinantes, ces créatures semblent avoir envahi les mass-média, comme au XVII^e siècle, les monstres avaient conquis les arts mineurs et majeurs : tapisserie, meuble, bijoux, faïence, sculpture, architecture, etc. Cependant, presque immédiatement, on remarque une différence : au XVII^e siècle, seuls les arts mineurs et majeurs semblent autoriser un déploiement du monstrueux, alors qu'au XX^e siècle, on ne trouve pas de domaine artistique et d'autres milieux où le monstre ne soit pas présent.²

Le XX^e siècle fournit une résistance à la pensée de René Descartes. Alors que dans la première *Méditation*, Descartes affirme pouvoir tout banalement supprimer la question du monstre. En comparant le monstre à la machine, Descartes mentionne qu'il suffit tout simplement de décrire, pièce par pièce, l'objet de la monstruosité, c'est-à-dire de pouvoir le décomposer en ses multiples unités, pour lui arracher son caractère d'étrangeté. Descartes avait permis à l'esprit un échappatoire éphémère devant le malaise temporaire que provoquent les formes monstrueuses, car les motifs et les mobiles restaient en questionnement.

Au cours du XX^e siècle, les courants symboliques et surréalistes s'emparent de cette thématique en lui redonnant toute sa force, sa puissance d'évocation et de fascination. Mais une question demeure : qu'est-ce qui pousse l'artiste à se muer en «faiseurs de monstres»? Du côté de la psychologie, la théorie de la projection des fantasmes semble aujourd'hui faire

² Je reprends ici largement les propos de Murielle Gagnebin dans son ouvrage *La fascination de la laideur*. p.203.

l'unanimité. Ainsi, à la faveur d'une forme inquiétante, l'Homme sollicite la zone d'ombre enfouie en lui : manière subtile de s'en rendre maître sporadiquement, tout au moins. La fabrication de monstres ne serait pas seulement un jeu de projection fantasmatique, car la création est pour l'Homme, une façon de vivre ses désirs, de suivre son plaisir, sans toutefois se situer hors de la réalité. Dans l'acte créateur, les principes de plaisir et de réalité sont en quelque sorte réconciliés. Cependant, l'artiste rivalise toujours avec un adversaire qu'il ait pour figure la nature, la culture ou encore cette grande peur tapie en chacun de nous. En créant des monstres, l'artiste agit comme s'il voulait donner naissance à un autre monde, au coeur d'une réalité où la «*finitude humaine*» n'a plus sa place. Murielle Gagnebin souligne ainsi que :

L'avènement du monstrueux dans l'art apparaît comme l'essence même de la transgression. Que la laideur devienne, sous la magie de l'art, beauté : ce phénomène implique une perversion radicale de la notion de temps, comme de la notion d'éternité, qui lui est contiguë.³

D'ailleurs, on peut reconnaître dans l'hybride; sous-catégorie du monstre, cette équivalence de perversion dans la rencontre illogique d'une espèce avec une autre et permet la naissance de deux figures contradictoires. Comme le mentionne René Payant:

³ Murielle Gagnebin, *La fascination de la laideur*, p. 207

L'hybride serait la mise en scène, la dramatisation de la composition elle-même, de l'artificialité, donc des codes. Ce qui est important dans l'hybride, c'est le fait que la chose hybride fait voir le nombre, fait voir au moins deux, et peut-être plus, et suppose d'une part des points de compatibilité entre des choses qui sont assemblées, et des points de incompatibilité qui peuvent même être forcés(...) L'hybride fait voir l'irréconciliabilité des systèmes en connexion(...) Et alors là la chose hybride montre quelle est une opération, et je dirais l'opération créatrice par excellence, et le lieu d'un désir d'expérimentation et où se produit peut-être une expérience des limites, un jeu qui implique une conscience des systèmes, mais qui ironise sur le lieu respectif des systèmes.⁴

On ne peut que se rendre à l'évidence, la présence du monstre n'est pas un simple fait de divertissement et d'étonnement. En effet, si le monstre terrifie, amuse ou nous répugne, il n'en demeure pas moins qu'il remet en question notre préhension du monde. Sa structure nous invite ainsi à prendre conscience d'une expérience, celle des limites et des réalités qui nous entourent. Comme au temps des premiers hommes, le monstre semble posséder la faculté de rassembler les êtres humains dans ce qu'ils ont de plus fondamental et d'universel.

Les êtres étranges et les phénomènes monstrueux ainsi mis en scène dans les systèmes de présentation transférique sont eux aussi l'objet de curiosités inquiétantes et questionnantes. Ils sont un métissage composé d'humain et d'animal, un amalgame d'humanité et de bestialité. Ils révèlent, de cette façon, des caractères et des paramètres essentiels de la condition humaine.

⁴ Extrait de l'intervention de René Payant à la table ronde «La notion d'impureté et postmodernisme», organisée à la Galerie Aubes en 1985.

L'attraction spectaculaire

Pour étonner, questionner ou faire prendre conscience tout en divertissant, rien de plus efficace que le recours aux extrêmes, aux machines, aux monstres et aux hybrides. Usant d'une stratégie qui implique une attitude attentive, introspective et esthétique du «regardant», nous pouvons considérer qu'il s'agit bien ici, dans le cas des «manèges-transferts» et de la présentation du monstrueux, d'une exhibition préparée, c'est-à-dire, d'un spectacle. Pris au sens large, le spectacle définit tout ce qui tombe sous les yeux. On peut distinguer ce qui se présente à la vue de ce qui est intentionnellement produit pour être regardé et qui fait intervenir pour tout ce qui concerne le spectacle les notions suivantes : l'émerveillement, la contemplation et la participation. Le spectacle devient donc la stratégie par laquelle nous pouvons individuellement ou collectivement impliquer notre émotivité; voire notre propre corps, à l'intérieur d'événements d'ordre religieux, culturels, sportifs et autres.

J'ouvrirai ici une parenthèse en précisant que la monstruosité spectaculaire offerte dans mes propositions sculpturales ne possèdent pas le caractère morbide que l'on retrouve dans l'imagerie de certains films d'horreur. Au contraire, je dirais plutôt qu'il s'agit de propositions qui traitent de l'anormalité et de l'énigmatique tout en suggérant de ce fait un transit en direction d'un univers incongru, parfois même onirique ou grotesque.

Les «manèges-transferts» instaurent un lieu où la fiction monstrueuse et l'illusion perceptive se côtoient et donnent naissance à un monde parallèle. Réglant son propre espace et marquant son propre temps, ce spectacle, celui de l'inconnu, de l'étrange et de la mort, utilise une «architecture» qui suggère une réalité toujours déphasée. Les procédés cinétiques, les modes de participation ludique, les structures, les textures et les formes nous projettent ainsi vers des références illusoires. Les engins «transférériques» proposent des actions vraies aux spectateurs qui, en retour, participent à cet univers fictif. Ce procédé conditionnel de nature ludique dans lequel on fait comme si..., permet de faire vivre, pour un instant, de petites morts, de petits voyages dans l'hallucinant et dans une fantasmagorie en mouvement.

