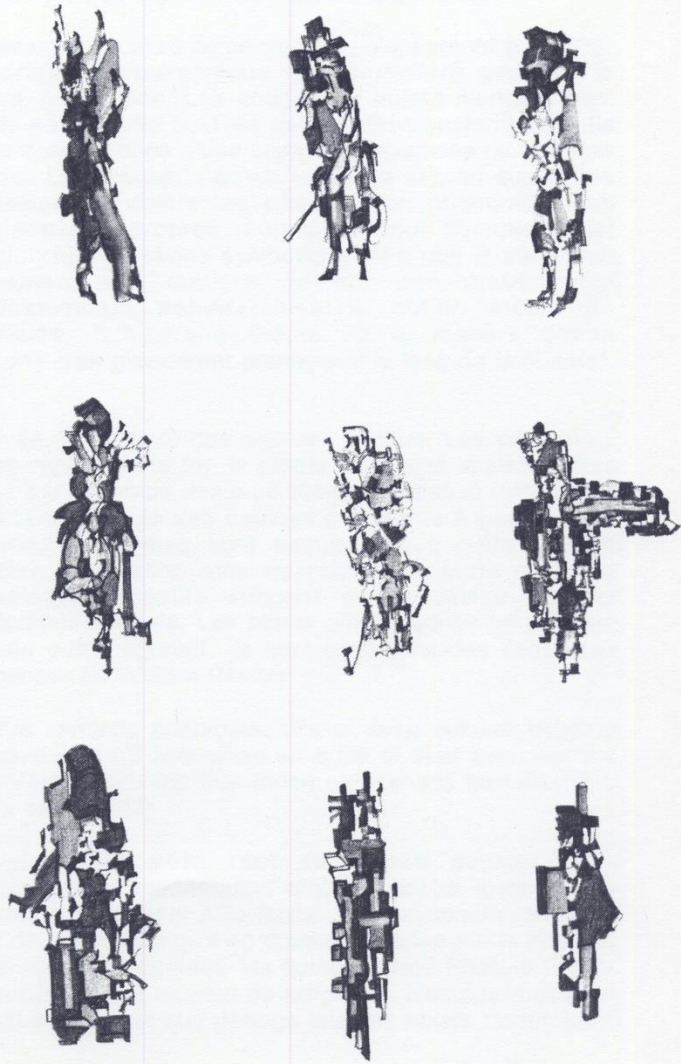


LAURENT PILON



GALERIE CHRISTIANE CHASSAY

LA MATIÈRE GRISE

Laurent Pilon travaille avec de la résine, une substance chimique en processus. Du polythène à l'explosif, la matière plastique feint de s'arrêter un temps à la sculpture.

Par analogie, l'activité de ce matériau s'apparente à celui du comportement mnémonique, de la *matière grise*, de la *matière à réflexion*. Les images ou objets mentaux sont virtuels parce qu'ils sont en perpétuelle transformation. Ils sont la conséquence d'une chaîne de réactions du système nerveux. Le processus qu'est la résine est, lui aussi, une succession de différentes phases d'un phénomène qui enregistre ses propres mutations. Tout comme l'objet mental, l'objet de résine synthétique n'est que la trace d'un mouvement. La matière devient une matrice qui paradoxalement déhiérarchise la notion même de matérialité: "L'itinéraire même de la matière donne l'euphorie d'un glissement prestigieux le long de la Nature".
(1)

D'emblée, l'étrangeté des oeuvres intrigue. Les silhouettes fragiles rappellent le fer, le plomb, l'ivoire et la pierre, tous rongés par le temps. Mais un temps, un passé instantané, car si la matérialité des oeuvres s'apprend à une époque lointaine, les formes sont empruntées à notre univers quotidien. L'anachronisme de l'objet, sa *fauté* contre la chronologie redouble l'impact de la résine comme transformation infinie. Les objets ainsi produits ne peuvent avoir de poids figuratif. Ils sont de l'ordre des *fantômes sémiotiques* de William Gibson:

"They're semiotic phantoms, bits of deep cultural imagery that have split off and taken on a life of their own, like the Jules Vernes airships that those old Kansas farmers were always seeing." (2)

L'oeuvre **Réel côté réel** se dresse comme deux quintaines, ces mannequins mobiles contre lesquels les cavaliers s'exerçaient à la lance. Le mannequin tenait un bâton de façon telle qu'il en donnait un coup sur le dos des maladroits. Ironiquement, les quintaines de Pilon, à l'instar de boucliers, sont munies de poignées. L'oeuvre met ainsi l'accent sur un trait que partage tous les objets rassemblés.

