

ETC



## Espaces réels, mondes virtuels. Réflexions sur l'art de Cooke-Sasseville

Anne-Marie Bouchard

Numéro 90, juin–juillet–août 2010

Virer analogue

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/64222ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (imprimé)

1923-3205 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Bouchard, A.-M. (2010). Espaces réels, mondes virtuels. Réflexions sur l'art de Cooke-Sasseville. *ETC*, (90), 19–23.

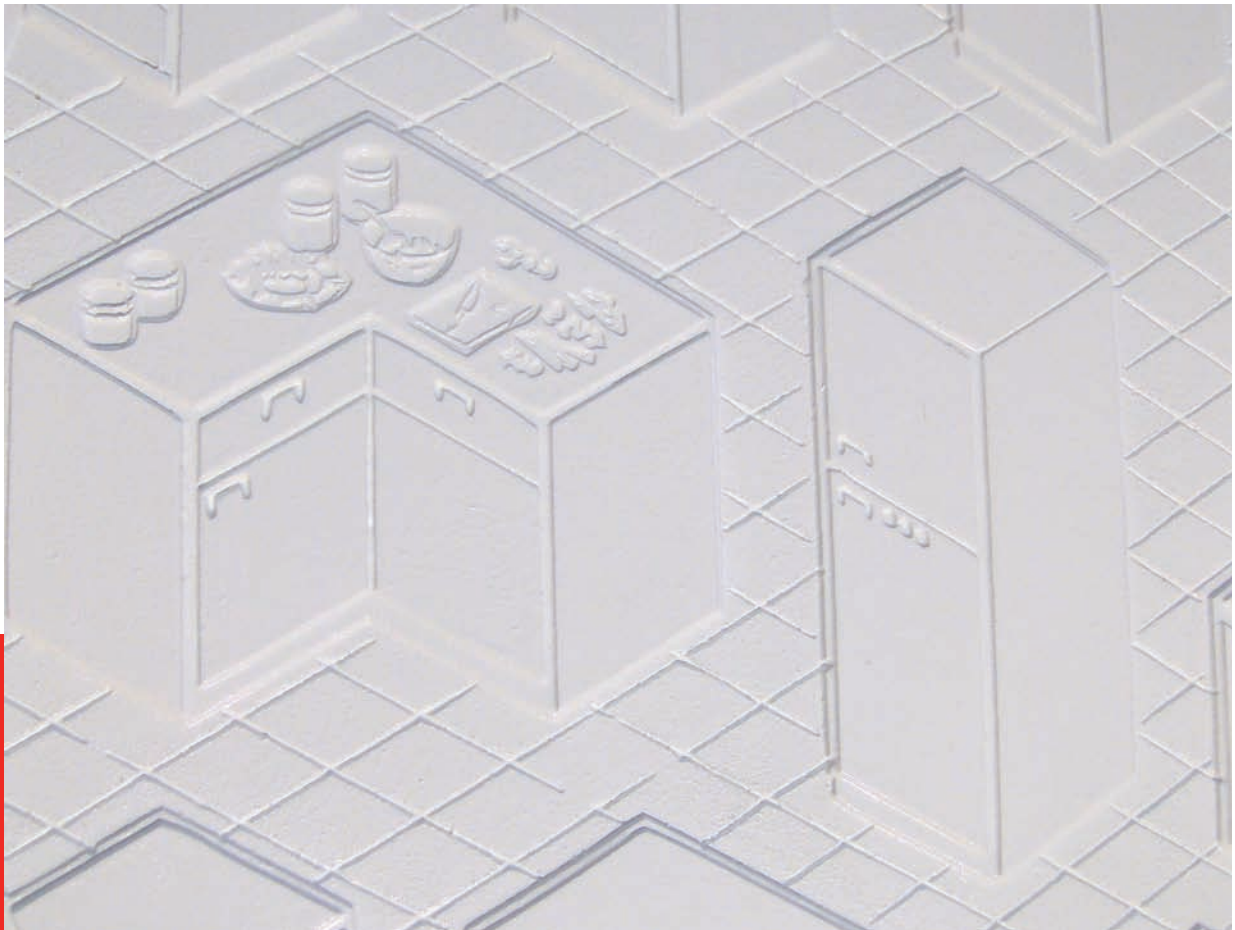
### Espaces réels, mondes virtuels. Réflexions sur l'art de Cooke-Sasseville

