

**www.sculpture**

Oeuvres en processus pour publics en développement. *Le corps social* de Stéphanie Lagueux et *Tapis à langues* de Julie Lapalme

Marie-Christiane Mathieu

Numéro 63, printemps 2003

Art & publicité  
Art & Publicity

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/9211ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Le Centre de diffusion 3D

ISSN

0821-9222 (imprimé)  
1923-2551 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce document

Mathieu, M.-C. (2003). *www.sculpture : oeuvres en processus pour publics en développement. Le corps social* de Stéphanie Lagueux et *Tapis à langues* de Julie Lapalme. *Espace Sculpture*, (63), 49–50.

# WWW. SCULPTURE

## Œuvres en processus pour publics en développement. *Le corps social* de Stéphanie LAGUEUX et *Tapis à langues* de Julie LAPALME

MARIE-CHRISTIANE MATHIEU

commun. C'est que, de toute évidence, la mémoire personnelle est ancrée dans la mémoire collective. Aussitôt que l'exposition s'est mise en place, chacun pouvait lire ces images dans l'horizon de sens qu'apporte l'histoire. C'est ainsi que les citoyens jeunes et vieux et les touristes de passage ont pu apprécier cette mise en exposition de portraits évoquant la présence de ceux qui ne sont plus. En tout cas, la presse locale l'a à sa manière récupérée. Mais c'était sans doute l'un des buts du jeu. Afin de combattre l'oubli malheureux, celui que l'on nomme le « mauvais oublié », il est souhaitable que la mémoire du monde admette la folie des



BERTRAND CARRIÈRE, *Jubilee*, 2002. Installation. Photo : B. Carrière.

hommes. Et l'art peut justement contribuer à cette mémoire vive. Et mieux que tout autre, peut-être, la photographie qui comme technique rappelle l'énigme de la mémoire. Enfin, malgré la controverse qui subsiste entre l'efficacité de la fiction pour commémorer des événements passés, il semble clair ici que l'image artistique anime sous un autre angle ce que Paul Ricoeur appelle « l'oubli de réserve ». L'oubli de réserve est de l'ordre de la mémoire. Il n'efface pas les traces ; bien au contraire, lorsque sollicité il a le pouvoir de les éveiller. C'est, entre autres, pour contrer l'oubli de cet oubli que l'installation photographique de Carrière pouvait se rendre salutaire. ←

*Jubilee*, installation photographique Dieppe et Varengeville-sur-mer 18 juillet-19 septembre 2002

Dans la sphère actuelle et incontournable des pratiques interactives, réseautiques et télématiques qui engagent l'artiste et le spectateur dans de nombreux dilemmes — que ce soit ceux de la création, de la diffusion et de la réception —, l'utilisation des technologies numériques de l'information, tels l'Internet, les programmes de communication, les réseaux satellitaires GPS, les systèmes de surveillances et les bases de données, transforme la notion de l'objet d'art fini, qui a été mené à bien, en un avoir-lieu, un potentiel prêt à s'actualiser selon la participation de la communauté.

Dans l'émergence de ces avoir-lieu, les outils de construction sont simultanément les instruments de diffusion. L'œuvre issue de l'hybridité de ces technologies a ceci de particulier qu'elle se développe à mesure que la communauté s'implique, puis s'implique et s'immobilise alors que cette dernière se retire. L'artiste doit donc recourir à une foule de stratégies qui inciteront la communauté à participer, en anticipant, dans

une programmation interactive, les réactions et les réponses de celle-ci. L'idée derrière ces stratégies est de maintenir et de prolonger l'intérêt des participants afin que l'œuvre atteigne un dénouement, c'est-à-dire la finalité souhaitée par l'artiste.

Lors du dernier Festival du nouveau cinéma et des nouveaux médias de Montréal (FCMM), diverses œuvres numériques ont été présentées. Celles qui auront attiré notre attention conjuguèrent simultanément différents espaces et différents publics, fusionnaient les codes de toutes sortes, que ce soit ceux de la programmation, de la route ou de la bienséance. Chacune des œuvres dont il est question ici pourrait être vue comme une hétérotopie, c'est-à-dire une juxtaposition d'emplacements jusque-là inconciliables, ordonnés selon des ruptures temporelles et des niveaux d'instruction variés.