Les sculptures sont à la fois agressives et défensives. Elles offrent de l'intérieur même du système qui secoue nos croyances, les outils pour s'en forger de nouvelles. Ces quintaines bien particulières, résidentes frontalières, vivent à la bordure de plusieurs réalités.

Le *malaise du faux* persiste un instant. Le vrai et le faux se trouvent évacués de ce système rétroactif. Une recherche qui modifie les modalités de son fonctionnement en accord avec les résultats obtenus par ce dernier, ne peut plus s'exprimer sur le mode de la confrontation. La résine est un lieu de rencontre équivoque. Sa présence invalide la notion même de présence, donc de vérité. Ou plutôt, elle gomme le besoin de faire appel à ce genre de notion. Le rapport avec les oeuvres est en cela très *affectant*. Il découle de la reconnaissance difficile de l'équation entre le comportement de la matière et la posture mentale du sujet confronté. Découvrir l'oeuvre est accepter qu'il n'existe pas d'espace substantiel, homogène. Mais plutôt que toute existence est l'expression d'un conflit entre l'effet érosif, dégradant de la durée, et un principe abstrait de permanence. Une genèse qui assure la stabilité de la forme (être ou chose) dans une certaine portion de l'espace et pour un certain laps de temps.

Avec assurance, les oeuvres provoquent un glissement des certitudes. Si elles n'invalident pas complètement la logique traditionnelle de la représentation, elles font bifurquer notre habitude perceptuelle. Elles sont à la fois conventionnelles, par leurs modalités de présentation (objets accrochés au mur ou sur présentoir) et allotropiques. Elles forgent dans notre esprit un lieu virtuel se présentant sous plusieurs états. **Relevé**, une suite de 16 dessins automatiques, est en quelque sorte, le registre de ce lieu virtuel. Dans ce *livre*, l'artiste fait état de ses actes dans un espace cybernétique.

La cybernétique est le lieu d'étude de la transmission de signaux ou d'informations dans des circuits de toutes natures (système électronique, système nerveux). Dans le même esprit, Pilon cumule les rapprochements entre différents systèmes. Ainsi, le fonctionnement de la résine s'apparente aussi à celui des images numériques. Dans les deux cas, il n'y a pas d'existence fixe. Arrêter la résine à un moment ou l'autre de ses métamorphoses est aussi

arbitraire qu'une photographie d'un écran électronique. Une large part d'aléatoire entre en jeu lors de la manipulation de l'objet virtuel et du choix du moment d'arrêt précis. Pilon a d'ailleurs souvent recours à l'ordinateur dans le développement de ses recherches. Pourtant, comme le souligne avec justesse Louise Poissant:

"En ce sens l'oeuvre de Pilon utilise l'image électronique de façon assez peu orthodoxe. Il lui fait subir un métissage avec des formes issues d'autres techniques qui recouvrent, dans une large mesure, la présence très discrète de l'ordinateur, qui risque même de passer inaperçue." (3)

La posture mentale de Pilon relève d'un imaginaire technologique, voire médiatique. Dans l'oeuvre intitulée **Doll's House**, il utilise des reproductions de travaux d'artistes (Robyn Collyer, Melvin Charney, Pierre Granche, Daniel Buren) pour construire une configuration qui lui est personnelle. Dans des recherches antérieures, il s'intéressait aux images fractales. Si l'oeuvre **Doll's House** n'est pas une image fractale proprement dite, elle en a toutefois retenu le comportement.