La parade baroque

De toute évidence, les stratégies mentionnées précédemment démontrent une attitude et une esthétique comparables en plusieurs points aux stratégies utilisées dans l'art baroque. Les paragraphes qui suivent amorcent une comparaison qui suggère des liens, parfois noués ou illusionnés, entre les composantes stratégiques du baroque et celles des «manèges-transferts».

D'un point de vue historique, il y a une trentaine d'années, le français Jean Rousset avait commencé à dégager les grands thèmes de la sensibilité baroque. Il les décrivait ainsi : «l'inconstance, le mouvement, la métamorphose, le «monde inversé», le jeu des reflets et des illusions, le

spectacle, l'expansion métaphorique, le mouvement des images dissolvant ou basculant, les formes fixes, l'insistance sur l'ellipse.»

Guy Scarpetta en fait de même dans son ouvrage «*l'Impureté*». En voici huit résumés de ce même ouvrage :

1. L'art de l'hétérogénéité maximale, c'est-à-dire le choc des matériaux, des registres, des dimensions.
2. La prolifération de l'ornement, dans sa gratuité, comme dans l'art métaphorique de Gongora, dont la Karlskirche de Vienne, représente un exemple tout à fait saisissant.
3. La «monstruosité» ou la torsion interne perturbant l'harmonie formelle. Par exemple, les bustes de Messerschmidt au belvédère inférieur de Vienne.
4. Le surgissement d'un art de la *chair* : c'est avec Rubens que la figuration de la chair culmine en peinture et c'est avec Bernin qu'elle se désigne comme telle en sculpture (L'événement de Proserpine à la villa Borghèse de Rome).
5. L'art de la séduction (les ors, les draperies et les couleurs qui envahissent les églises, l'attitude de « drague » des anges sculptés).
6. La transe ou l'art du mouvement fiévreux, du souffle ébranlant les formes se répercutant par vagues, par secousses répétées et amplifiées, à

partir d'une explosion invisible, d'un «centre vide» (chez Bach, l'«art de la fugue»).

7° La transversalité, la rhétorique généralisée : ce sont les mêmes principes qui régissent l'expansion architecturale des ornements et celle, poétique, des images et des métaphores; les volutes ornementales, les spirales déroulées et la forme musicale du rondo en font aussi partie.

8° L'hyper-théâtralisation : les corps de la statuaire baroque se mettent à bouger, à parler; à Vierzenheiligen, Rohr, Weltenburg, les ensembles sculptés se désignent comme spectacle, apparitions éclairées, et même, mise en scène redoublée, représentation de représentation, spectacle au second degré.⁵

L'esthétique baroque est donc en général, une façon d'exprimer librement, et surtout avec dynamisme, les tendances les plus diverses. Elle unit, dans un seul geste, des intentions et stratégies contradictoires. Elle est axée vers le mouvement, le changement, l'éclatement, l'artificialité, la théâtralité et l'effet de décor. L'état d'esprit baroque, dans toute sa démesure, fait comprendre une sorte de fatalité reconnaissable à travers l'histoire des formes. La répétition semblable de ses caractères à travers le temps laisse entrevoir la possibilité d'une prédisposition morphologique et psychologique de l'esprit humain.

L'esprit et les caractéristiques baroques mentionnés précédemment nous font voir de façon frappante, une similitude qui existe entre les stratégies

⁵ Voir à ce propos «L'impureté» et «L'artifice» de Guy Scarpetta

de mise en place dans la présentation des «manèges-transferts». J'éviterai ici par contre d'en démontrer les ressemblances préférant faire de cette parade, une référence nous invitant à poursuivre vers un autre chapiteau.

CHAPITEAU III

Le laboratoire atelier

CHAPITEAU III

Le laboratoire atelier

«L'homme n'est l'homme qu'à sa surface. Lève la peau, dissèque : ici commence les machines. Puis, tu te perds dans une substance inexplicable, étrangère à tout ce que tu sais et qui est pourtant l'essentielle.»

Paul Valéry cahier B 1910

Plaisirs et liaisons poïétiques

Lorsqu'on examine attentivement les composantes et les substances qui sous-tendent l'anatomie de la recherche que j'essaie de vous communiquer, on y découvre la structure du plaisir. Générateur et support principal de mon activité en création, ce plaisir se compose et se définit à plusieurs niveaux. Dans un premier temps, le plaisir instinctif de la manipulation désigne l'exercice qui, à la manière d'une rage reproductrice, incontrôlable et obsessionnelle, tente de matérialiser, de maîtriser une substance, un matériau ou un outillage quelconque. Parfois contrôlés, parfois contrôlants, le corps et l'esprit en action se livrent un combat érotique, une guerre infinie entre l'inertie et le mouvement, entre la matière et l'esprit. La lutte est veine puisque cet échange n'a d'autre finalité qu'une compréhension mutuelle

entre des univers parallèles. Il s'agit d'apprendre un langage physique et primaire : celui du faire.

Dans un deuxième temps, apparaît le plaisir du jeu. Celui-ci s'ajoute aux plaisirs sensuels du contact primaire avec la matière, mais implique une recherche de solutions répondant aux énigmes ludiques que je me propose. La nature de ces réponses correspond à des principes et à des règles qui obligent un certain degré de folie et de perversion (création de machines, de monstres et d'hybrides). Dans cet ordre d'idées, le hasard joue un rôle déterminant dans le processus d'auto-stimulation puisqu'il détermine et fait prendre conscience des directions possibles et inimaginables du déroulement et du développement d'un travail en création. À ce stade, le plaisir se transforme en de multiples opérations et manipulations pour devenir un procédé qui permet d'atteindre des transgressions extrêmes. La prise de conscience générée par la notion de plaisir permet donc de créer tout en évitant la censure. Le degré de plaisir donne la grandeur de la permission.

Pièces anatomiques

Depuis plusieurs années, mes préoccupations et questionnements sur la présence du corps se révèlent comme l'une des composantes principales dans l'élaboration de ma recherche en création. De ce fait, l'atelier prend parfois l'aspect d'un laboratoire où les anatomies humaines et animales se transforment en sujet d'étude, en objet d'observation, de comparaison et de recomposition. L'investigation s'effectue tout d'abord dans la détermination

du positionnement que devra adopter le corps sculptural dans le dispositif de présentation. Par la suite, une recherche s'effectue pour trouver des références anatomiques correspondant aux désarticulations, aux mouvements de la posture exécutée par le corps représenté. Des dessins préparatoires permettent ainsi d'élaborer différentes possibilités formelles et structurelles que pourrait prendre la proposition anatomique. Une fois la posture déterminée, il s'agit de structurer un support en acier, en bois ou en plâtre et de former un noyau solide sur lequel sera réalisé le modelage en argile. Au cours de cette manipulation, il arrive parfois des imprévus qui contribueront, une fois contrôlés, à amplifier les changements dans l'articulation de la proposition. L'opération du modelage fait apparaître les éléments combinatoires de la constitution animale : ossature, musculature, chair et peau. Ces modelages anatomiques, traités de façon réaliste, s'opposent cependant à une morphologie anormale, c'est-à-dire qu'il y a démembrements, déformations, dédoublements, étirements, compressions, dislocations, torsions et fusions.