« Il est clair que l'appartement établi pour satisfaire [l]e modèle d'homme dont on a reconnu le minimum vital de facultés moyennes, ne peut servir à rien d'autre qu'à amputer tout individu réel! »

Il est devenu banal de se questionner sur l'implication matérielle et physique de l'individu qui se jette tête première dans l'univers du virtuel, y développant carrière, relations sociales et amoureuses, s'y construisant une identité plus ou moins en phase avec celle qu'il objective dans son quotidien. À cette époque où le numérique colonise de manière fulgurante toutes les sphères de l'existence humaine, il est pour l'instant plus rare de se questionner sur ce que chacun rapporte de son expérience virtuelle dans le monde réel, cet apport ayant pourtant déjà considérablement modifié collectivement et individuellement notre conception du monde. Souvent comprise sous la forme d'un dualisme problématique, fragmentant le devenir social en deux univers parallèles, la relation entre numérique et

de blocs, du duo Cooke-Sasseville, permet d'appréhender la question de l'inscription du virtuel dans la matérialité de l'œuvre.

Présentée en 2008 lors de la 4<sup>e</sup> Manifestation internationale d'art de Québec, *Les Domestiques* propose une représentation spatiale isométrique d'un agencement d'électroménagers à l'aspect fortement connoté par l'imagerie virtuelle, mais réalisée sur un support de pin massif recouvert d'époxy. La reproduction multiple du même aménagement de cuisine sur le substrat circulaire accentue la perspective spatiale aliénante de l'œuvre, tandis que la couche d'époxy se veut un rappel du rendu des électroménagers eux-mêmes. L'œuvre s'affirme directement comme une modélisation informatique, réalisée à l'aide d'un logiciel de design puis transférée sur un matériau traditionnel qui magnifie concrètement notre rapport à une image créée numériquement avant d'être reproduite mécaniquement. Quelques détails d'aliments en voie d'être préparés et consommés sur les comptoirs semblent voués à faire croire en l'habitabilité des lieux, voire à humaniser une image qui, par sa nature numérique, a justement écarté cette

