

Le petit lexique illustré de Stéphane Gilot

Ève Dorais

Numéro 242, automne 2012

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/67974ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Spirale magazine culturel inc.

ISSN

0225-9044 (imprimé)

1923-3213 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Dorais, È. (2012). Le petit lexique illustré de Stéphane Gilot. *Spirale*, (242), 19–30.

STÉPHANE GILOT

portfolio





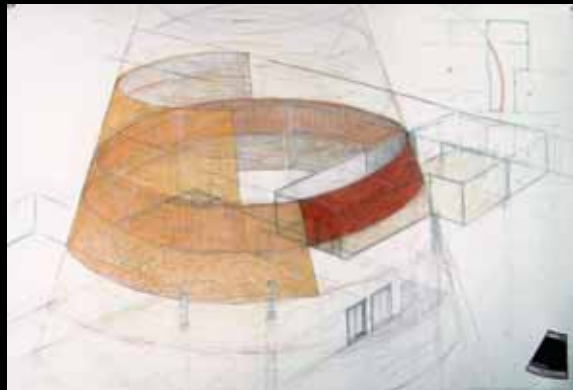
Le petit lexique illustré de Stéphane Gilot

PAR ÈVE DORAIS

[N]ous vivons dans une poche infiniment petite d'un mégavers immense. Notre monde ne serait qu'une niche hospitalière pour l'homme, à côté d'innombrables autres Univers, dans lesquels règnent des lois de la nature différentes. S'il existait des Universités dans chaque Univers, les étudiants y apprendraient une physique différente'.

— Leonard Susskind, Stanford University

Stéphane Gilot élabore depuis plus d'une quinzaine d'années une œuvre complexe comprenant installations, maquettes, structures de jeu, performances, vidéos, ainsi que la pratique du dessin et de l'aquarelle. Sa réflexion rhizomathique puise à l'histoire de l'art, l'architecture, la philosophie, le cinéma, la littérature, la cosmologie, la science-fiction, et transcende les frontières disciplinaires. Des notions fondamentales comme la question des utopies, la nature du réel, l'idée de monde et de société, les thèmes de l'enfermement, de la liberté, du contrôle et, plus récemment, les modalités de développement et de transmission des savoirs, s'y déploient sous diverses formes. Sa pratique ouvre une zone d'expérimentation par laquelle la pensée libérée des méthodologies scientifiques strictes et doctrinaires s'exerce à travers l'art. Ses références s'articulent en un univers théorique soutenu et cohérent, difficile à synthétiser en quelques lignes.



C'est en suivant la frontière, en longeant la surface...

Matériaux de construction, argile et acrylique, maquette ; Centre Dare Dare, Montréal ; dimensions variables, 1997.



Le Déambulateur et Le Défilé
Matériaux de construction, gouache, argile et acrylique; Centre Skol, Montréal; dimensions variables, 1998.

LE CÔNE

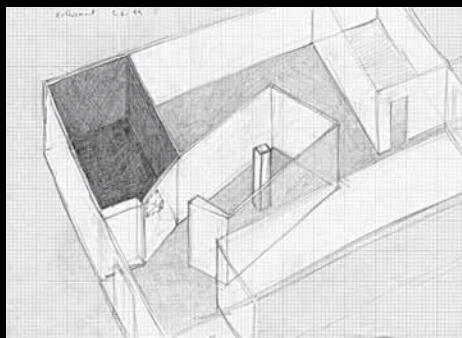
Empreintes de l'influence minimaliste du courant américain des années 1960 et 1970, les premières installations architecturales monochromatiques réalisées par Stéphane Gilot à la fin des années 1990 sont conçues en fonction des lieux, en révèlent les particularités ou en transforment l'usage. Tel est le cas de l'installation *C'est en suivant la frontière, en longeant la surface...* (1997), dont le titre emprunte à Gilles Deleuze (*Logique du sens*, Minuit, 1969), mur courbé et incliné recouvert d'argile rouge réalisé à même l'espace d'exposition et dont la présence suggère une structure parasitaire géante. Accompagnant cette construction, se trouve une maquette par laquelle nous comprenons qu'il s'agit bien d'une paroi qui, selon le plan, appartient conceptuellement à un cône géant envahissant le bâtiment et les rues avoisinantes.