L'étape du moulage constitue, pour sa part, la technique qui permet la reproduction de l'original réalisé en glaise. La plupart du temps, les moules sont réalisés en plâtre directement sur le modèle de glaise. Ils seront détruits une fois la coulée ou la stratification effectuée. C'est ce que l'on appelle des moules à creux perdus. Une fois dégagée de cette enveloppe de plâtre, la sculpture est nettoyée et les imperfections ainsi que les joints sont colmatés et sablés. L'étape du maquillage entre donc en jeu. Ces traitements de finition des surfaces s'effectuent à l'aide de teinture, de peinture, de gomme laque, de goudron, de vernis, etc. Ce procédé permet ainsi de créer l'illusion d'une

matière, d'une texture possédant la richesse et les caractéristiques d'un matériau qui ne les possède pas. Le faux. Finalement, la dernière étape consiste à intégrer la sculpture dans son contexte de présentation, en l'occurrence, les installations scéniques des «manèges-transferts».

Dans l'atelier, les membres, les mécanismes, les structures et les tissus organiques qui composent les anatomies animales et humaines deviennent non seulement des sujets de recherche formels et esthétiques, mais aussi des objets d'étude symbolique. De là, on comprendra que l'imagerie et la fantasmagorie sculpturales dont font preuve les représentations monstrueuses, érotiques, et hallucinantes que je construis renferment parfois les caractéristiques attribuables à la figure mythologique.

Cependant, la mythologie est le produit de l'inconscient collectif. Elle ne saurait être produite consciemment, même si elle peut et doit même à l'occasion prendre conscience d'elle-même au cours de l'histoire. Conséquemment, le métissage morphologique dont il est question dans les représentations scéniques à l'intérieur des «manèges-transferts» pourrait être pensé comme de fausses mythologies.

Cette fausse mythologie se définit ainsi par l'interpénétration de codes et de symboles liés à l'idée de la fabrication artificielle. Elle prend naissance dans la manoeuvre et la manipulation génétique de codes inscrits dans l'alphabet du corps. Cette fois-ci, ce n'est pas la science ou une croyance quelconque qui contribue à l'élaboration d'une telle manifestation, mais plutôt un mode artisanal et archaïque basé sur l'hypothèse d'une conscience du corps, d'une

capacité à comprendre notre présence spatio-temporelle. Dans le même ordre d'idée, les systèmes d'exposition et de présentation «transférique», de par leur nature multiforme, multisignifiante et multifonctionnelle, impliquent la même hypothèse puisque qu'ils sollicitent l'extorsion du corps tout entier. De ce fait, les «manèges-transferts» obligent le participant non seulement à remettre en question les représentations anamorphiques qui lui sont suggérées, mais aussi à remettre en question sa propre présence corporelle.

L'anatomie désigne, en nous, un destin celui de la transformation inévitable et mortellement essentielle. La représentation et la préoccupation de la fragmentation du corps ne se limitent pas aux aspects morphologiques et symboliques, mais nous font prendre conscience de notre nature fragile et éphémère. L'activité de manipuler ces concepts engendre un questionnement sur la réalité d'un langage difficilement déchiffrable : celui du corps et de la mort.

CHAPITEAU IV

Les «manèges-transferts»

CHAPITEAU IV

Les «manèges-transferts»

Les monoplaces et leurs mécanismes

Ce dernier chapiteau se consacre particulièrement à la description des «manèges-transferts» ainsi qu'à leurs contextes d'élaboration et de fonctionnement.

Monoplace 1

Le premier manège prototype monoplace prend forme au printemps 1997. Il est en quelque sorte le précurseur des machinations qui seront fabriquées par la suite. Si on essaie de décrire ce «manège-transfert», il est possible d'observer une structure cylindrique verticale de 180 cm par 85 cm de circonférence. Comme le suggère la figure 3.0, la structure est soutenue par une armature en lattes d'acier boulonnées. Quatre petits demi-cylindres sont accrochés aux trois quarts de la structure principale. La texture de la surface goudronnée donne une apparence métallique au matériau de recouvrement, en l'occurrence, le masonite. La patine luisante et brunâtre obtenue par le



Figure 3.0

goudron donne aussi, à certains endroits, des effets miroitants et déformants, humides et industriels.

En fait, si on essaie de définir de façon générale l'aspect visuel projeté par la structure, on pourrait la comparer à un immense réservoir ayant déjà servi à alimenter une chaufferie industrielle ou à un sas d'immersion évoquant l'imagerie de Jules Verne. Cependant, au sommet de ce manège, un appât corporel sollicite notre regard. Il s'agit d'une silhouette humaine, une contorsionniste à talon aiguille plonge littéralement vers l'intérieur du cylindre, et du même coup, suggère qu'il s'agit d'autre chose qu'un vulgaire sas ou réservoir...

En se déplaçant autour de cette structure, on découvre tout à coup une porte, puis un interrupteur et finalement, une marche à suivre nous invite, de façon ambiguë, pour le moins, à pénétrer dans l'appareil. Une fois «emprisonné» à l'intérieur, on se retrouve dans la noirceur complète. Un chant répétitif et religieux vient accompagner notre solitude. Bien assis sur un tabouret rotatif placé au centre de ce néant, notre oeil commence tranquillement à s'adapter et découvre bientôt le subterfuge fantomatique et grimaçant qui attendait. (fig.3.1, 3.2)