Brièvement, les images fractales découlent d'une équation nommée *l'ensemble de Mandelbrot* qui sert à décrire des objets irréguliers mais systématiques. Le postulat de base est que toute partie est dans un sens semblable au tout. La théorie de Benoît Mandelbrot démontre que face à une forme qui semble paradoxale, il faut renoncer au cadre conceptuel usuel et admettre l'existence d'une homogénéité sur un certain ensemble spatial qu'il reste à définir. Une partie du travail porte donc sur la découverte et la définition du contexte qui pourra rendre l'objet compréhensible. En construisant **Doll's House**, l'artiste cherche lui aussi le cadrage adéquat à l'expression d'une cohérence interne aux systèmes qu'il étudie.

Pilon, qui reconnaît avoir des affinités conceptuelles avec les artistes sélectionnés, ne leur rend toutefois pas hommage. Il les utilise comme il utiliserait un logiciel (un programme informatique). Un logiciel est en quelque sorte une matrice de possibilités circonscrites qui ne cherche pas à se reproduire mais bien à produire autre chose. D'ailleurs plusieurs programmes pour ordinateur comportent des

options de modification des règles établies. Le système appelle lui-même les modifications, à l'instar d'un jeu où on serait tenu d'écrire la prochaine règle continuellement. L'oeuvre **Kit** invite mentalement à ce jeu en reprenant la forme des petits jeux d'assemblages (du style de ceux offerts dans les boîtes de céréales) où les morceaux sont retenus entre eux. L'incohérence des pièces est toutefois si évidente qu'elle pousse à une construction mentale très libre.

En reprenant l'idée de Jean-François Lyotard, selon laquelle tout énoncé doit être considéré comme un *coup* fait dans un jeu, jouer la déconstruction se ferait coup sur coup, ce qui n'affecte pas la structure du jeu, mais la partie, le récit qui est fait. Par contre, si on établit une résonance entre la structure et la problématique, chaque coup est une modification, même minime, d'une règle qui transforme la nature du jeu. On serait dans l'ordre de l'après-coup sur après-coup.

C'est dans cette optique de *l'après-coup* que se situe les recherches de Laurent Pilon. Pour lui, comme pour plusieurs de ses contemporains-es, la période de déconstruction n'est plus un but, mais une étape préliminaire à la mise en place de constructions d'un autre ordre. Les travaux de ses collègues deviennent pour lui des *bleus d'architectes*. Mais à l'instar de la majorité des logiciels, les modifications font encore partie d'un ensemble plus englobant de paramètres pré-définis (l'âge, le sexe, le contexte social et économique de l'artiste). Ainsi, avec ironie, ou est-ce avec amertume, Pilon intitule sa nouvelle construction **Doll's House**, la maison de poupée, le petit univers clos de l'enfance au féminin. Pourtant dans cette oeuvre, Pilon ne joue qu'avec des artistes masculins. Et paradoxalement, il cherche à dire autrement, à parler de l'autre rive. Avec regret, l'alchimiste constate que la *quête des possibles* suit le rythme de la/sa *matière grise* en mutations:

"Il n'est pas impossible, après tout, que la science approche d'ores et déjà de ses ultimes possibilités de description finie; l'in-descriptible, l'in-formalisable sont maintenant à nos portes et il nous faut relever le défi. Il nous faudra trouver les meilleures manières d'approcher le hasard, de décrire les

catastrophes généralisées qui brisent les symétries, de formaliser l'informalisable. Dans cette tâche, la cervelle humaine, avec son vieux passé biologique, ses approximations habiles, sa subtile sensibilité esthétique, reste et restera longtemps irremplaçable." (4)

La sculpture **Modèle réduit**, une planche de surf grandeur nature dont la coque *de plomb* laisse miroiter, telle une promesse de voyage, une coulée de résine verdâtre, vogue allègrement vers l'informalisable.

Non loin, **Dinky Toy**, sous des apparences de pousse-pousse chinois, offre lui aussi de nous y mener ... à plus petits pas.

Mireille Perron

Notes

- (1) **Barthes**, Roland, Mythologies, "Le plastique", Éditions du Seuil, Paris, 1957, p.172
- (2) **Gibson**, William, Burning Chrome, "The Gernsback Continuum", Ace Books, New York, 1987, p.29
- (3) **Poissant**, Louise, Machinations, La Société d'esthétique du Québec, Montréal, 1989, p.74
- (4) **Thom**, René, Stabilités structurelles et morphogenèse, InterÉditions, Paris, 1977, p.326.