COLONNE, IMPASSE ET LABYRINTHE

On dénombre plusieurs interventions architecturales monochromatiques de cet ordre dans la pratique de Stéphane Gilot, lesquelles misent sur une approche anthropomorphique et perceptuelle. Par exemple, *Le Déambulateur* (1998) consiste en l'ajout de 25 colonnes peintes dans une série de gris colorés, juxtaposées aux colonnes réelles de la galerie, une installation réalisée en correspondance avec *Le Défilé*, construction monochrome et angulaire formant une impasse dans une salle adjacente et dans laquelle le visiteur semble s'enfoncer. L'œuvre *Enlèvement* (1999), où la petite salle d'exposition de la galerie Lilian Rodríguez est recréée sur un plan désaxé dans la grande salle, transforme de la sorte la colonne de cette dernière en un ready-made architectural et les espaces de la galerie en labyrinthe. Une ouverture rectangulaire, telle une meurtrière, nous est révélée, mais se joue de notre crédulité puisqu'elle ne nous montre que du vide. Cette tension entre ce qui est concrètement opératoire et ce qui pourrait être là, entre le réel et l'imaginaire, est souvent à l'œuvre dans les projets de Stéphane Gilot, ce qui maintient le visiteur dans un état de découverte et de surprise.

JEU, MUR PLEIN ET FRONTIÈRE

Le jeu est un autre aspect important de la démarche artistique de Stéphane Gilot : jeux de société, sports d'équipe, jeux vidéo : « *Le jeu modélise des microsociétés, synthétise l'espace de décision qu'à tout instant et à tout moment nous habitons et activons [...]. Foncièrement ambivalent, il se veut tout à la fois parodie sociale et métaphore d'un ordre social, dérèglement propre au dévouement et apprentissage des règles* », écrit-il dans *Mémoire vive + L'Algèbre d'Ariane* (Dare-Dare, 2000). Première œuvre-jeu qui intègre la vidéo, *The Humpty Dumpty Effect* (1999) se présente comme une partie de volley-ball où deux équipes, séparées non pas par un filet mais par un mur plein, doivent jouer à l'aveugle. Ce principe tout simple opère une déconstruction des règles et du rythme associés à ce sport.



Enlèvement
Matériaux de construction, dispositif d'éclairage, peinture murale; Galerie L. Rodriguez, Montréal, 1999.

PONT, TOURELLE ET PYRAMIDE

Autre installation-jeu exigeant la participation active d'un public d'usagers, *Libre arbitre* (2001), réalisée au Musée d'art contemporain de Montréal en 2001, se compose d'un pont, d'une tourelle et de gradins d'un rouge ardent évoquant une pyramide à degrés, que les visiteurs parcourent en passant par-dessus et par-dessous, se trouvant tour à tour observés et observants. La composante vidéo de ce projet, une joute de *drapeau* — véritable jeu de conquête territoriale — organisée en ces lieux et filmée par les caméras de surveillance du musée, est diffusée dans une salle de contrôle aménagée sous les gradins. Elle active l'installation au-delà de l'espace-temps de l'œuvre, dérègle l'apparente stabilité temporelle de son lieu de monstration et crée un paradoxe entre les événements qui se sont déroulés dans l'œuvre dont témoigne la vidéo et les interdits du musée (courir autour et dans les œuvres). Clin d'œil aux univers carcéraux et à notre société de surveillance vidéographique, mais aussi ouverture vers la délinquance et le détournement des systèmes, à commencer par ceux opérant dans monde de l'art et au musée.



The Humpty Dumpty Effect
Vidéo 2 canaux, Performance vidéo, matériaux de construction, vinyle; Banff Centre for the Arts, Banff, 1999; Toronto Islands, 2001; New Canadian Video à la maison du Canada à Londres, 2003.



Le Pavillon de réorganisation des sens
Matériaux de construction, vinyle, mousse, système d'éclairage, vidéo 2 canaux (dont un système de transmission en direct à l'aide d'une caméra sans fil), moniteur télé, bande sonore, performance vidéo; centre Circa, Montréal, 2003.



Libre arbitre
Matériaux de construction, vidéo 3 canaux, 3 chaises de bureau, 2 drapeaux, lignes signalétiques au sol, jeu du Drapeau documenté par les caméras de surveillance du musée, Musée d'art contemporain de Montréal, 23 m x 24 m x 4 m, 2001.



