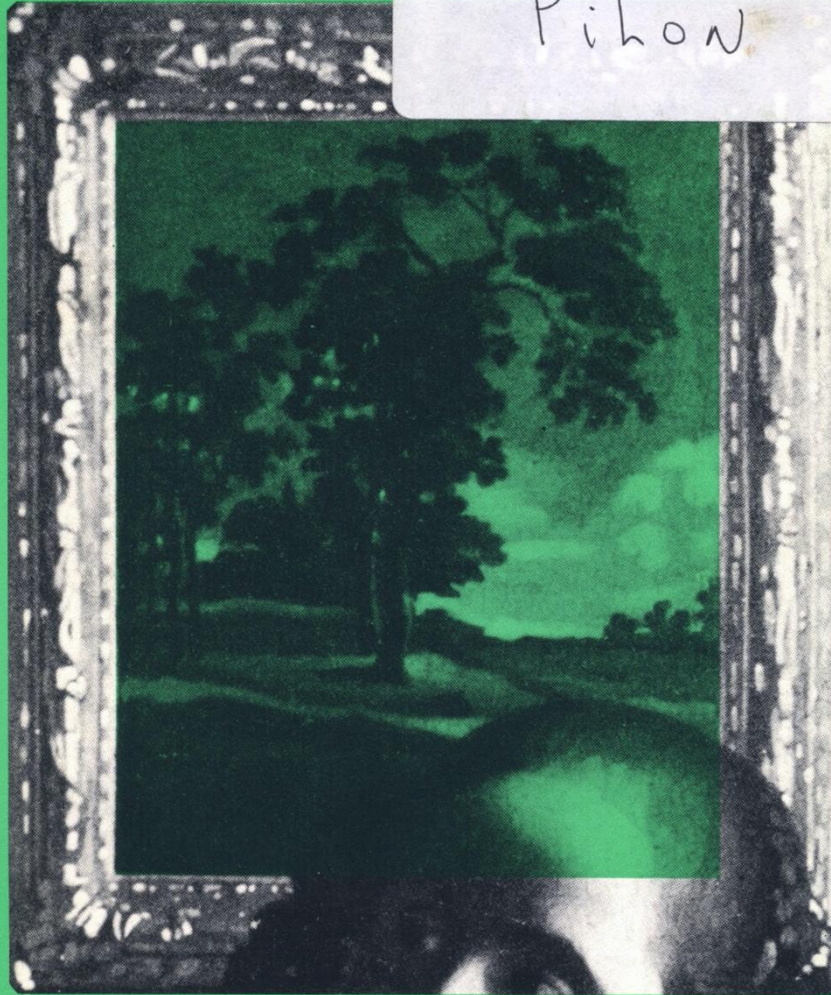


pratiques

EXPOSITION D'OEUVRES D'ARTISTES-ENSEIGNANTS
AU DÉPARTEMENT D'HISTOIRE DE L'ART
DE L'UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL

Pihon



VIVRE
MONTREAL



GALERIE CHRISTIANE CHASSAY

LAURENT PILON

La démarche de Laurent Pilon ne s'appuie sur les récentes théories de la simulation visuelle crée à l'aide de l'ordinateur, que pour refaire, avec l'utilisation de la résine plastique, des objets de synthèse qui reconstituent parfaitement l'apparence de divers matériaux. Ce processus d'assimilation retient non seulement l'apparence des choses, mais récupère aussi le concept d'objet d'art, tel que reconnu à travers le principe de son organisation spatiale ou à partir de sa cohérence visuelle. Pilon, dans une de ses oeuvres, interprète, (comme le fait l'ordinateur lorsqu'il sélectionne et digitalise le réel), des objets déjà réalisés par d'autres artistes (Collyer, Flavin, Buren, Granche), selon un développement spatial qui ne correspond nullement à la structure physique de l'objet simulé. Plusieurs transpositions sont alors générés autant à partir des objets formalisés par ces artistes que par le traitement de leur (re)matérialisation synthétique. Les possibilités presque illimitées du modelage de la résine ramènent sur un même continuum l'hétérogénéité de l'histoire (des motifs médiévaux à la géométrie contemporaine), la diversité des matériaux, ou encore, l'écart entre la surface et la profondeur de l'objet façonné.

Un catalogue, avec un texte de Mireille Perron, accompagne l'exposition. Du mercredi au samedi entre 12 et 17 heures.

PARTIE A: Le *Kit* de Laurent Pilon réfère évidemment à cette structure plastique composée d'éléments connecteurs et de parties détachables que l'on ré-assemble pour construire un objet. La structure comme telle relève d'un modèle projectif, réduit d'abord en différents plans pour mieux être reconstituée dans son état original. C'est l'usage des résines synthétiques qui suggère chez Pilon ce type d'objets polymorphes. La malléabilité du matériau permet justement de modeler ou de simuler n'importe quel autre matériau. La simulation ne se limite pas seulement aux traitements des surfaces, mais se réapproprie aussi la structure du matériau: sans posséder aucunement ses qualités physiques, le moulage de la résine dans *Kit* reproduit ou réagit comme le fer avec son mode d'assemblage, ses soudures, et sa corrosion habituelle. Et plus globalement, tout le travail de la mise en oeuvre chez Pilon appartient au monde des possibles, c'est-à-dire qu'à la base les données sont plausibles, mais le résultat obtenu apparaît étrangement irréel. La simplicité presque anodine de l'objet appelle à une évidence, mais son entité indéfinie, sa logique trop parfaite, en font aussi un objet suspect. Comme bien d'autres procédés rhétoriques, les romans de Beckett en particulier, l'absurde vient d'une description faussement réaliste, minutieusement calculée pour nous amener indubitablement à une situation incongrue. Malgré sa structure supposément effective, *Kit* n'est en pratique nullement réalisable.