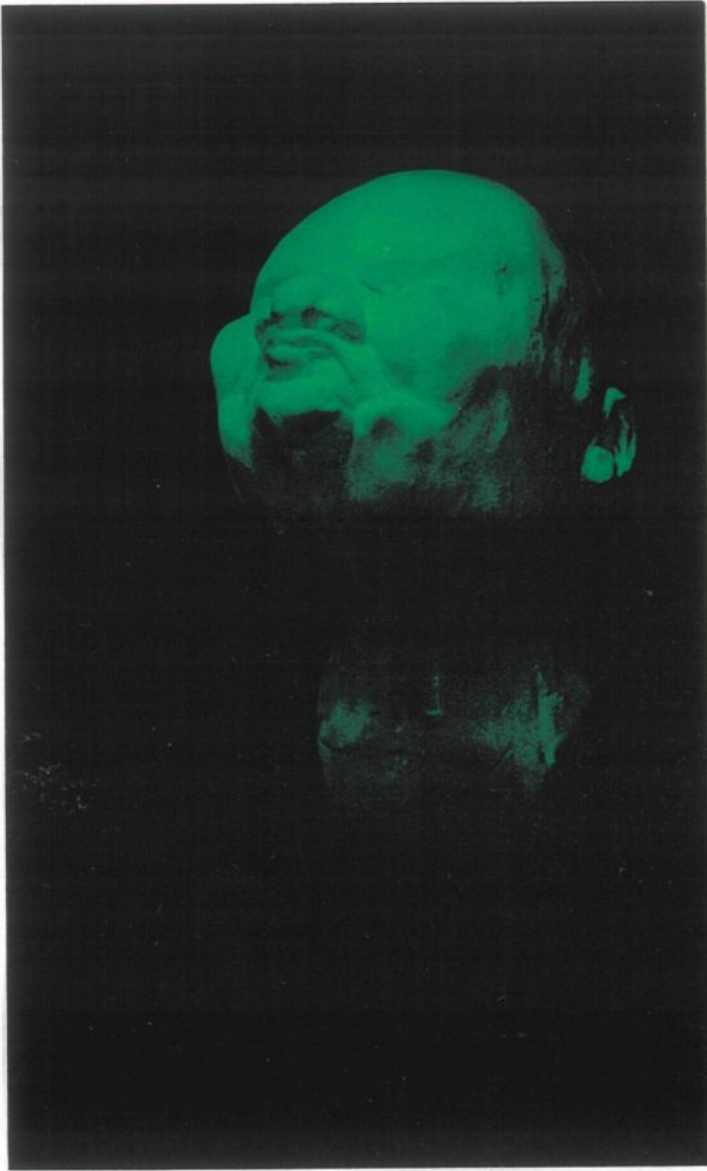
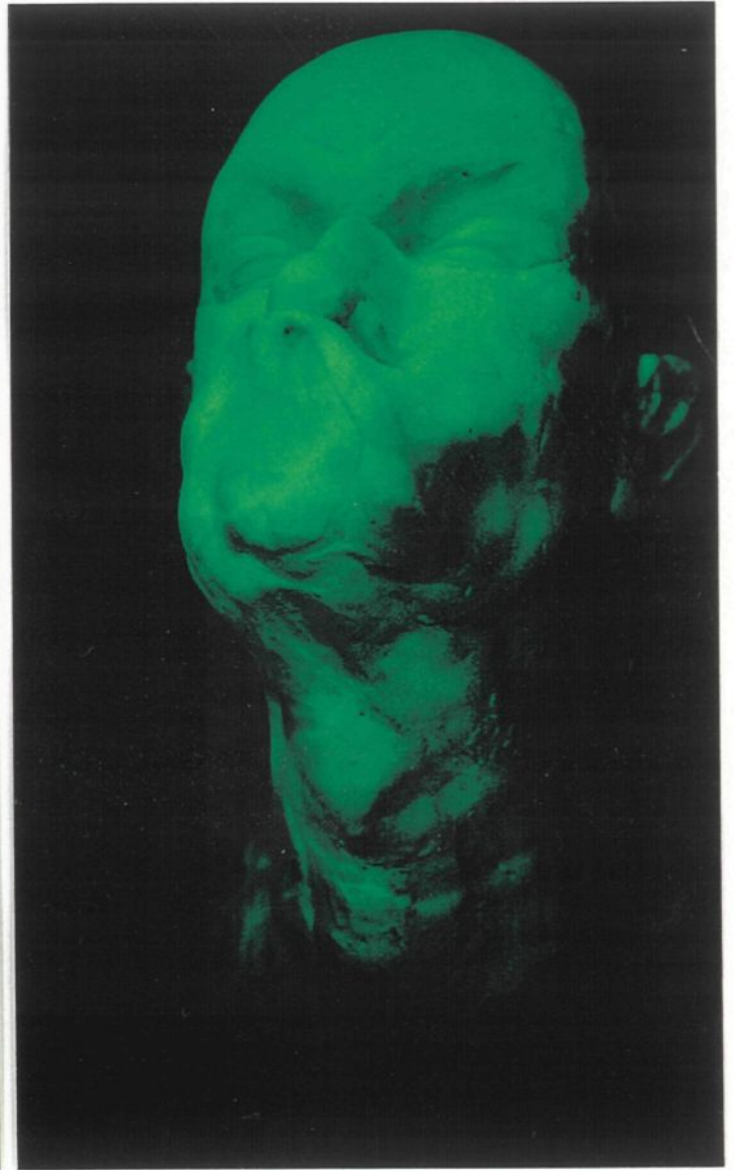


Figure 3.1



3.2

Monoplace 2 (Le cénotaphe fantasmatique)

À la suite de cette première expérience, je décide de récupérer un module réalisé au début de l'hiver 1996 (fig. 1.0 p.13). Ce point de départ se transforme rapidement en façade de ce que j'appellerais pour l'instant le monoplace no. 2 (fig.4.0). D'une longueur de trois mètres par 150 cm de largeur et 230 cm de hauteur, ce second prototype, plus imposant que le monoplace précédent, se caractérise par sa volumétrie constituant un polygone irrégulier. Arrondi aux extrémités supérieures, ce volume se divise en deux parties : la partie habitable située au tiers inférieur et la partie scénique occupant les deux autres tiers. Pour ce qui est de la première section, on peut y pénétrer par une ouverture en façade. En entrouvrant les deux petits rideaux, on découvre le chariot capitonné qui servira d'instrument de locomotion pour s'introduire à l'intérieur de la structure.

Sur la façade externe du monoplace no.2, trois oculus elliptiques nous attirent en dévoilant partiellement les scènes de premier plan. À l'extrémité gauche, la petite fenêtre ovoïde dissimule un écran télévisuel qui diffuse, en circuit fermé, le monoplace no. 3. L'ellipse centrale, de dimensions supérieures, est, pour sa part, munie d'une feuille d'acrylique légèrement opacifiée par une teinte brunâtre. Cette dernière crée un effet miroir qui ne masque cependant pas la visualisation des éléments intérieurs (fig. 4.1, 4.2). Ceux-ci sont encastrés au centre d'une fausse perspective dans un boîtier vertical divisé en trois sections. Le dispositif s'apparente à celui des magiciens qui, dans leurs spectacles, utilisent des boîtiers dont le dispositif laisse voir