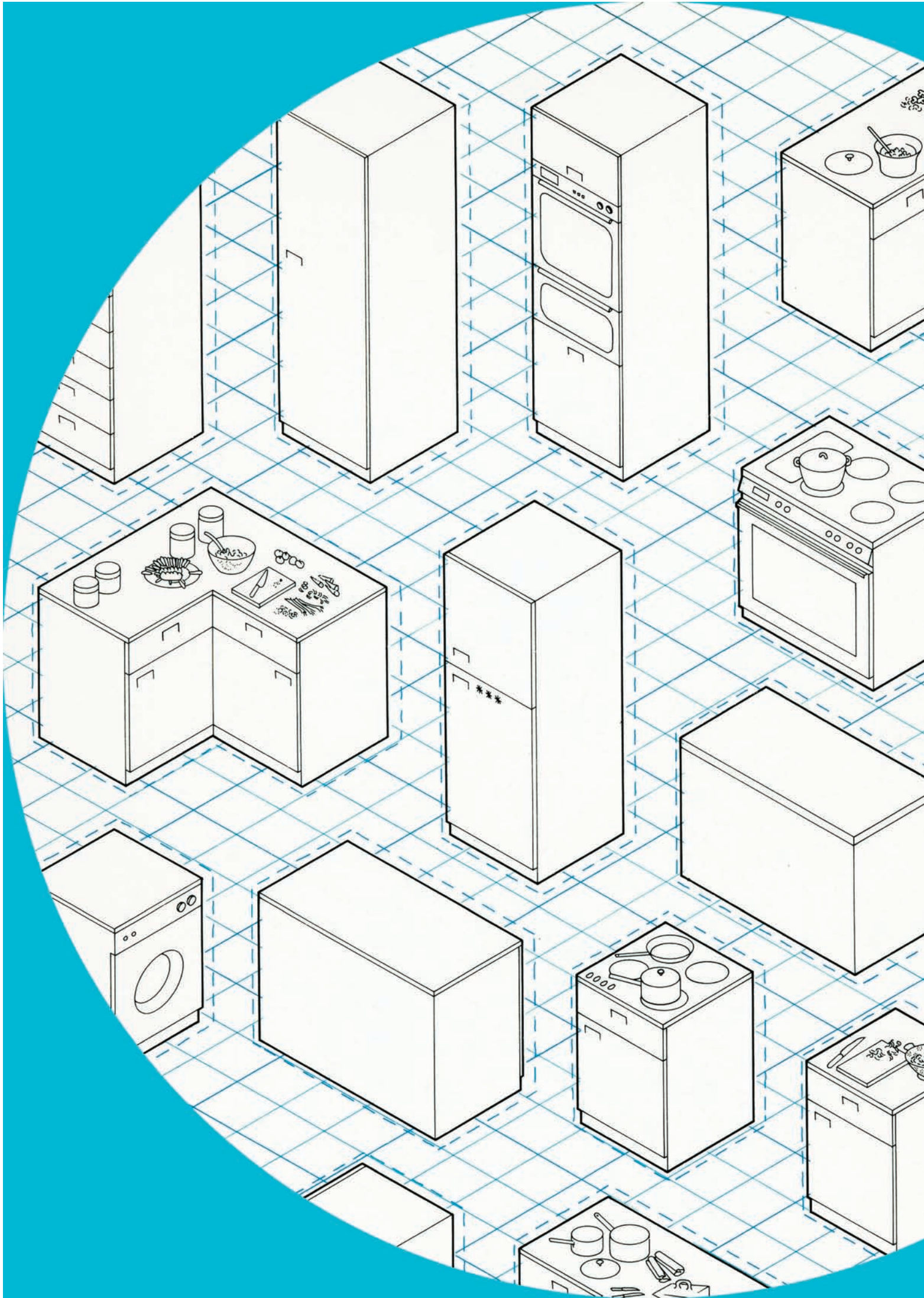


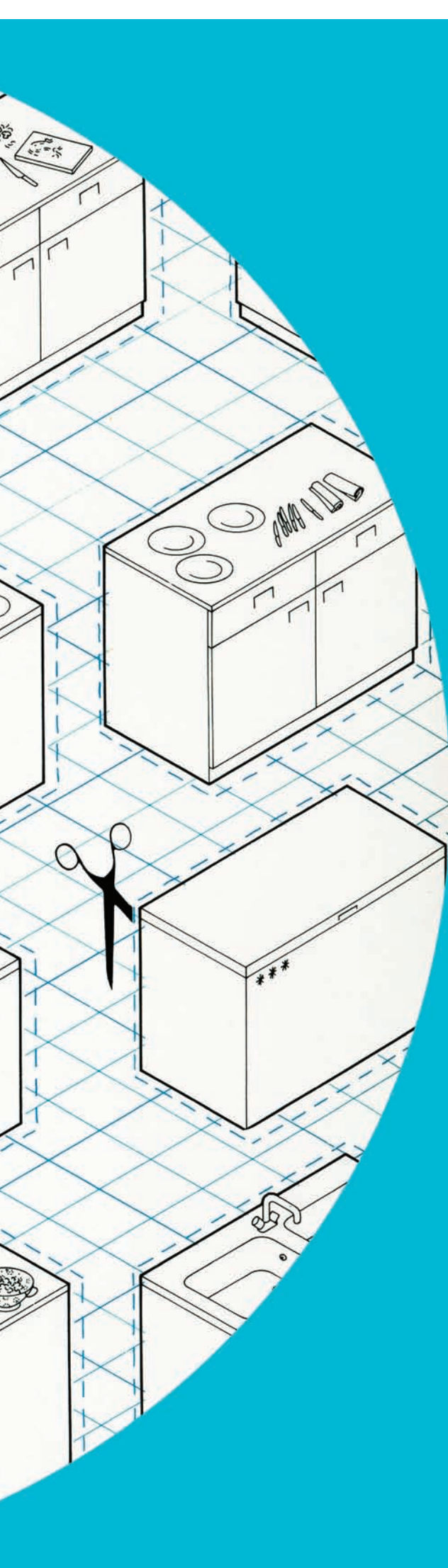
Cooke-Sasseville, *Jeu de blocs : cuisine*, 2008. Installation, matériaux divers; 4, 60 x 16, 5 x 6 m.

analogique devrait avantageusement être conceptualisée d'une manière dialectique, offrant la possibilité de saisir la portée réelle de cette relation. Dans le monde de l'art, la relation au numérique constitue depuis des années un pivot de la création contemporaine, tant dans la production des œuvres que pour leur diffusion, et la relation entre la matérialité des œuvres et leur transfert dans un monde virtuel est généralement perçue comme une perte d'expérience esthétique. Prenant le contre-pied de cette vision, l'influence du numérique dans les œuvres *Les Domestiques* et *Jeu*

humanité pour mieux servir l'organisation optimale d'une existence humaine réduite au statut de figure absente, évoluant dans un environnement de commodités.