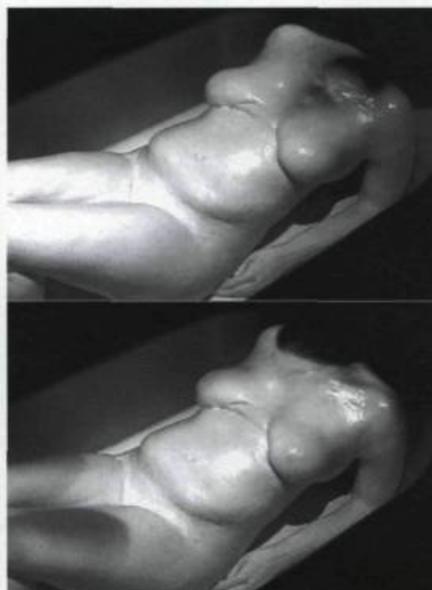
Dans *Le corps social* de Stéphanie Lagueux et *Tapis à langues* de Julie Lapalme, on retrouve, à des niveaux différents, les préoccupations inhérentes aux œuvres télématiques, soit l'examen de plusieurs lieux et communautés, l'utilisation de stratégies mises en

œuvre pour une participation plus grande du public, un objet latent prêt à prendre forme et un agent d'effectualisation, c'est-à-dire la communauté ciblée qui agit comme co-auteur mais aussi comme témoin de l'œuvre.

LE CORPS SOCIAL /  
SVP NE TOUCHEZ  
PAS MAIS CLIQUER  
GÉNÉREUSEMENT

*Le corps social* est l'exemple idéal du projet art-web. En phase de développement depuis deux ans, il aura été présenté à différentes étapes de recherche lors de quatre événements, soit en mars 2000 à l'Art qui fait boum au Marché Bonsecours, en juin 2000, lors de l'événement PassArt 2000 à Rouyn-Noranda, en février 2002, au Festival de Cyberart Les Htmlles à la SAT, et en octobre 2002 au FCMM à Ex-Centris et au Vidéographe.

*Le corps social* est un projet complexe qui, à première vue, semble très proche d'une installation conventionnelle en galerie. Dans sa plus récente version, développée dans le cadre du projet *Ancrage* du Vidéographe, un corps de femme grandeur nature, modelé de graisse blanche, est étendu dans une baignoire d'acier. Sur ce



STÉPHANIE LAGUEUX, *Le corps social*, 2002. Images du processus de transformation de l'installation présentée dans le cadre du projet *Ancrage*, du Vidéographe, à la suite des interventions des internautes sur le site Web. Graisse, bain, élément chauffant, thermostat, projection vidéo, site Web, contrôles X-10.

STÉPHANIE LAGUEUX, *Le corps social*, 2002. Image du site Web relié à l'installation présentée dans le cadre du projet *Ancrage*, du Vidéographe.



corps allongé est projetée la vidéo d'une femme nue qui s'enfonce dans la graisse comme dans l'eau du bain pourtant inexistante. Si le visiteur laisse passer le temps, il verra ce corps adipeux suinter. Des gouttelettes perlent et glissent sur la surface de graisse. Il ne faut pas se méprendre, ce corps ne fond pas sous l'effet de la chaleur ambiante, mais bien parce qu'une communauté virtuelle, invisible dans le lieu où le corps est exposé, participe à sa disparition.

Le corps social réagit statistiquement aux réponses que les internautes donnent sur le site [www.cliquezgenereusement.com](http://www.cliquezgenereusement.com). Ce corps disparaît au fur et à mesure que s'additionnent les insatisfactions individuelles de la communauté interpellée. *Considérez-vous que votre poids est trop élevé, trop bas, correct? Votre physique est-il à l'image de votre personnalité? Pas du tout, à peu près, tout à fait. Si vous en aviez le pouvoir, changeriez-vous votre corps? Beaucoup, un peu, pas du tout.* Ce sondage dénonce les codes esthétiques et économiques

mis en valeur dans notre société et fait fondre, comme une peau de chagrin, ce corps qui dans sa forme finale devient un écran lisse au fond de la baignoire, un support plat pour l'image projetée de la femme qui s'engouffre.

#### TAPIS À LANGUES / ANCRAGE POUR UNE IDENTITÉ FLOTTANTE

Dans le cas du *Tapis à langues*, nous assistons au déploiement à long terme d'une archive qui grandira avec le temps. Gagnant<sup>1</sup> de la meilleure présentation de projet Web 3D des Fonds Bell, *Tapis à langues* constitue le troisième projet Web de l'artiste. De ce troisième *work-in-progress*, Lapalme connaît l'élément de départ, un « patchwork » virtuel inspiré de la fabrication des tapis artisanaux que l'on retrouve dans le folklore suédois et québécois aux XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles. Faits de languettes individuelles et libres mais attachées par la base à un canevas, ces ouvrages servaient à l'époque de repères en archivant, par le biais des petites langues, la

multitude de récits et d'anecdotes qui constituent l'histoire familiale.