Figure 4.0

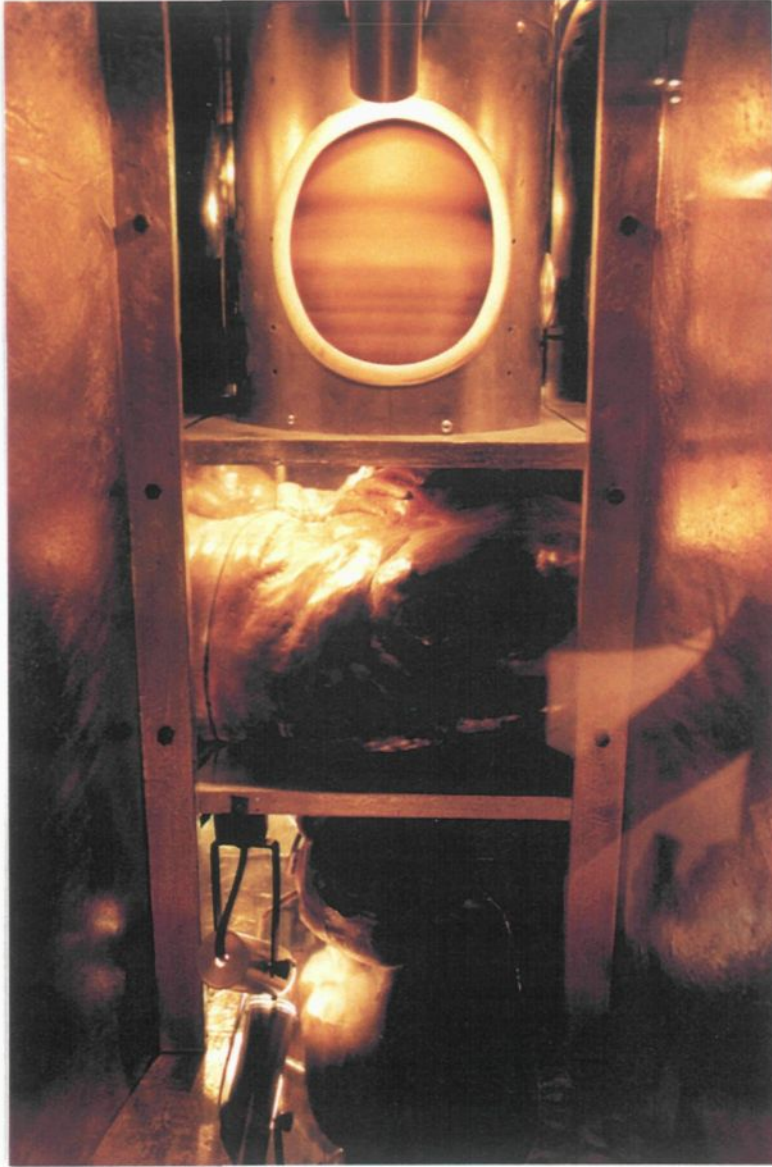


Figure 4.1

les parties du corps fraîchement sciées. Le magicien s'assure par la suite de déplacer les sections afin de mystifier les spectateurs.

Ainsi, dans la section supérieure du boîtier vertical, un casque métallique fait entrevoir, au travers d'une ouverture circulaire, le mouvement furtif de plusieurs visages en rotation. De plus, des marques au sol indiquent la distance idéale afin d'assister à une hallucination perceptive. Le mouvement rotatif des visages de cire cause une compensation au niveau rétinien et, de ce fait, crée l'illusion d'un manège ou d'un décor qui se déplace. D'ailleurs, le casque, comme les autres éléments du boîtier, se multiplie grâce à l'interaction des miroirs qui en tapissent les parois.

Sur la deuxième tablette, le corps d'une femme sectionnée est présenté. La partie tronquée se situe entre le bassin et les épaules. Une main, apparemment la sienne, enlace un de ses seins. L'effet de duplication causé par les miroirs recompose son anatomie de façon à créer un corps infini, une sorte d'organigramme de chair se répétant sans cesse.

Finalement, le dernier élément du boîtier entre en jeu. De manière indirecte, son image se projette par la réflexion d'un miroir circulaire. Il s'agit apparemment d'une tête dont le visage s'aplatit contre la paroi réfléchissante. Cette tête narcissique dévoile partiellement une figure boursouflée tenant apparemment un objet de torture entre ses mâchoires. Pour en être sûr, nous n'avons plus le choix, nous devons utiliser le chariot capitonné mentionné précédemment. Une fois étendu sur le dos, dans la position du dormeur, l'exploration commence. Avec l'aide des barreaux placés tout au long de la



Figure 4.2

structure, on se déplace et on appréhende, à notre rythme, cet univers souterrain ou peut-être même sous-marin. L'intérieur se présente un peu comme un labyrinthe. Des orifices permettent le visionnement et l'exploration de différents espaces scéniques.

Ainsi, on atteint la première ouverture présentant le visage bouffi et aplati mentionné plus haut. Le miroir transparent permet d'observer ce qui antérieurement était difficilement perceptible. De cet angle, le faciès se retrouve inversé. Il ressemble à s'y méprendre à un masque japonais. Les traces et motifs peints ainsi que la physionomie arrondie du visage nous entraîneraient vers cette conclusion. Dans sa bouche, on remarque l'insertion d'un mors. Difficile d'en connaître la raison, esclave de sa propre image, Narcisse se serait noyé dans ce reflet obsédant et meurtrier. Dans un autre ordre d'idée, cette vision pourrait s'apparenter à une séquence d'un tour de force ou d'un numéro de prestidigitation. Fait intéressant, la position dans laquelle se retrouve l'utilisateur lui permet non seulement de visualiser les éléments du boîtier, mais aussi celui des visiteurs qui, observant la scène à partir de l'ellipse centrale, se retrouvent, à leur tour, observés à leur insu. Le voyage intérieur vers lequel le visiteur horizontal se propulse ne fait alors que commencer, car les autres scènes l'attendent (fig.4.4).

Évidemment, la réussite du stratagème repose entièrement sur la curiosité ou l'anticipation du spectateur face à ce qu'il devra accomplir dans cette zone inconnue. Paradoxalement, ce manque de référence ou cette part d'inconnu se retrouve dans l'aspect extérieur du monoplace. Il est difficile de situer l'objet de façon temporelle. Le recouvrement d'aluminium brossé



Figure 4.4

semble vieilli et jauni par l'usure du temps. Les moulures blanchâtres utilisées de façon décorative accentuent cette même idée. C'est un peu comme se retrouver devant une machine ou un objet du XVIII^e siècle et de ne pas être capable d'identifier sa signification ou son utilisation passée. En dépit de ceci, on pourrait croire que ce type de structure réfère davantage à un contexte contemporain lié à l'idée du fantastique ou de l'imagerie dite de science-fiction.

En résumé, cette machine habitable, ce sarcophage anthropophage, ce piège à visions, ce sous-marin insubmersible d'exploration du temps et de la mort transmutent la confusion d'un monde en mouvement dans l'énigme d'une identité théâtralisée et indéchiffrable.

Monoplace 3 (La capsule)

Voulant trouver d'autres méthodes d'approche perceptives vis-à-vis du spectateur, peut-être moins «claustrophobisantes», je réalise le troisième monoplace (fig. 5.0). D'une envergure de 250 cm, cette proposition se compose d'un cylindre d'acier de 75 cm de circonférence par 90 cm en hauteur. Quatre pattes forgées en acier tubulaire forment le pied sur lequel repose le cylindre. Le sommet se termine par un dôme. La surface extérieure du cylindre est recouverte d'une ancienne couche de peinture métallique. À certains endroits, apparaissent aussi des cernes de rouille et des traces d'usure. Le dispositif de présentation fait croire à une machine qui suggère le



Figure 5.0

déplacement. Elle s'apparente à l'idée de la fusée ou du scaphandre. L'usure de la surface fait comprendre que l'engin à voyager, est usé par le temps et par l'utilisation qu'on en a fait. Il s'agirait donc peut-être d'un incubateur, d'une capsule qui sort du temps et qu'on aurait retrouvée.

Encore une fois, des ouvertures, plus précisément deux minuscules hublots, permettent d'assister partiellement à la vision aquatique de deux personnages immergés à l'intérieur. Un doute s'installe alors, car ce qui se passe devant nous ressemble à une naissance, mais aussi à une mort. D'une part, la présence du liquide accentue l'idée d'un réceptacle contenant le développement d'une entité anthropomorphique. D'autre part, la couleur et la texture des corps réalisés en cire laissent présager une putréfaction ou une noyade récente.

