

Gilbert Poissant
L'artiste comme collectionneur

Pascale Beaudet

Number 85, Fall 2008

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/9070ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Le Centre de diffusion 3D

ISSN

0821-9222 (print)

1923-2551 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Beaudet, P. (2008). Review of [Gilbert Poissant : l'artiste comme collectionneur]. *Espace Sculpture*, (85), 27–29.

Gilbert POISSANT

L'artiste comme collectionneur

Pascale BEAUDET

Ce texte s'attardera avant tout au *Jeu du collectionneur*, exposé chez Circa en 2008. Cette exposition fait émerger une dimension nouvelle du travail de Gilbert Poissant. Les pièces de bois ou d'acrylique d'un jeu d'architecture y prenaient place sur une grande table ; divers objets, surtout de bois, étaient alignés sur les murs, fixés à un support transparent. Pourtant, ce que l'on pouvait voir chez Circa n'est qu'une partie de la production artistique de Gilbert Poissant. Les œuvres intégrées à l'architecture ainsi que la céramique sont tout aussi significatives et j'en mentionnerai quelques éléments¹.

Le *Jeu du collectionneur* est le résultat de cinq années de travail, mais en réalité cette œuvre expose le bilan d'une vie². Depuis longtemps, Gilbert Poissant accumule des objets de toutes sortes qu'il trouve au hasard de ses déplacements et qu'il choisit en fonction de leur forme ou de leur qualité esthétique : plateau, marteau, chandelier, métronome, pinceau, outil, bol à salade, pièces de jeu architectural, statuette, forme à chapeau ou à soulier, moulure de tringle, montre, dé à jouer, base de siège d'auto, règle, sans compter des objets

énigmatiques et même des œuvres d'art populaire... Ce qui laisse penser que l'arbitraire préside à ces choix et, pourtant, ce n'est pas le cas. Cet éventail d'objets résume la personnalité de l'artiste en six cents objets, au lieu de mots – un portrait tridimensionnel. Le triangle que peut créer l'assemblage, lorsque le mur est assez long, est en mesure d'être lu avec des connotations symboliques (la croissance et la décroissance, avec toutes ses réminiscences sexuelles ou mystiques), mais il est aussi un ordonnancement qui permet la mise à distance. Aucun commentaire autobiographique n'est fourni, ni souvenirs afférents ; pas plus que de regroupements par date ou par lieu d'acquisition. Le narcissisme autofictionnel nous est épargné.

Quelques pièces parmi les six cents exposées, discrètes, mais emblématiques, désignent métonymiquement ce qui se retrouve sur la table : les rondins délicats et vieillots d'un jeu de construction. On peut aussi discerner, si l'on porte une attention soutenue, des marques du temps – un sablier, un métronome, une horloge –, ainsi que des scansion. Un rythme très précis est donné à l'assemblage des objets, qui s'apparente à une phrase musicale, un *crescendo* ou un *diminuendo*. Cette alliance entre musique et espace n'est pas inédite : pour

élaborer les plans de ses villas vénitiennes, l'architecte renaissant Andrea Palladio utilisait un rapport de proportions issu du système musical d'alors. Ici, les formes orchestrent le murmure des œuvres.

L'assemblage d'objets et son installation murale peuvent aussi évoquer une phrase ou plutôt un énoncé dont l'importance des « lettres » grossit progressivement, comme si cet énoncé était proféré de plus en plus fort. Cependant, il n'y a rien à entendre, dans le sens à la fois du son et de la compréhension ; il n'y a qu'à constater que ce qui forme une vie est un montage d'éléments toujours dissemblables d'une personne à l'autre, et que seule l'idiosyncrasie particulière permet cet assemblage.