Jeu vidéo (monde 1 et monde 2)

Bois, pvc, acrylique, véhicule radio-téléguidé, moniteurs télé, système d'éclairage, tissus, Paul Petro
Contemporary Art, Toronto, 2005, "Smile Machines", Transmédiale de Berlin, 2006.

L'ENCLOS ET L'INFINI

Le Pavillon de réorganisation des sens (2003) s'inspire quant à lui du livre *Plan d'évasion* (1945) d'Aldolfo Bioy Casarès qui relate le récit d'un héros enfermé dans un étrange pénitencier où le directeur effectue des expériences sur des prisonniers afin de les doter d'un imaginaire sensoriel qui les laisserait croire à leur liberté. L'installation se présente en deux espaces. D'un côté, une salle de surveillance contenant uniformes, moniteur vidéo et esquisses de plans d'organisation, et de l'autre, un enclos rectangulaire au plancher tapissé de formes géométriques de couleurs vives et dont les murs sont recouverts de miroirs donnant l'impression d'un espace infiniment ouvert. En réalité, il s'agit d'une illusion car nous sommes toujours dans le même espace. Les visiteurs sont invités à revêtir les uniformes et à y entrer, démultipliant les éclats de couleurs primaires en une mosaïque incalculable.

LA CAPSULE

Jeu vidéo (2004-2006), qui accompagne *La Station* (2006), se présente comme une sorte de capsule dans laquelle le visiteur pénètre pour activer avec un moniteur vidéo un bolide évoluant dans un univers miniaturisé. Mais ce monde se trouve en fait juste au-dessus de lui, incrusté dans un pli de la structure. L'expérimentateur de l'oeuvre, le joueur, ne peut l'apercevoir que s'il sort de la structure ou bien, s'il y reste, par l'entremise de la vidéo. Dans le travail de Gilot, la vidéo devient souvent cette sorte de canal transmodal permettant des interactions entre différentes modalités sensorielles et temporelles.



Jeu vidéo (monde 1 et monde 2)
Bois, pvc, acrylique, véhicule radio-téléguidé, moniteurs télé, système d'éclairage, tissus; Paul Petro Contemporary Art, Toronto, 2005, "Smile Machines", Transmédiale de Berlin, 2006.

L'ARÈNE ET LE PLATEAU

Alors que les approches installatives œuvrant au détournement architectural des espaces d'exposition se complexifient au fil du temps, notamment par l'introduction de la vidéo, la participation du visiteur et la collaboration de performeurs, Gilot demeure attaché à la géométrie comme langage transdisciplinaire ainsi qu'à un formalisme architectural caractérisé par l'usage de triangulation structurelle, de pli de surfaces et d'un choix réfléchi de couleurs. La plus récente installation monochromatique de l'artiste, *Séjour bistre* (2011), s'inscrit dans cette avenue. Elle « nous plonge dans une architecture de soustraction : il s'agit d'une dépression de surface plutôt que d'une structure érigée. Le dispositif se présente comme la calcification d'un potentiel dont l'utilité reste floue. Il nous convie à jouer un rôle dans un récit plus large, indéfini et offre une réponse à l'appel de Samuel Beckett : "La seule recherche féconde est excavatoire, une immersion, une contraction de l'esprit, une descente"² ». Le bistre est une couleur traditionnellement réalisée avec des résidus de fumée. Difficile à définir, ni jaune, ni vert, ni gris, il change selon l'éclairage. Il révèle l'instabilité de nos perceptions et souligne notre incapacité à nommer certains phénomènes. L'intervention en galerie consiste en une structure à deux niveaux : une arène et un plateau la surplombant. D'emblée, le visiteur est amené à faire un choix. Pénétrer dans la trouée ou s'aventurer sur la rampe pour voir l'ensemble de la scène à partir d'un point de vue dominant ? Être acteur ou spectateur ? Quel que soit son choix, il verra la petite chambre ovoïde logée dans la paroi murale de la structure, les couvertures et les pommes de terre qui s'y trouvent. Il entendra le soir du vernissage la performeuse Sarah Wendt souffler dans le cor français incrusté dans la structure (une monobande vidéo sonore est produite en parallèle et accessible aux visiteurs dans un moniteur à l'accueil). Tout cela appelle la littérature et le théâtre de l'absurde, mais la narration n'est pas établie d'avance ; elle est à construire.



