

5 questions à Sarah L'Héault



1. Comment décrirais-tu ta pratique artistique de façon générale ?

J'aime la couleur, les choses drôles et les beaux déchets. Je puise dans les domaines de l'enfance, du design alimentaire moyen-oriental, du biscuit chinois mal traduit et de Google Images ; ainsi la profusion et la confusion s'invitent souvent dans mes oeuvres.

Préconisant l'installation, j'assemble, agence et superpose une sélection d'artéfacts culturels hétéroclites afin de les placer dans une nouvelle relation. Je cherche à décontextualiser les objets et les outils de communication connus. J'essaie de les réorganiser pour que leur

caractère utile et symbolique se transforme en plus grande place à la manifestation de leurs caractéristiques esthétiques. Cela permet à ces nouveaux objets-symboles de véhiculer d'autres significations inusitées et de former des liens curieux, imprévisibles entre eux.

Je ne m'intéresse pas particulièrement au matériau ni au sujet de qualité. Je vise à découvrir le magnifique dans le rebut, le brut, le cheap. Je cherche à construire des oeuvres qui ne doivent pas être prises trop au sérieux, mais qui sont plutôt animées par un esprit du jeu et du ludique, dans une sorte de dérèglement des sens.

2. Selon toi, est-ce que le web influence cette pratique? Si oui, de quelle façon?

En fait, les rebuts de l'internet m'inspirent presque autant que les rebuts physiques. J'aime l'action de scroller, j'aime les pop-ups dégueulasses et les résultats douteux de Google Images. Je pose des questions philosophiques à Google et des fois ça m'amène à quelque chose artistiquement (et des fois c'est juste moche, ce qui est le fun aussi). Je prends des captures d'écrans de fenêtres de navigateur qui capotent ensemble et je trouve ça ben beau. J'aime les patterns poétiques de mots de passe du monde. J'aime la confusion de la dénomination 2D/3D et d'ailleurs l'appropriation du mot 3D par tout ce qui a trait à un écran (NDLR : Dude, le 3D c'est en 3D aka 3 dimensions aka pas sur une surface plane aka hauteur, largeur et profondeur. Bon, je me calme, là). J'aime l'absurde et la mocheté de l'internet et ça, ça m'inspire pas mal.

3. Quel est pour toi le plus grand défi de la création web? Quels sont ses avantages/désavantages?

L'avantage avec le web, c'est qu'on peut réaliser une "sculpture" assemblée sans qu'elle doive tenir. Dans le monde physique, ton assemblage de junk répond aux lois de la gravité, et donc ça influence inévitablement l'ordre des éléments assemblés. Hélas, je ne peux pas assembler un sofa tenant sur un sac de plastique ou sur une casquette, par exemple. Je dois placer les éléments massifs et lourds en bas et les éléments légers en haut : - (. L'avantage avec l'assemblage web, c'est que le sofa peut tenir sur n'importe quoi et la gravité est comme en suspens.

Par contre, à mon avis l'aspect difficile avec le web réside dans la limite de la présentation. Le spectateur demeure un individu devant son écran d'ordi, son téléphone ou sa tablette. Le cadre physique de l'écran limite l'expérience et je ne suis pas encore convaincue que la plateforme web soit la plus agréable pour apprécier une oeuvre d'art. On dirait que ça prend plus de motivation pour y naviguer que dans une installation physique où t'es plus immergé. Ah oui, pis ça reste du 2D, et ce malgré ce que tout bon programmeur de jeu vidéo essaie de vous faire croire.

4. selon toi, en quoi l'oeuvre réalisée dans le cadre de l'exposition INSTA se différencie et/ou se rapproche de ta pratique artistique habituelle?

J'ai repris dans ce projet ma façon préférée de travailler en sculpture : assembler de la junk. Mais j'ai utilisé comme matière première des documents photographiques de déchets trouvés et je les ai assemblés dans l'espace web en les traitant comme des éléments sculpturaux.