Le propos d'*Architecture intime*, une œuvre créée et exposée en 2007, rejoint celui du *Jeu du collectionneur*. Une écriture élégante, faite de porcelaine, s'affiche sur le mur. Mais tout comme les objets au mur, elle est indéchiffrable et ressemble à une écriture ancienne, comme celle de Palmyre, dans l'Antiquité. Des mots et des phrases se succèdent, de plus en plus hachés vers le haut de l'œuvre. De près, la porcelaine se soude et évoque les agrégations osseuses de la colonne vertébrale. Désignant son créateur, l'alphabet prend chair ou plutôt se matérialise, sans qu'il soit

question de transcendance.

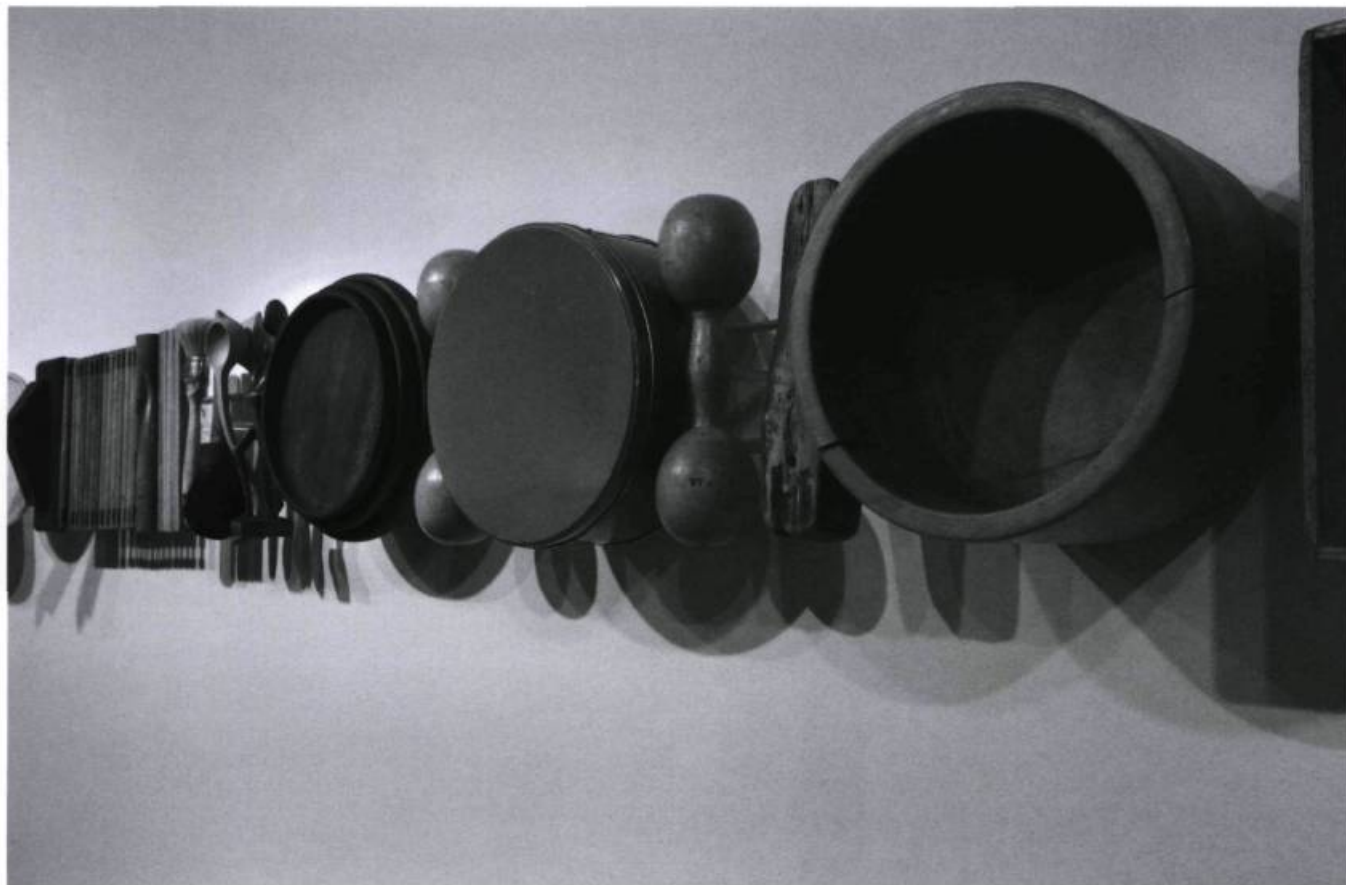
L'histoire de l'écriture montre que celle-ci naît de l'association de l'image et des sons. Dans certains cas, comme pour les hiéroglyphes, l'image narrative possède une grande emprise, mais d'autres graphies, même plus anciennes, ne puisent pas dans ce registre. L'écriture cunéiforme, par exemple, ressemble à des alignements de bâtonnets. Illisible en tant que telle, l'écriture d'*Architecture intime* se comprend par son référent physique.