Séjour bistre
Installation participative ; matériaux de construction, peinture, performance (performance de Sarah
Wendt) ; video (single channel) ; 15 m x 7,50 m x 4 m ; 2011.



La Cité performative

Installation multimédias : 10 performances, vidéo 10 canaux (10 écrans de 10 pcs insérés) ; séries de modèles (matériaux divers) dont certains réfèrent à des installations architecturales, performatives et vidéographiques réalisées depuis 1997 ; composants électroniques et électriques ; base de bois. Dimensions : 7,00 m x 6,60 m x 1,50 m. Collection du Musée national des beaux-arts du Québec.

LE JEU DE L'OIE

Le modèle du jeu de l'oie permet de saisir l'intelligence de la démarche de Gilot. Bien connu en Europe, ce jeu, similaire à notre Serpents et échelles, d'origine grecque et réhabilité par les Médecis au XVII^e siècle, consiste en une spirale rectangulaire divisée en sections sur laquelle avancent les jetons des joueurs au gré des coups de dés, chaque case ouvrant sur un espace prescriptif, autonome, mais solidaire de l'ensemble. À l'image de ce jeu, chaque production de Stéphane Gilot s'insère dans une case qui ouvre sur un monde appartenant à un tout qui le subsume. Le dessin constitutif de *La Cité performative* intitulé *Jeu de lois / Jeu du devenir* offre un aperçu exemplaire de cette méthodologie cartographique de sa démarche artistique. D'un coup d'œil, on pressent les liens qui se tissent entre les différents projets et les motifs qui se répètent.

LA CITÉ

Sorte de socles aux contours anguleux, plateforme permettant l'accumulation d'éléments constituant un nouvel ensemble, *La Cité performative* (2010) est un monde miniaturisé, le quartier d'une ville en devenir. À la manière des modèles réduits architecturaux, elle intègre des maquettes de bâtiments réels et des architectures imaginées, des systèmes de transport, des performances filmées, conçues et réalisées par différents artistes et collaborateurs³. On y trouve les maquettes d'installations, réalisées antérieurement par l'artiste, que l'échelle disproportionnée transforme en bâtiments potentiels. Ce monde semble plausible et laisse entendre les bruits de toutes sortes d'activités mais les comportements des êtres humains qui y vivent se révèlent des plus étranges. Les uns se trouvent suspendus tête en bas comme des chauves-souris, tandis qu'un autre inverse le lien habituel entretenu avec l'animal domestique et se fait promener par son chien. Les hiérarchies sont ébranlées, le monde proposé s'avère régi par des règles qui n'appartiennent pas au nôtre. Se dégage de l'ensemble une ambiance mystérieuse, à la fois paisible et inquiétante.

L'UNIVERSITÉ

Fasciné par l'épistémologie et la cosmologie, l'artiste s'intéresse depuis quelque temps à l'Université, modèle utopique par excellence. L'Université. Le mot résonne. Unicité, universalité, univers. La plus récente installation de l'artiste, dont le titre annonce la nature de la démarche intellectuelle, *MULTIVERSITÉ / Métacampus* (2012)⁴, sert de laboratoire pour imaginer les possibles de l'Université comme lieu d'émergence, de diffusion et de constitution de la pensée et des savoirs. Prenant en exemple l'histoire architecturale et idéologique de l'Université du Québec à Montréal, l'artiste convoque différents universitaires⁵ pour réfléchir, écrit-il, « *aux déclinaisons de l'Un et du Multiple, en passant par les théories du multivers, du plurivers et des mondes possibles, et ce, afin de créer des ponts entre essentialisme et relativisme à partir des concepts d'universalité et de multiversalité* ». Les réflexions qu'ouvre le projet sont perceptibles et audibles à travers les deux plateformes présentées en salle d'exposition, lesquelles comprennent des maquettes et des vidéos, ainsi que par l'entremise d'une série de dessins et d'aquarelles. Évoquant les tableaux du Moyen Âge et de la Renaissance dans les paysages de villes imaginaires en arrière-plan — points de vue que l'on retrouve dans ses aquarelles —, l'artiste a construit à l'entrée de l'exposition une rampe menant à une tour, laquelle permet de voir avec une autre distance perceptuelle les mondes miniaturisés.