PARTIE B: L'informel est caractéristique de la sculpture abstraite des années '50, surtout celle qui par un travail de soustraction sur la pierre ou le bois produisait un objet entièrement original, qui n'existait nulle part ailleurs. L'objet d'art marquait ainsi sa distinction, son irréductibilité devant la réalité des choses plus ordinaires. Chez Pilon, c'est davantage un processus de fusion/discrimination de la matière qui donne à l'objet son indétermination, son apparence aussi abstraite que concrète. Il n'y a pas ainsi de différence nette entre la symétrie et la dissymétrie de la forme, entre la régularité et l'aléatoire des contours. Les références scientifiques orientent habituellement chez Pilon ce type de formation sculpturale; la matière n'est pas une substance dont il faut révéler tout le naturel, comme le recherchaient les sculpteurs des années '50, elle est plutôt d'après une théorie de l'information, en attente d'être informée ou encore à l'état de bruit. La matière plastique n'a pas en cela une identité qui lui appartient en propre, sinon celle de pouvoir s'en acquérir plusieurs, comme un synthétiseur peut être capable de reproduire n'importe quelle sonorité d'un instrument de musique. Les possibilités et les limites d'un matériau sont les critères qui normalement l'identifient à une forme. On ne rencontre pas, par exemple, une poutre de bois équarrie comme celles qui sont fondues en acier. Sans contrainte particulière, le plastique est porté à s'en donner une, comme lorsqu'il imite quelquefois un meuble en bois pour s'octroyer des propriétés (dureté) qui dissimulent peut-être sa trop grande flexibilité mais qui ne suppléent pourtant pas au degré de résistance qu'elle possède déjà suffisamment. Cependant cette simulation laisse toujours paraître l'artifice du procédé: aucun synthétiseur ne peut reproduire la sonorité mécanique de la caisse de résonance d'un piano. Pour quelles raisons alors les matières plastiques, elles qui ne sont pourtant pas régies par aucune contrainte, se limitent-elles à simuler la forme des autres, ou autrement dit, pourquoi un imitateur ne s'imiterait-il pas lui-même? Ce n'est que le temps ou l'histoire qui assigne au matériau une intégrité ou un titre de noblesse; entre-temps, il demeure en instance d'accréditation, généralement légiféré par l'habitus et les valeurs sociales selon un indice de vérité ou de prestige. Il n'y a pas encore très longtemps, le fer n'avait aucune considération esthétique, malgré son efficacité, dans la construction des bâtiments. Plus le matériau possède un usage polyvalent, moins il risque d'être apprécié pour ses qualités esthétiques; trop malléable, le plastique est toujours envisagé comme un substitut à défaut de mieux.

PARTIE C: Dans un contexte artistique, les simulations qu'entreprend Pilon reprennent plutôt la tension constante entre la nécessité et l'arbitraire, confrontée à chaque fois dans la construction formelle de l'objet d'art. Durant les années '60, les contraintes et les possibilités du matériau justifiaient souvent la forme que pouvait prendre un objet d'art (R. Serra). Le matériau n'engendrait plus de l'informel mais prédéterminait la disposition formelle de l'oeuvre, le format standardisé des matériaux industriels était alors d'usage courant en art. Dans un questionnement plus conceptuel, on se demandait plutôt si "Must a work have stable and material and formal characteristics in order to be acceptable as "art"?"(1) La forme esthétique n'avait en cela plus aucune justification. Le *Kit* de Pilon suppose aussi une organisation formelle qui semble totalement arbitraire, donc purement esthétique, bien qu'elle résulte en réalité de plusieurs justifications. *Kit* est choisi comme modèle d'abord pour ses dimensions variables, et aussi parce qu'il est déjà une interprétation de l'espace, une segmentation analytique d'un objet. Avec Pilon, l'objet sélectionné doit subir un premier traitement qui le réduit à une forme décomposable. Techniquement, le moulage implique nécessairement cette déconstruction en parties séparées, devant l'impossibilité de couler entièrement d'une seule pièce toute la composition. Moulé, mais assemblé comme le métal, *Kit* peut reprendre la constitution d'un objet mais non les charges réelles que peut supporter normalement le fer. La plupart des objets façonnés par Pilon se restreignent par conséquent à n'endosser que leur propre poids. Même concret, le *Kit* n'est toujours qu'une simulation. Un deuxième traitement appliqué à l'objet cherche alors à dissimuler ces conditions de fabrication. Contrairement à l'effet futuriste que certains artistes recherchaient auparavant à travers l'exploitation de la transparence du plastique, Pilon redonne à cette matière une apparence archaïque. Le semblant de corrosion, l'intemporalité du motif reproduisent curieusement l'effet faussement fossilisé d'un artefact. C'est sûrement ici la dernière simulation que peut réaliser Pilon, celle qui nous fait croire que *Kit* est un objet trouvé, comme pour dénier à l'objet d'art sa conception récente ou pour ajouter une valeur d'authenticité à un matériau qui n'en a pas encore.

GASTON ST-PIERRE

1 Charles Harrison, cité par James Collins, "Things and Theories", *Artforum*, Vol XI, N° 9, mai 1973, p. 32.