D'autres écritures chiffrées se trouvent dans des œuvres publiques récentes : *Idéogrammes* (École de technologie supérieure de l'Université du Québec), *Sillons* (Centre de détention de Gatineau) et *Touchez Touché!* (Faculté de médecine vétérinaire, Université de Montréal). Comparables en effet à des signes ou à des sillons, ces traces sont issues des empreintes digitales de l'artiste, tout comme dans *Architecture intime*, où la référence au corps est dédoublée.

L'exposition se compose donc d'une œuvre en deux parties. De l'œuvre murale est née une autre, qui est en quelque sorte sa mise à plat. Tous les objets ont été numérisés et seul leur contour a été conservé. D'autres objets, façonnés dans le bois (de l'érablé, du contreplaqué de merisier russe et trois essences de bois exotiques) ou l'acrylique, ont été fabri-



Gilbert POISSANT, *Le Jeu*, 2008. Détail. 250 x 500 x 1 300 cm. Bois, acrylique. Centre d'exposition Circa, Montréal. Photo : Michel Dubreuil.



Gilbert POISSANT, *La Collection*, 2008. Détail. Objets trouvés (bois), acrylique. Centre d'exposition Circa, Montréal. Photo : Michel Dubreuil.

Gilbert POISSANT, *Idéogrammes*, 2007. Œuvre interactive : « tableau noir ». 250 x 1 200 cm. Porcelaine ardoisée découpée, aluminium, craies et brosses. École de technologie supérieure, Université du Québec, Montréal. Photo : Michel Dubreuil.

qués à partir de leur silhouette et un jeu de construction en est issu. Disposée sur une très grande table, une cité portuaire aligne ses axes, des gratte-ciel miniatures ponctuent le paysage urbain, des immeubles futuristes attendent d'être édifiés.

Le modernisme marque indéniablement le jeu puisqu'on y retrouve des références à Frank Lloyd Wright (notamment *Broadacre City*), ou à Le Corbusier (sa *Ville contemporaine de trois millions d'habitants*), de fait à la manière moderniste et utopique de concevoir la ville. Les grands axes, ainsi que les gratte-ciel, font référence à une ville contemporaine, ordonnée tout en étant fantaisiste. Car au-delà des formes urbaines, le geste de collectionner et la forme même de la maquette renvoient une forme adulte du jeu. Les jeux de construction existent depuis le XIX^e siècle, mais celui de Poissant trouve d'étonnantes ressemblances avec un jeu allemand de la fin des années 1980, sans qu'il l'ait connu³. La mise en forme de la ville peut être indéfiniment recommencée, ainsi que les narrations qui en découlent. Dans une version ultérieure de l'exposition, l'artiste pourrait partager son plaisir puisqu'il est possible que le jeu soit manipulé par les spectateurs.