Différents procédés artistiques installatifs cohabitent donc dans la démarche de Stéphane Gilot. On y trouve des formes épurées qui dialoguent avec l'architecture des salles d'exposition, effleurant la réalité des bâtiments dans lesquels elles se trouvent. Puis, le regard se porte sur l'espace dans lequel sont situés ces bâtiments, soit la ville ou le campus, son histoire et les idéologies sous-jacentes à son aménagement. Telle une poupée gigogne, la démarche se développe par accumulation d'entités inclusives et par décentralisation du regard, vers un débordement des étendues et une réflexion critique sur les modalités d'organisation de nos espaces. Ses mises en exposition se complexifient jusqu'à devenir des mises en abyme, des espaces générateurs de mondes. Selon l'artiste russe Ilyia Kabakov, l'installation inaugurerait une nouvelle période dans l'histoire de l'art. Elle se placerait à la suite du règne de l'icône, puis de la fresque et enfin du tableau. L'installation inclurait tout, assimilerait tout, absorberait le tableau, le dessin, les objets, la littérature, la musique, la performance (cité dans Peter Szendy, « Installations sonores ? », *Résonance*, n° 12, septembre 1997). La démarche de Gilot lui donne raison.



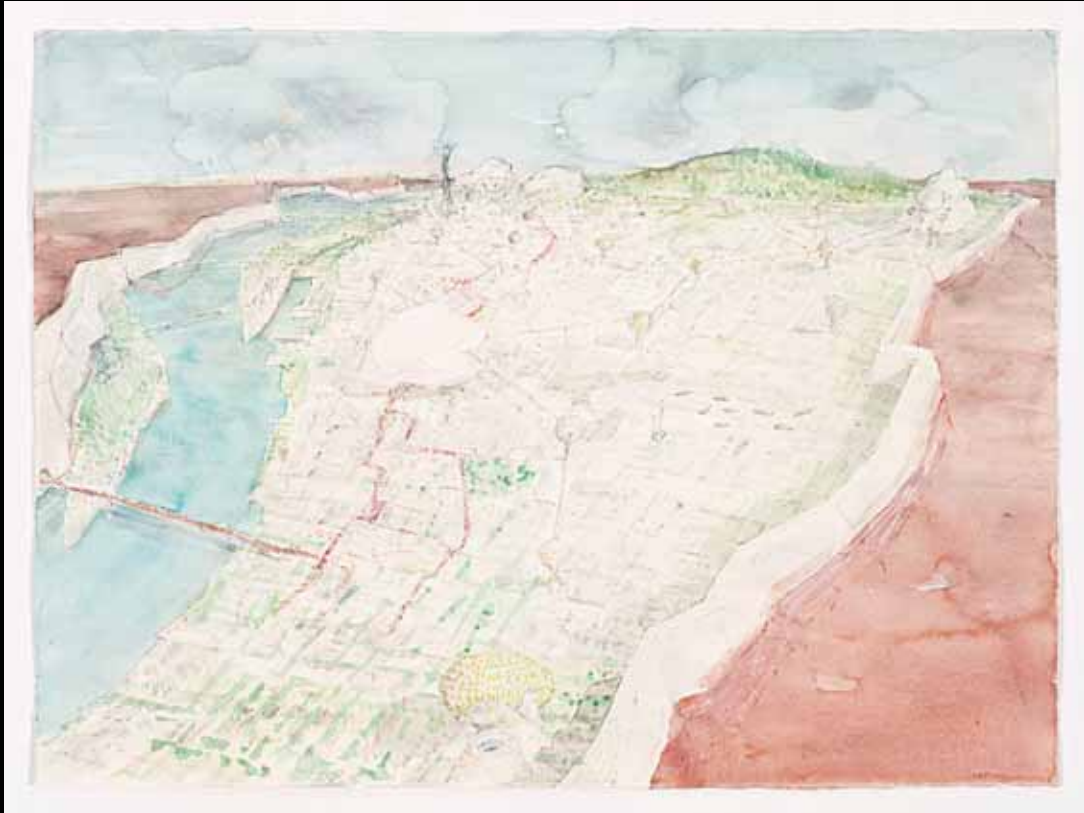
L'Ovaire et la Ville-pont
Aquarelle, crayon sur papier Arches, 56 x 76 cm, 2009.
Collection du Musée national des beaux-arts du Québec.