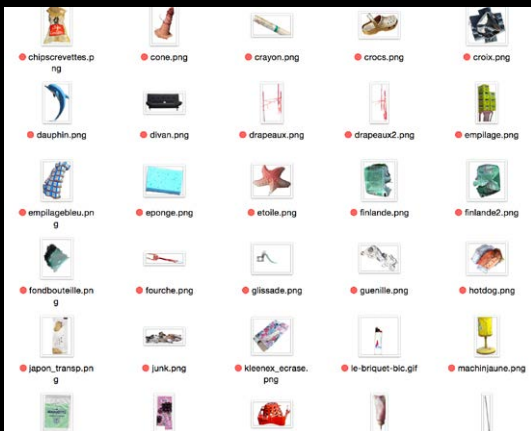
Je travaille souvent avec le son, mais c'est le premier projet dans lequel j'ai été game d'utiliser ma vraie voix, plutôt que des sons électroniques ou des enregistrements de bruits d'objets. Je voulais parler des objets de deux façons : en les nommant de façon rationnelle et de façon métaphorique, oserais-je dire. Je me suis amusée avec la dénomination des objets, je voulais sortir de leur interprétation banale et plutôt leur insuffler une signification vaguement poétique, tsé genre.

Interpellée par les questions reliées à la documentation d'un travail artistique — qu'est-ce que l'oeuvre d'art : l'objet artistique lui-même ou sa documentation photographique, vidéo ? — ce projet web m'a poussée à explorer ces notions à travers des nouveaux médias (photo, web, enregistrements sonores) avec lesquels je suis moins habituée à travailler. Qu'est-ce que l'oeuvre d'art ici? Les photographies d'objets? L'assemblage de photographie d'objet? La nouvelle "sculpture" qui émerge de ces assemblages? Les liens entre audio et visuel qui apparaissent? Le texte poétique récité qui change et se transforme en fonction de l'objet sur lequel la souris s'arrête? La trame sonore? Bref, on vient qu'on le sait pu et c'est aussi cette confusion qui se rapproche de ma pratique habituelle.

5. Quelle importance accordes-tu au recyclage d'objets/d'images dans ta pratique habituelle et en quoi ce processus a-t-il influencé la réalisation de ton oeuvre web?

Je l'ai déjà dit : j'aime les déchets <3 <3. Tout ce que je présente est issu d'ailleurs et existait déjà dans un autre contexte. Depuis environ dix ans, je voyage et je documente en photo des beaux déchets trouvés partout sur mon chemin. Dans ce projet, y'a des déchets d'un peu partout : Finlande, Iran, Québec, Mexique, Palestine, Suisse, Albanie, Inde, Nicaragua... Ils apparaissent à moi et je les trouve beaux, alors je les prends en photo. Pis là, c'était le moment de les mettre ensemble dans une grande sculpture qui tient enfin toute seule.





allegoris.wav	statue.png		
alpe.wav	pouch_pouch.png		
attache_casse.wav	feuillesrouges.gif	mascotte.png	
barrage.wav	drapeaux.png	drapeaux2.png	junk.png
belvedere.wav	chaiseplastique.png		
bombe.wav	bbq.png		
cagnotte.wav	canne.gif		
campement.wav	guenille.png	chipscrevettes.png	
certificat.wav	papiers.png	carton.png	
chef_detat.wav	dauphin.png		
chemise.wav	finlande.png	finlande2.png	
chute.wav	glissade.png		
colibri.wav	moutarde.png	moutarde.gif	
confit_israelo_palestinien.wav	sardines.png		
constellation.wav	etoile.png		
couvre_chef.wav	casquette.png		



Du 8 juin au 13 juillet 2017 au www.galeriegalerieweb.com.
Avec les oeuvres de Sarah l'Hérault et Mathieu Cardin.





Copyright © 2017 Galerie Galerie, Tous droits réservés | All rights reserved