

MCours.com

1.

Des assemblages aux moyens d'expression

Les ordinateurs, les interfaces et l'interactivité représentent un monde en soi, un monde en moi. Des outils et moyens d'automatiser des processus qui viennent en ligne directe des avant-gardes et du taylorisme. La productivité devenant fer de lance de la vision contemporaine, tout est mis en œuvre afin de s'épargner des gestes. La conception de nouveaux outils, c'est une qualité de l'homme depuis qu'il fait partie du monde. L'un fait avec ce qu'il connaît, façonne ce qui est disponible dans un temps donné. La première étape, c'est inévitablement l'existence d'un besoin et, qu'il soit question de productivité ou de mieux-être, les conditions doivent être favorables à l'émergence du nouvel outil. L'extériorisation par le biais d'œuvres artistiques devient ici un autre moyen d'apparaître, d'afficher le monde intérieur qui m'habite, de fixer dans le réel une partie de moi encore un peu troublée.

Physiquement ou psychologiquement, le monde dans lequel nous vivons fait souvent obstacle à un développement naturel et sensible de l'homme. À notre époque, la complexité des choses est exponentielle et à la mesure des règles de la productivité, chaque nouveau besoin (insufflé le plus souvent) trouve sa solution, sa réglementation, son produit correspondant, ajoutant ainsi un nouveau niveau de complexité à la résolution d'une problématique. Tout est en mouvement et celui-ci est de plus en plus rapide.

Je ne peux penser sérieusement qu'un moment spécifique de mon existence ait été le déclencheur de ma pratique actuelle. C'est une multitude de facteurs qui, les uns entremêlés aux autres, laissent apparaître une constance.

D'abord, je devrais mentionner que dès mon jeune âge, j'ai cherché d'autres moyens d'être créatif. Les trous d'eau dans lesquels tout bambin plonge sans hésitation, moi je les évitais. Or, comme je n'aimais pas me salir, il m'a fallu pallier aux sessions de peinture à doigts. Déjà, je cherchais à m'exprimer à travers des compositions d'objets, des assemblages. On note ici les blocs Legos, mécanos, jouets constructifs de toutes sortes, et notre premier ordinateur familial, un Vic 20. Les possibilités infinies m'avaient touché. Constants apprentissages où chaque finalité n'a d'objet qu'une reconduction des techniques acquises à l'élaboration d'un nouveau tout. Du « maman, viens voir ce que j'ai fait » vers « maman, viens essayer ça, s'il-vous-plaît ! ».

Le concept d'assemblages s'est donc présenté d'abord, ça, j'en suis certain. Depuis longtemps, il trace sa ligne à travers qui je suis, qui je deviens. Faisant l'objet de plusieurs périodes de latence, il s'immisce jusqu'à me submerger. Je m'en délaisse, quelques fois, pour sauvegarder mon équilibre psychologique; les machines rendent fous bien des gens. L'appropriation incessante de nouvelles techniques engendre l'évolution des assemblages et l'essentiel de ces possibles s'introduit en moi comme un virus : une logique applicable, un chemin tant intuitif que métaphysique qui me fait tourner les bonnes roulettes, où les problèmes se règlent pratiquement d'eux-mêmes. D'esthétique principalement fonctionnelle, loin de l'idée de la vente ou de l'exposition, ces assemblages devaient d'abord ME servir.

Au départ tridimensionnel, le jeu physique ou la relation du corps aux objets me satisfaisait pleinement. Malgré quelques balbutiements informatiques, ce ne fut que beaucoup plus tard qu'une autre réalité s'imposa. Le monde virtuel, alors (et encore) en pleine expansion, s'offrait simplement à moi. Mon habileté à faire des connexions m'orientait inévitablement à employer ces nouveaux outils. D'assemblages réels, la suite passe au virtuel : l'image et, plus spécifiquement, les images animées. C'est donc sur la route de compositions graphiques, où encore une fois plusieurs éléments entrent en relation, que j'applique mes différents apprentissages. Le cadre conceptuel est très large et une multitude d'outils me sont accessibles pour exprimer de façon créative les liens qui m'unissent au monde. La représentation, via le matériel informatique, suit une courbe évolutive exponentielle et sur cette vague, les frontières ne cessent de reculer. Au-delà des conventionnels claviers, souris, écrans, viennent les manettes, lunettes, environnements immersifs. Par conséquent, malgré toute l'agilité dont je pouvais faire preuve à l'exercice de ces technologies, il m'apparaissait impératif d'apporter du nouveau dans ma façon de faire les choses. Je devais sortir de l'écran.

Subrepticement, en douce, en tapinois.

J'ai l'impression qu'une connaissance de plus en plus large des outils numériques m'a ramené vers le réel; l'interaction au support, à l'environnement, au monde matériel. Dans la perspective d'applications élargies, de la limitation doit émerger l'innovation : l'escalade technologique s'adresse à un public partisan ; les équipements hyper spécialisés ne sont disponibles qu'en cercle fermé ; la complexité inhérente aux technologies devient

facilement limitation. Pour m'adresser à un plus large auditoire, je devais personnaliser la forme interactive, l'objet de transmission faisant usage du virtuel. Renouveler, sinon construire ma pratique et toujours rester en mouvance.

La recherche d'une plus grande ouverture vers l'espace public m'amène à la jonction d'éléments physiques et virtuels et laisse entrevoir une adaptation de l'outil numérique à des utilisateurs autrement initiés.

L'enseignement des techniques, la réparation des outils, la complexité croissante des technologies me pousse à trouver de nouveaux moyens afin de simplifier le tout, à revenir vers l'essentiel d'une certaine présence physique. Il me faut questionner la relation du corps à l'objet technologique, mais aussi sa relation à l'environnement immédiat, aux messages.

J'ai toujours eu de la difficulté à m'exprimer. Je décris un contexte plutôt que de m'attarder aux informations pertinentes. J'ai l'impression d'avoir une mémoire qui se souvient beaucoup plus du ressenti que des éléments de connaissance. Déjà, enfant, et pendant tellement longtemps, je pleurais comme je ne savais parler. Je n'ai pas encore l'impression d'être volubile, j'ai cependant appris à faire de l'ordre dans ma tête, à utiliser les mots qui entraient peu à peu dans mon vocabulaire, mais encore aujourd'hui, je vois l'expression simple d'une pensée ou d'une réaction, tel un influx trop fort de significations. J'ai peur. Peur de dire n'importe quoi, de blesser, d'être mal interprété. Je construis donc des outils pour passer les barrières que mon esprit a mises devant mes yeux. Certainement,

n'importe quel médium aurait pu m'aider dans ma quête – et je ne parle pas d'astrologie ! –, mais de celui qui s'est imposé à travers les événements de ma vie, la technologie : ordinateurs, caméras et autres éléments techniques contemporains. Je travaille à construire des environnements protecteurs, sans risque de coupures, de blessures de quelque sorte que ce soit. Ces dispositifs sont des jouets, de plus en plus esthétiques, qui doivent aider à communiquer.

En continuant ces assemblages, par la reconduction du réel, je cherche à faire voir d'un autre oeil, le mien, le monde comme je l'imagine. J'essaie de rendre les gens sensibles à qui je suis, à l'autre, et d'offrir par les jeux de la création et de l'interactivité des lieux d'expérimentation et de connaissance [de soi].