L'œuvre *Jeu de blocs*, présentée au MACM en 2008, est conceptuellement associée aux *Domestiques*, en dépit de leurs représentations dimensionnelles distinctes. Tout comme l'œuvre précédente, *Jeu de blocs* propose un agencement spatial aux possibilités de configuration infinies, une réorganisation possible de l'espace en mode zapping. Construite tel un bâtiment répétitif avec quatre





Cooke-Sasseville, *Jeu de blocs* : cuisine, 2008. Installation, matériaux divers, 4,60 x 16,5 x 6 m.

espaces standardisés, lieu fini prêt-à-habiter, l'installation met en scène des espaces dépersonnalisés dans lesquels évoluent des figures dépourvues d'identité, mais engagées dans une quête du divin, leurs têtes étant remplacées par un flot de sang giclant vers les cieux. La réflexion de Cooke-Sasseville sur l'espace se double, dans *Jeu de blocs* en particulier, d'une réflexion sur les relations sociales que recèlent ces lieux standardisés : la proximité n'étant en aucun cas engendrée par une socialisation des figures, mais plutôt postulée comme la conséquence absurde de gestes sans importance. En effet, le duo Cooke-Sasseville se plaît à imaginer des interactions hasardeuses entre les figures, interactions invisibles, qui paraissent être autant de contacts non souhaités, d'autant qu'ils sont rendus virtuels par les murs qui les contiennent, comme le sont les contacts contraints par les interfaces du monde numérique. Cette réflexion, loin d'être ponctuelle, irrigue un certain nombre d'installations; que l'on pense seulement à *L'Envie*, de 2003, dans laquelle un monolithe translucide installé dans une cuisine bon marché et sans vie abrite une dizaine d'organes génitaux masculins et féminins s'interpénétrant de manière machinale. Vidée de ses occupants, cette cuisine est le lieu d'une mise en scène célébrant de manière sarcastique la double réussite sociale que constitue la possession matérielle et une vie sexuelle active, comme le soulignait justement Bernard Lamarche<sup>2</sup>.

Accentuant la dépersonnalisation des lieux et la banalité de ceux qui y évoluent, *Jeu de blocs* propose une mise en abîme du travail de l'artiste, par l'observation qu'elle propose sur la place de l'art dans un environnement généralement standardisé. Quelques œuvres d'art (des monochromes texturés de Borduas choisis dans la collection du MACM) viennent rompre l'aspect monolithique de ces blocs, mais leur reproduction en monochromes sans texture dans l'espace opposé renforce l'impression d'aliénation du quotidien. L'ensemble porte un regard ironique sur la consommation d'art par l'individu moyen, manifestée par la reproduction à bas prix d'œuvres, mais aussi par l'utilisation des œuvres d'art comme base d'une charte de couleurs pour l'agencement du mobilier et de la décoration. Si la critique de la standardisation de l'habitation moderniste n'est pas en soi nouvelle, les œuvres de Cooke-Sasseville jettent un regard différent sur la question, et cette critique se dégage par le biais du détournement d'un des héritages de cette standardisation.

En effet, ces œuvres s'affirment comme vecteurs d'une historicité particulière. Si elles sont le produit de logiciels de design et revendiquent esthétiquement une conception très actuelle du logement de masse, leur rendu rappelle aussi le design des intérieurs des maisons du Bauhaus et du groupe néerlandais de Stijl. Ces maisons, le plus souvent uniques et conçues individuellement pour des clients, ont durablement contribué à la définition d'une esthétique de l'habitation contemporaine avant que la quête d'efficacité n'engendre une application des bases de ce design au logement de masse<sup>3</sup>. Rappelant visuellement les créations les plus en vue de ce temps fort du modernisme architectural, les deux œuvres de Cooke-Sasseville courent sur toute la longueur de l'histoire, depuis la prise d'importance de cette conception du monde jusqu'à son presque monopole actuel sur l'architecture et le design de masse, en laissant ouvertement voir la source de leur conception. Héritées d'une expérience matérielle (analogique) relativement canonique dans l'histoire de l'art, les œuvres voient leur essence numérique retourner à l'analogique, en une dialectique semblable à celle du questionnement ouvrant le présent article. Ce faisant, les œuvres de Cooke-Sasseville permettent de réfléchir sur ce que l'artiste rapporte de son expérience du numérique dans la réalité de sa pratique.