Le *Tapis à langues* est confectionné dans un tissu d'espaces, de temps et de récits. Il est le fruit d'un rattissage géographique dont la trame se construit sur le réseau des lacs, des rivières et des ruisseaux qui portent les noms Lapalme, Legault et Angerbauer — noms des familles adoptive et biologique de l'artiste. Le site [http://cuckoografik.org/tongue\\_rug/archive/pitch.html](http://cuckoografik.org/tongue_rug/archive/pitch.html) nous présente déjà l'organisation de différents espaces arpentés en bicyclette par l'artiste au cours de l'été 2002. Elle y remodèle selon des données précises la carte du Québec. Ces représentations numériques des lieux, les tracés de parcours à faire ou déjà faits sont jumelés à autant de récits individuels et collectifs récoltés sur Internet ou directement sur le terrain. Chaque histoire devient dans la fabrication du tapis une petite langue, la voix propre du narrateur qui raconte. Chacune d'elles donne une texture, une couleur et une forme à cet assemblage. Le *Tapis à langues* prend donc corps et devient, aux yeux de l'artiste, un engin de recherche, un fureteur d'histoires, le lieu d'échanges entre la communauté des habitants du réseau parcouru et le public qui suit à la trace celle qui le sillonne. Il entre dans la catégorie des tapis traditionnels tels que répertoriés par le Musée de la civilisation sous la rubrique objet de communication.

#### À VENIR...

Lors de ses futurs arrêts, Lapalme présentera les résultats de ses recherches. Elle disposera ses outils, l'atelier sur roulettes dans lequel l'artiste recueille ses histoires et le salon dans lequel est étendu le tapis. Ce projet se développera ainsi dans une alternance entre le réel et le virtuel selon une organisation cyclique qui se joue entre les déplacements sur le territoire, les présentations en galerie et les reconfigurations virtuelles. Toutes ces situations profiteront à l'élaboration du site, de l'archive, de l'exposition dans un enchaînement évolutif que Lapalme entend mener sur plusieurs années.

JULIE LAPALME,  
*Tapis à langues*,  
2002

JULIE LAPALME, *Tapis à langues*, 2002.  
LA-6 [N45°27'48" O-72°43'14"]  
Détail du site Web autour du ruisseau Lapalme.

#### LES STRATÉGIES

Sur le site [cliquezgenereusement.com](http://cliquezgenereusement.com), Stéphanie Lagueux annonce déjà des recettes, des ressources, des études et un forum. Elle axe ses stratégies en offrant, sur la page d'accueil, une gamme de « produits » en ligne qui aura comme effet d'attirer l'internaute et de capter son attention pour éventuellement le faire participer. La stratégie développée par Julie Lapalme est différente. Elle réalise, avec *Orphan Train*, un autre projet Web toujours en cours, que le formulaire en-ligne n'est pas suffisant pour rendre le projet interactif. La communauté ciblée n'est pas nécessairement branchée. Elle fait donc parvenir, par la poste, des formulaires aux individus qui fréquentent ou habitent à proximité du réseau Legault-Lapalme-Angerbauer. Elle considère aussi ses déplacements sur le terrain et ses expositions comme essentielles. « Ces expositions, explique-t-elle, serviront de liens vitaux au site Web mais permettront aussi au public non habitué au Web d'entamer une exploration. J'aime beaucoup le fait que, pendant une exposition, je puisse être présente et aider les gens à naviguer, leur expliquer mes idées et les guider à travers le projet. Ce rapport peut faire que l'expérience Web devienne positive. »

Ces deux artistes sont avant tout des stratèges. Une partie de leur travail consiste à trouver des moyens pour attirer le visiteur, l'informer et le faire participer. Bref, le responsabiliser. Selon l'expérience de Lagueux et de Lapalme, la participation de celui-ci semble encore assez timide. Et pourtant, sans la participation du co-auteur, il n'y a rien à voir, rien à lire et rien à comprendre. Chacune de ces artistes aura donc trouvé, par expériences et déductions, différentes façons d'approcher et de séduire le public pour faire en sorte que se concrétise son désir, celui d'assister à l'avoir-lieu de l'œuvre. ←

#### NOTE

1. Ex aequo avec Chia-Yi Tung pour *Les Jouets de l'empereur: du traditionnel au virtuel*.