Dans le plus grand des deux hublots, on aperçoit un visage. Celui-ci, tient entre ses mâchoires ce qui pourrait être un vagin. Cependant, cette chair humaine ainsi dévorée s'avère être le flanc du corps d'un autre personnage difficilement repérable dans cet univers liquide.

Située du côté opposé des hublots, une échelle nous permet l'ascension au sommet du manège. Une fois sur place, nous sommes en mesure d'identifier deux personnages (fig. 5.1, 5.2). Coincés à l'intérieur de ce cylindre, les deux corps se sont adaptés à cet espace restreint. À certains endroits, leur peau se mélange et leurs membres qui s'entremêlent forment une sorte de chaîne humaine. La nageoire dorsale et la texture tachetée de la peau sont des

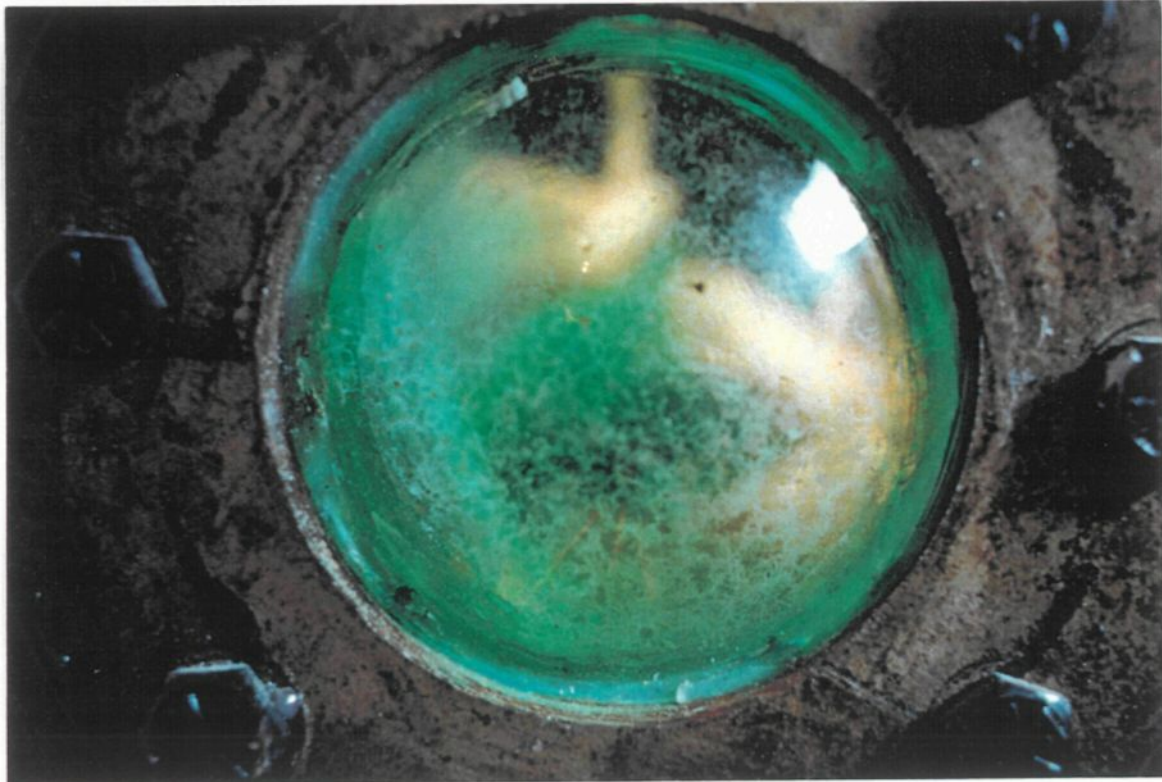
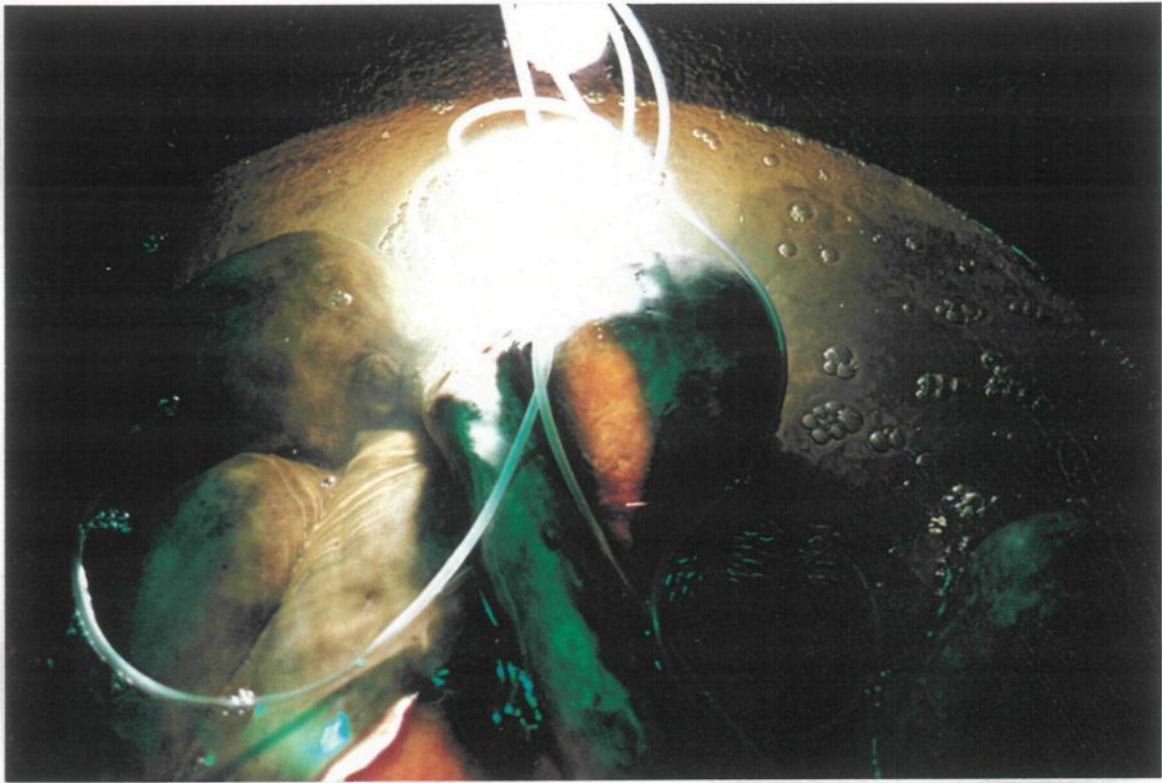


Figure 5.1, 5.2

indices du caractère batracien et reptilien que revêt l'hybridité de ces personnages.

Malgré tout, le doute persiste puisque les deux êtres immergés à l'intérieur du poumon cylindrique ne révèlent ni leur âge, ni leur sexe et ni leur espèce. Ils sont issus d'un monde impossible où la raison nous limite à des suggestions et des impressions floues.

