

## **Jouer à l'argent**

Le collectif BGL, composé de Jasmin Bilodeau, Sébastien Giguère et Nicolas Laverdière, a choisi la galerie Art Mûr1 pour faire ses premiers pas dans le domaine commercial du milieu des arts.

Pour *Se la jouer commercial (esthétique de présentation)*, Art Mûr a mis à la disposition du trio tout leur rez-de-chaussée. Cette exposition, qui prend des allures de rétrospective, récupère, en grande partie, des éléments de ses œuvres antérieures et lui accorde un nouveau sens.

## **Tours de passe-passe**

Dès l'entrée de la galerie, BGL donne le ton à l'exposition alors que le spectateur est confronté à la présence d'un orignal empaillé qui fait office de tourniquet. L'installation, nommée *Venise* (2004-2006), dérange et surprend par l'étrangeté de la situation et du « matériau », mais aussi par les altérations qu'elle inflige au lieu physique. En effet, les murs blancs se trouvent endommagés par le fruit de la friction des sabots et des bois de la bête tournante. Le matériau composant les murs s'effrite abondamment à certains endroits ; une tranche dut d'ailleurs en être prélevée afin de permettre la giration de l'œuvre. Ainsi, non seulement l'œuvre n'est pas adaptée en fonction de l'architecture du lieu, elle porte aussi l'audace jusqu'à en dégrader les propriétés physiques.

Afin de poursuivre sa visite et découvrir un passage secret, le spectateur doit ensuite pousser un mur sur lequel sont affichées des photographies de constructions faites en bois représentant des objets de consommation usuelle. Aussitôt le panneau du mur traversé, le passage se referme sur le visiteur en lui laissant pour seule lumière celle provenant d'un poêle à bois artificiel qui émet de faibles crépitements. Ainsi isolé du monde environnant, le spectateur a tout son temps pour observer la pièce dans laquelle il se trouve. Un faux plafond, des chaises pliantes posées contre un mur, une frise faite au pochoir avec un matériau volatile (du composé à joints combiné à du pigment acrylique). L'ensemble, par le choix des éléments, la luminosité ambiante et l'isolement de la pièce, fait penser à une ambiance de sous-sol d'église et laisse une impression de vide, qui semble appropriée au nom de l'installation : *Besoin de croire*.

Dans sa contemplation, le spectateur aperçoit ensuite un rideau sombre qui fait office de porte menant au dernier espace de l'exposition. La pièce en question est très large et peu profonde. La présentation vidéo de la performance *Rapide et Dangereux* (2005) laisse voir les

trois artistes affublés d'un uniforme digne des plus grands athlètes de sports de vitesse, qui semblent prendre très au sérieux leur parcours dans la ville de Québec, avec pour véhicule une motocyclette accidentée à laquelle on a greffé une marchette.

L'exposition se clôt sur deux œuvres, *Aimer l'argent* et *Donnez généreusement* (2006), sur lesquelles est reproduit le *Logo de la totale*, soit un signe de dollar dans un cœur. Le spectateur, ainsi rassasié, ou totalement perplexe, doit exécuter le parcours inverse pour sortir de la galerie, ce qui implique évidemment de repasser le tourniquet à l'entrée.

### **Jeu, art et argent**

BGL joue ici avec l'aspect mercantile du milieu de l'art en récupérant certaines de ses anciennes œuvres, un concept judicieux pour sa première exposition en lieu privé, car il est à la fois dénonciateur et moqueur du contexte économique et social de ce secteur des arts, et aussi de son propre œuvre. Pour quiconque connaît son travail, la récupération de divers fragments d'œuvres précédentes est évidente, ce qui est le cas pour l'original de *Venise*. En effet, on a une impression de déjà-vu en sa présence, puisque la bête fit partie d'une des performances de BGL à la Manif d'art de Québec de 2005. Même *Besoin de croire*, qui nécessita une intervention sur les murs de la galerie, est une reprise partielle de ce que le groupe avait présenté en 2005 à la galerie Mercer Union de Toronto.

BGL s'amuse aussi avec les paramètres physiques de la galerie. Ainsi, deux trous sont observables dans les murs de la seconde section de l'exposition. Dans la dernière salle, deux œuvres encadrées (*Aimer l'argent* et *Donnez généreusement*), de dimensions moyennes (par conséquent, plus facilement « vendables »), sont accrochées côte à côte. Le support de chacune d'elle est en fait le morceau prélevé précédemment à même les murs de la galerie. Nous pourrions donc en conclure que le collectif entretiendrait ironiquement une relation parasitaire avec la galerie qui l'expose, puisqu'il va jusqu'à mettre en vente des fragments des murs du bâtiment, détériorant par le fait même le lieu physique tout en hissant ces prélèvements, autrefois partie intégrante de la structure matérielle du lieu, au statut d'œuvre d'art. Ainsi, BGL se moque des conventions en intégrant des éléments du non-art, soit les murs de la galerie, aux œuvres, ce qui a pour effet de brouiller les frontières entre ce qui est de l'art et ce qui n'en est pas, tout en ouvrant une brèche pour une tierce catégorie : ce qui pourrait devenir de l'art.

Le ludique lie les œuvres entre elles, que ce soit dans la démonstration d'une descente de la ville de Québec dans un véhicule de fortune, dans la nécessité de traverser un passage secret ou dans les œuvres que le spectateur peut manipuler. De surcroît, la seconde salle dans laquelle le spectateur évolue fait songer à un terrain de jeu par les couleurs vives des *Bosquets d'espionnage* (2002) et par la multitude de petites jambes de *Marche avec moi* (2004). Même *Jouet d'adulte* (2003) prend pour l'occasion des airs de module pour enfants. Néanmoins, le spectre du capitalisme plane constamment, tant dans les cartels qui dévoilent le prix des œuvres que dans le titre de certaines d'entre elles, ou dans l'exposition et la mise en vente des photographies d'œuvres et des copies vidéos d'une performance :

l'ensemble témoignant de la marchandisation de produits dérivés d'une œuvre et de sa pluralité. BGL joue avec les paramètres et conventions de la consommation de l'art et remet en question le caractère mercantile de ces lieux de diffusion, associé à des concepts comme l'originalité de l'œuvre et sa mise en marché. Le spectateur suivant le travail de BGL pourra par ailleurs regretter le peu d'œuvres nouvelles. Nous croyons par contre que chacune de ces œuvres n'était en fait qu'un prétexte à l'élaboration de cette grande mise en scène ou mascarade dénonciatrice et colorée.

#### NOTE

1. BGL, *Se la jouer commercial (esthétique de présentation)*, galerie Art Mûr, Montréal, du 12 janvier au 18 février 2006.

Geneviève Lafleur, étudiante au baccalauréat en histoire de l'art à l'Université du Québec à Montréal.