Ce qui se veut au premier abord une maquette de ville présente certains écarts par rapport à la réalité construite. J'en veux pour preuve l'édifice en forme de semelle, qui est pour le moins surprenant en tant que forme architecturale. Toutefois, l'architecture contemporaine a

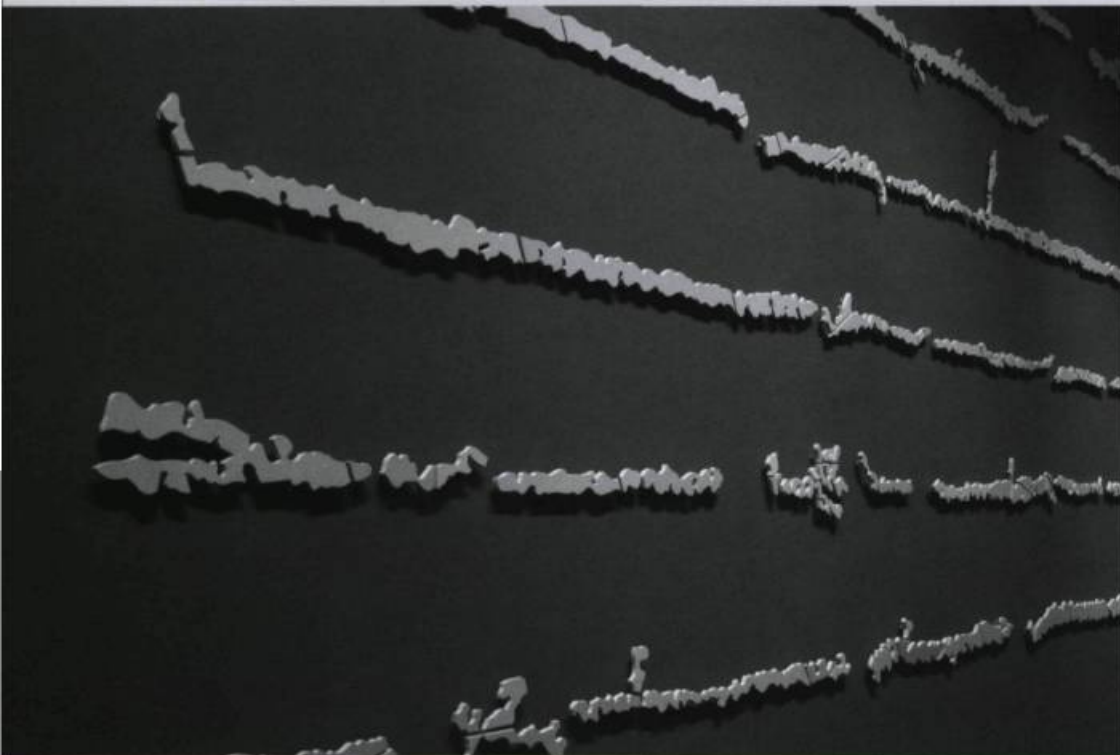


démontré à plusieurs reprises qu'elle pouvait incarner les fantasmes spatiaux les plus déjantés, à preuve certains gratte-ciel de Shanghai ou des émirats arabes. Une vision futuriste ? Dans la mesure où les villes contemporaines empêchent souvent le déplacement à pied, on ne peut s'empêcher de dépasser les intentions de l'artiste et de considérer la semelle comme

une ironique contestation du modernisme...

La transposition en acrylique de l'horloge des années 1960, qui figure dans le jeu comme rond-point, condense les notions de temps et de déplacement du citoyen. Toutefois, dans cette version épurée, pas d'autos ni d'êtres humains, que l'éternité illusoire du matériau de construction.