Monoplace 4 (Le Cyclope)

La dernière réalisation du projet de recherche, le quatrième monoplace, consiste en un véhicule de déplacement muni de quatre roues sur lequel repose un appareil dont la forme ressemble à un scaphandre (fig 6.0, 6.1). La dimension totale du manège est de 177 cm x 70 cm x 60 cm. Une main courante ainsi qu'un tabouret capitonné aident à prendre la position nécessaire pour revêtir le casque de plongée. Un système d'engrenage actionné par une manivelle permet à l'utilisateur un déplacement latéral. Devant nos yeux, une plate-forme demi-sphérique d'un rayon de trois mètres par trois mètres et d'une épaisseur de 10 cm présente une interaction entre trois éléments sculpturaux. Le premier élément propose un cheval et son cavalier en pleine métamorphose (fig. 6.2, 6.3). Arqué sur ses pattes de derrière, le cheval semble en fusion ou en combat avec son passager. La tête du cavalier ainsi que son bras droit se fondent dans la tête de l'animal. De plus, sa jambe gauche et une partie de son bassin se perdent eux aussi dans le corps de la monture.



Figure 6.0



6.1



Figure 6.2



6.3

Ce n'est plus vraiment un cavalier, mais plutôt une crinière de muscles torsadés prenant temporairement un aspect humain.. À moins qu'il ne s'agisse d'une sorte d'étreinte sauvage où se mêlent à la fois l'érotisme des corps et la violence des torsions qu'ils exercent l'un sur l'autre. Exécutée à l'échelle humaine, cette sculpture s'inspire de la statuaire du siècle dernier. La sculpture est fabriquée en résine polyester chargée de fibre de verre. Patinée et trafiquée, la peinture métallique qui recouvre la surface tente d'imiter la noblesse légendaire du bronze.

Pour sa part, le deuxième élément constitue lui aussi un sujet de métamorphose entre animaux et humains. Comme le montre la figure 6.4 il s'agit de deux personnages féminins temporairement pétrifiés dans leurs transformations. La première créature se distingue par son contact intrigant entre elle et son chien. Accroupie au sol, sa tête prend soudainement l'apparence du corps d'un chien. Une fusion génétique unit l'anatomie de leur corps de façon transitoire et continue. Comme un acrobate sur ses pattes antérieures, le deuxième personnage en transformation se retrouve en équilibre par dessus le personnage accroupi. La tête de la deuxième créature féminine se métamorphose dans la continuité d'un cou animal sur lequel elle semble se fondre. Six membres lui servent de levier et de balancier pour se maintenir dans cette position précaire. L'interaction sur la scène de ces formes et de ces corps crée un ensemble théâtral qui suggère une action virtuelle, obsédante.

Finalement, le dernier élément sculptural de cette scène incongrue est disposé à 150 cm du monticule demi-sphérique. Cette proposition se compose



Figure 6.4

d'un personnage encastré à l'intérieur d'un cadre en forme d'ellipse (fig. 6.5). Il déborde du cadre visiblement trop petit pour sa stature. À la torsion extrême exercée par le corps s'ajoute la déformation déjà présente pour former une confusion anatomique extrême. On reconnaît une jambe, mais on ne sait pas si elle appartient à ce personnage. Pénètre-t-il au travers de cet espace ou essaie-t-il d'en sortir? Le fessier pourrait facilement se confondre avec la partie supérieure du dos et des épaules puisque la tête semble enfoncée ou recroquevillée vers l'intérieur du cadre.

Réalisés à l'échelle humaine, tous les personnages mentionnés précédemment ont en commun une finition extérieure s'apparentant à celle du bronze. Ils sont des mutations élaborées à différents degrés et cherchent à confondre le regardeur, à le maintenir en état de doute et de fascination dans des énigmes où les réponses sont impossibles.

Installé dans le dispositif d'appareillage du scaphandre à manivelle, le spectateur redécouvre les éléments scéniques mentionnés plus haut de manière plus abstraite et indéchiffrable. Les doubles lentilles déformantes du manège recomposent la scène et ses éléments de manière totalement diffuse. La couleur bleue de la scène ajoute à ceci des effets perceptifs de profondeur. En actionnant la manivelle, la vision «anamorphique» renversée se met à bouger, à se transformer, recomposant et décomposant ainsi une infinité d'images hallucinantes.

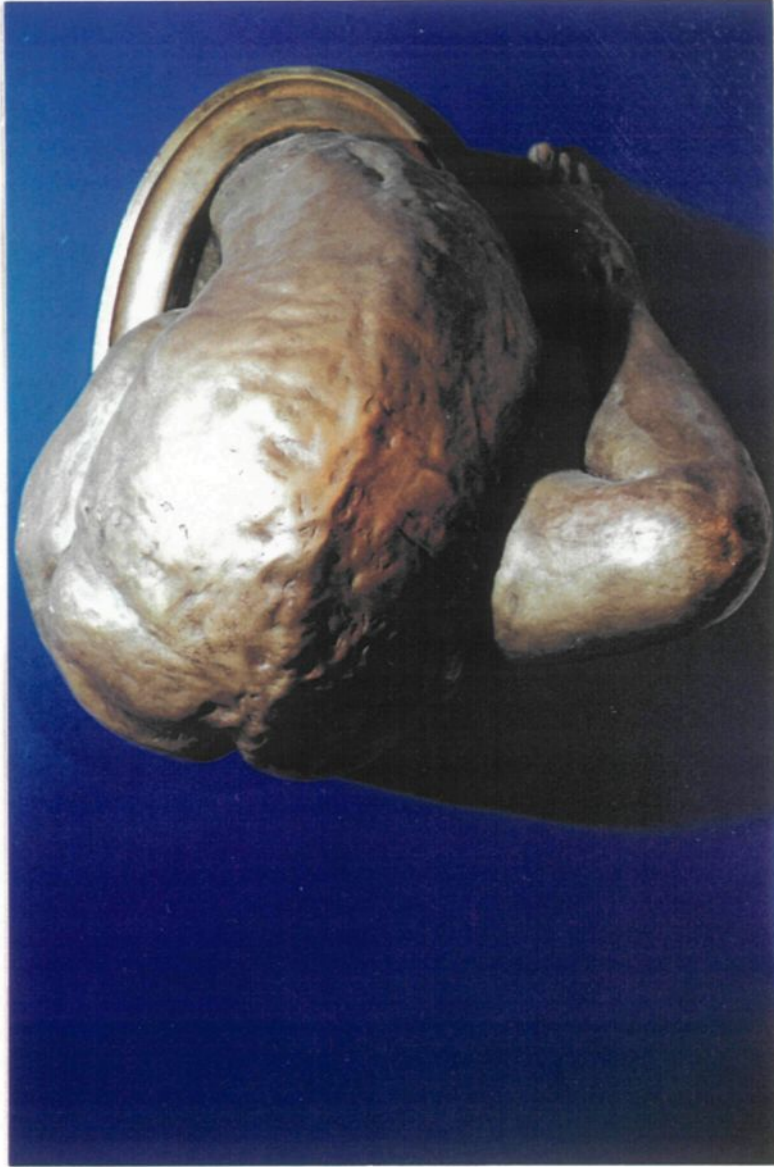


Figure 6.5

Présentation et exposition

En résumé, l'exposition «Les manèges-transferts» tente de recréer l'esprit d'une fête foraine. À l'entrée, des avertissements mentionnent le caractère interactif de l'installation et des différents dispositifs susceptibles d'être manipulés. De même, l'avis déconseille l'usage des manèges-transferts à toutes personnes pouvant souffrir de problèmes cardiaques, de claustrophobie, d'épilepsie, etc.