LE DESSIN

Dans cette expansion englobante, l'univers pictural de Gilot demeure fondamental, s'avère le liant. « *Au fond, je ne fais que dessiner* », dit-il. Le dessin, procédé le plus simple et le plus efficace qui soit, offre dans le plan une liberté sans pareil, il autorise toutes les prospectives, tous les délires de conceptualisation et se présente comme un espace virtuel de projections infinies. La courbe, le cercle, la spirale, figures récurrentes dans la pratique de Gilot tout autant que les zones closes et les ouvertures, y reviennent souvent et traduisent une fascination pour les principes de la boucle, du dédale, du labyrinthe, des configurations développées dans les romans de Borges auxquels l'artiste puise abondamment. Des formes qui oscillent entre l'infini dynamique et la fermeture, provoquant un état d'incertitude et de doute perpétuel. Ses dernières aquarelles, notamment celles réalisées à Liège à la suite de consultations libres avec différents citoyens dans une perspective critique à l'égard des politiques urbanistiques, esquissent des « possibles » pour la ville. On y voit diverses constructions imaginaires comme des bâtiments-ponts gigantesques construits au-dessus de voies ferrées, des structures en forme de trompes de Fallope en référence à des quartiers où la prostitution a cours, des tours rappelant des tornades, etc. À partir de ses campus universitaires, les aquarelles de *MULTIVERSITÉ / Métacampus* projettent quant à elles la ville de Montréal dans plusieurs scénarios urbanistiques singuliers. Une ligne rouge, faite de petits points, serpente les rues de la ville, à l'image des dernières manifestations étudiantes contre la hausse des droits de scolarité. On y voit aussi des reprises d'installations de l'artiste qui forment désormais des bâtiments dans la ville.



MULTIVERSITÉ / Métacampus
Bois, carton, cartomousse, polychlorure de vinyle, plexiglas,
acrylique, latex, sable, mine de plomb et encre, vidéos,
composantes électroniques et électriques. Dimensions
variables.



Multiversité (manifestation)
Aquarelle, crayon de couleur et graphite sur papier, 56 x 76 cm, 2012.

En somme, les dessins et les aquarelles de Stéphane Gilot contiennent l'essentiel des idées développées en amont, lors de la conceptualisation des projets, mais aussi en aval, dans cette précieuse documentation permettant un retour sur le travail et son inscription dans le continuum de la réflexion riche et complexe de l'artiste.



Jeu de lois / Jeu du devenir
Aquarelle, crayon de couleur et graphite sur papier, 35,5 x 51 cm, 2008.

1. Tobias Hürter et Max Rauner, *Les univers parallèles : du géocentrisme au multivers*, CNRS éditions, Paris, 2009, p. 138.
2. Extrait du communiqué de presse de *L'Œil de poisson*, 2011 (Citation de Samuel Beckett, *Proust*, Éditions de Minuit, Paris, 1990).
3. Caroline Dubois et Belinda Campbell, François Morelli, Caroline Boileau et Emma W. Howes, Mathieu Latulippe et Rachel Echenberg, collectif Touva (Tourangeau, Bérubé, Stanton).
4. *MULTIVERSITÉ / Métacampus* s'inscrit en continuité avec *Cineplastic Campus* qui avait été réalisé à la Blackwood Gallery de l'Université de Toronto à Mississauga en 2008. Différents professeurs, artistes et philosophes avaient été mis à contribution pour discuter sur la problématique de la fabrication des mondes. (Anthony Wensley, Guy Allen, Amish Morrell, Caroline Boileau, Nahed Mansour, David Tomas et Louis Kaplan). Ce projet et *La cité performative* font l'objet d'un catalogue publié par la Galerie de l'UQAM et le Musée national des beaux-arts du Québec.
5. Normand Baillargeon, Louise Caroline Bergeron, Jean Dubois, Bertrand Gervais, Yves Gingras, Natalie Lafortune, Gabrielle Simard et Sarah Wendt.