La maquette a donné lieu à de multiples exercices, tant chez les sculpteurs que chez les photographes et même chez un auteur comme Douglas Coupland, qui a édifié sa *Super City* au Centre Canadien d'Architecture en combinant plusieurs jeux de construction. La photographe Holly King invente des mises en scène bucoliques où les bâtiments s'insèrent



Gilbert POISSANT, *Architectures intimes*, 2007. Détail. 300 x 920 cm. Porcelaine découpée. Mackenzie Art Gallery. Photo : Michel Dubreuil.

dans une nature rêvée. L'Italien Olivo Barbieri photographie des scènes urbaines depuis un hélicoptère et leur confère l'aspect de maquettes, villes en devenir ou reconstruction. En 1990, Jocelyn Philibert avait exposé *Vastes vestiges*, dont l'une des installations mimait une maquette de ville contemporaine avec des moyens pauvres, mais efficaces : cette méthode reste d'actualité puisque le duo Blue Republic a récemment construit une ville utopique en miniature avec des matériaux recyclés⁴.

La maquette est une façon non seulement de maîtriser l'espace, mais aussi de dompter l'émergence de l'entropie urbaine ou, sur un autre plan, du chaos intérieur. Organisant le monde, elle traduit le fantasme de toute-puissance des enfants qui perdure en se transformant chez les architectes, les urbanistes... et chez certains artistes.

La présence d'objets qui marquent le temps, substance éphémère, conjuguée à celle d'autres qui parfois sont anciens, pose la question de la nostalgie, en rapport avec le postmodernisme. Le retour des formes décoratives en architecture, dans les années 1980, a amené avec lui un questionnement plus profond sur le retour à des valeurs ou à des formes de pensée d'avant le modernisme.

L'accumulation d'objets d'une autre époque est-elle un indice caractérisé de nostalgie ? Certains auteurs pensent que pour les artistes (écrivains inclus), la nostalgie est le ressort même de la création, dont Proust et sa *Recherche* seraient l'exemple ultime. Les psychanalystes

s'intéressant à l'art trouvent les fondements de la création dans la structure psychique (une écriture heureuse, comme celle de Colette, puiserait selon Julia Kristeva – je résume – dans son idéalisation de la mère ; Didier Anzieu explique le chaos baconien par le rejet maternel) et la régression vers l'enfance n'y est pas intrinsèquement nostalgique.

La nostalgie s'allie souvent au sentimentalisme. La *Recherche* propre à Poissant ne se situe pas dans ce registre. Sa fascination pour une vision moderniste d'un futur meilleur et inaccessible laisse une place à la critique et à la fantaisie. Le regard

évalué du chemin parcouru et interrogation ludique du passé.

Gilbert Poissant, *Le Jeu du collectionneur*
Centre d'exposition Circa, Montréal
5 avril – 3 mai 2008

Docteure en histoire de l'art de l'Université de Rennes 2 (France), **Pascale BEAUDET** est commissaire indépendante, auteure et chargée de cours. Elle sera commissaire du symposium 2009 de la Fondation Derouin, à Val-David, et de l'événement en arts visuels de la Biennale internationale du lin de Portneuf, également en 2009.

NOTES

1. Les œuvres de Poissant sont visibles sur son site : www.gilbertpoissant.com

tourné vers l'arrière est

2. *Le Jeu du collectionneur* est constitué de trois parties : la collection, le jeu de construction, deux premières parties qui étaient exposées chez Circa, et une troisième qui est en préparation, un alphabet numérique.
3. Le Stadtbaukasten, dont un exemplaire est conservé au Centre Canadien d'Architecture. *Les jouets et la tradition moderniste*, Montréal, Centre Canadien d'Architecture, 1993. Je remercie l'artiste de m'avoir fourni cette référence.
4. *Nostalgia for the Present*, une exposition itinérante organisée par la Koffler Gallery, de Toronto, présentée depuis 2006.

Gilbert POISSANT, *Le Jeu du collectionneur*, 2008. Vue d'ensemble de l'exposition. 60 x 3 200 x 20 cm. Objets trouvés (bois), acrylique. Centre d'exposition Circa, Montréal. Photo : Michel Dubreuil.