Une tête tranchée placée horizontalement sur une tablette, non loin de l'avertissement, sert de préface à l'exposition (fig.7.0, 7.1). Son faciès, sa position et sa patine indiquent que la tête est dans un état de sommeil éveillé. Rêvant à son corps perdu, elle se propulse dans l'illusion d'un miroir déformant. L'aspect charnel et laiteux de la tablette lui rappelle, en souvenir, ce corps incomplet qui lui servait autrefois de soutien, de support à ses plaisirs physiques et sensoriels. La porte frontispice et circulaire donnant accès à l'exposition ainsi que les quelques éléments mentionnés préalablement annoncent les couleurs de l'exposition. Lorsque la porte se referme derrière nous, il est trop tard pour reculer : le spectacle commence. Dans l'espace de la galerie, le spectateur est sollicité par les manèges, leur apparence et leurs notices d'utilisation (fig.8.0). La musique mécaniques des moteurs et des systèmes de déplacement accompagne les courageux visiteurs tout au long de leurs périples.



Figure 7.0



Figure 7.1

CONCLUSION

CONCLUSION

Le temps est venu de se diriger vers la l'issue du document, car la prospection et l'expérience des *Manoeuvres anatomiques et machinations hallucinatoires des manèges-transferts*, se termine bientôt. Les questionnements et hypothèses soulevés à l'intérieur des chapiteaux tentent d'effectuer un télescopage entre conscience et inconscience à travers les dédales et profondeurs sombres de l'être humain.

Le projet est issu d'une combinaison entre l'intégration du spectateur dans le fonctionnement du dispositif de présentation et les fantasmagories contradictoires et débridées de la représentation des corps, humain et animal. La recherche m'a porté et déporté dans la fabrication de systèmes stratégiques impliquant une machination interactive qui oblige le regardeur à pénétrer le dispositif d'exposition, à passer de la surface vers l'intérieur, à s'impliquer émotionnellement, mentalement et physiquement. Ainsi attiré par des leurres miroitants, par des faux-finis, par des ouvertures lumineuses, le spectateur est bientôt confronté à voyager dans l'inconnu grâce aux «manèges-transferts». Ainsi, on se déplace sur des chariots capitonnés, des tabourets rotatifs et des sièges à manivelles. Le parcours suggéré est rempli d'illusions d'optique, de scènes atroces et merveilleuses, de corps transformés, déformés et en pleine mutation.

L'investigation des «manèges-transferts» ouvre un champ exploratoire sur l'utilisation de la machine comme outil de création et comme objet de rituel. Elle permet, par exemple, de faire vivre la mort de façon artificielle. La compréhension des mécanismes de la pensée devient alors un sujet de prédilection pour celui qui cherche à en déchiffrer les énigmes. L'élaboration de ces véhicules m'a donc permis d'expérimenter certaines limites liées à l'idée de perception de la réalité, de la transmutation de la vision et de l'esprit. Les phénomènes d'optiques, l'anthropométrie, et l'ergonomie sont les domaines d'étude privilégiés par lesquels les stratégies de mise en forme se sont jouées. Par ailleurs, les principes reliés aux concepts du masque font l'objet de comparaisons signifiantes en ce qui concerne les stratégies communicatives et symboliques des engins de transfert.

Ainsi, tout comme l'Homme néandertalien et celui d'aujourd'hui, les manèges-transferts cherchent à contrôler un environnement hostile et difficilement déchiffrable. Les monstres et personnages qui en surgissent nous rappellent notre condition et notre nature éphémère. Ils créent une fascination envoûtante et questionnante sur notre préhension du monde. La surface et le maquillage qui camouflent les apparences sont alors compris comme un espace de recherche, de vérité et de transgression. Que sous la magie de l'art, le monstrueux devienne pour un instant beauté, cela implique une perversion totale, un jeu des renversements, des codes, des formes, des styles et des artifices. Cette perversion applicable à la manipulation du corps humain et de l'anatomie animale s'avère être une manière de prendre conscience de notre passage et de notre transformation sur terre. Par le fait même, elle consiste en une méthode de stimulation de l'esprit.

Les réalisations sculpturales contenues dans l'exposition des «manèges-transferts» sont des systèmes ludiques qui font donc appel à la capacité de fascination du participant. Cette fascination sollicite une sorte d'abandon, un relâchement de vigilance semblable à celui auquel nous obéissons lorsque nous nous endormons à chaque nuit. Les fausses mythologies, les fables «scientifico-archaïques» proposées par les manèges et leurs contenus peuvent alors apparaître sous la forme métaphorique d'un songe éveillé rêvatique ou cauchemardesque. Tout dépend de la perception de l'utilisateur.

À partir des observations faites sur les systèmes et la participation interactive des occupants, il sera possible d'envisager d'autres concepts et de les expérimenter ultérieurement. La recherche ne fait que commencer...



Figure 8.0

BIBLIOGRAPHIE

BIBLIOGRAPHIE

BONNEFOY, Yves, *Aberrations (Jurgis Baltrusaitis)*, Paris, Flammarion, 155 p. (1983).

BAUDRILLARD, Jean, *Les stratégies fatales*, Paris, ed. Grasset & Fasquelle, 273p. (1983).

BUCI-GLUCKSMANN, Christine, *La folie du voir De l'esthétique baroque*, Paris, ed. Galilé, 247p. (1986).

BYRON, Georges, Poème tiré du film *Mazeppa*.

CHASSEGUET-SMIRGEL, Janine, *Éthique et Esthétique de la perversion*, Paris, ed. L'or d'Atlante, 223p. (1980).

COLLECTION Auteurs divers, *Art et fantasme*, Maçon, ed. Duchamp Vallon, Paris, ed. L'or d'Atlante, 250p. (1984).

GAGNEBIN, Murielle, *Fascination de la laideur : la main et le temps*, s.a. Lausanne, ed. L'Age d'Homme, 387p. (1974).

IONESCO, Eugène, *Entre la vie et le rêve*, Paris, ed. Belfond, 325p. (1977).

LES ÉTUDES PHILOSOPHIQUES, revue no.1 (janvier 1985), Presses Universitaire de France, 150p. (1985).

LIPOVETSKY, Gilles, *L'ère du vide*, Paris, Galimard, 246p. (1983).

PASSERON, René, *La présentation*, Paris, ed. du C.N.R.S. 250p. (1985).

PASSERON, René, *La naissance d'Icare, Éléments de poïétique générale* Paris, ed. ae2cg 240p. (1996).

PAYANT, René, *Vedute Pièces détachées sur l'art*, Laval, ed. Trois, 677p. (1987).

POPPER, Frank, *Art action et participation : L'artiste et la créativité aujourd'hui*, Paris, ed. Klincksieck, 339p. (1985).

SCARPETTA, Guy, *L'artifice*, Paris, ed. Gresset & Fasquelle, 315p.(1988).