*Les Domestiques* et *Jeu de blocs* mettent en évidence les multiples façons dont le numérique intervient dans l'organisation de la vie individuelle et dans l'imaginaire collectif, faisant précéder l'expérience et la culture personnelles de données mathématiques censées organiser le quotidien selon des normes optimales de fonctionnalité. Le design de masse, héritage d'une culture moderniste dont la réception est encore ambiguë se retrouve au centre de l'expérience domestique, tout en ayant été l'objet d'une métamorphose discursive camouflant les excès de son fonctionnalisme et son potentiel d'asservissement sous le couvert d'une liberté individuelle s'exprimant dans l'agencement d'accessoires ironiquement issus du même processus de design de masse. Les expériences du lieu représentées dans *Les Domestiques* et *Jeu de blocs* évoquent un éternel retour du même, véritable domestication psycho-géographique engendrée par le design toujours semblable d'une mise en scène collective encadrant la vie individuelle.

Le passage du numérique à l'analogique ne se manifeste pas seulement sous la forme d'une critique de l'influence de la spatialisation virtuelle sur l'expérience réelle de l'architecture. En effet, le revers créatif de cette matérialisation d'une conception toujours plus virtuelle de notre environnement s'incarne, chez Cooke-Sasseville, à même leur utilisation du numérique pour la création de leurs installations. Toutes les expositions passent par une modélisation de la salle, le logiciel de design s'avérant primordial dans leur démarche et contribuant à toutes les décisions de création des œuvres et du montage de



leurs expositions. Permettant une conceptualisation plus pratique des œuvres, décuplant l'efficacité et la rapidité pour trouver des solutions techniques, la modélisation numérique ne constitue pas une fin en soi pour Cooke-Sasseville, mais un outillage devenu incontournable pour la production de leurs installations.

La généralisation du vocabulaire visuel du design de masse constitue certainement une des preuves les plus flagrantes que la critique du modernisme architectural n'a pas trouvé de terrain très fertile pour assurer le développement de modèles alternatifs, d'autant que ce design de masse a su actualiser son omniprésence

par le biais de l'imagerie numérique et rendre encore plus incontournable son emprise sur le quotidien. Sphère considérable de l'économie capitaliste, la consommation des produits issus du design de masse s'affirme comme un véritable culte de l'individuation du logement, cherchant à donner à l'expérience de la banalité du lieu l'apparence d'une expérience unique<sup>4</sup>. En jouant sur les rapports entre le sériel et l'unique, entre le virtuel et le matériel, l'exposition de l'iconographie des logiciels de design dans les *Domestiques* et *Jeu de blocs* de Cooke-Sasseville complexifie l'expérience esthétique du spectateur, contemplant la trivialité



Reproduction d'une œuvre de Cooke-Sasseville, tirée d'une vue de salle de l'exposition *Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme : La Triennale d'art québécois*, présentée au Musée d'art contemporain du 24 mai au 7 septembre 2008. Crédits photographiques : Richard-Max Tremblay.

de son environnement familial alors même qu'il souhaitait s'en extraire par une visite au musée.

#### ANNE-MARIE BOUCHARD

**Anne-Marie Bouchard** est docteure en Histoire de l'art (Université de Montréal, 2009) et poursuit ses recherches à titre de stagiaire postdoctorale à l'Université Laval. Ses recherches sont subventionnées par le Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture et la Faculté des lettres de l'Université Laval. Spécialiste de l'art social, des relations entre art et politique et de la culture visuelle aux XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles, elle mène parallèlement à ses recherches historiques une activité de critique en art contemporain et est impliquée dans les activités de plusieurs centres d'artistes autogérés de Québec.

#### NOTES

- <sup>1</sup> Uwe Lausen, « Répétition et nouveauté dans la situation construite », *Internationale situationniste*, n° 8 (janvier 1963), p. 58.
- <sup>2</sup> Bernard Lamarche, « La mélodie du bonheur », dans Claude Bélanger (dir. de l'éd.), *Manif d'art 2. Bonheur et simulacres*, Québec, Manifestation internationale d'art de Québec, 2004, p. 21.
- <sup>3</sup> Kathleen James-Chakraborty (dir. de l'éd.), *Bauhaus Culture. From Weimar to the Cold War*, Minneapolis/London, University of Minnesota Press, 2006, p. 38-49.
- <sup>4</sup> Walter Benjamin, *Paris. Capitale du XIX<sup>e</sup> siècle*, Paris, Cerf, 1997, p. 41.