

Construit - déconstruit

Construit - déconstruit est un langage plastique utilisant des formes géométriques élémentaires (lignes, plans, volumes...) mises en relation selon un mode d'organisation intégrant des données aléatoires ou des lectures éclatées (perception à partir de multiples points de vue) en fonction d'un espace donné.

L'enjeu de la problématique est d'utiliser des concepts apparemment contradictoires comme principe de construction d'un projet plastique, ce dernier résultant d'une dynamique de l'antagonisme et étant perçu à la fois comme forme ou structure stable et instable.

"...qui tient la contradiction... tient le monde." Stéphane LUPASCO in "Les Trois Matières"

1 exprime une philosophie de l'équilibre dynamique qui régit l'organisation de la matière et le fonctionnement de la pensée.

2 utilise un langage géométrique élémentaire (lignes, plans, volumes...) en privilégiant les rapports constructifs entre ces éléments dans un espace bi ou tridimensionnel.

3 redéfinit le concept de structure comme la résultante d'une double action: constructive et déconstructive: l'oeuvre est un champ de forces antagonistes qui implique stabilité et instabilité.

4 reconnaît la pertinence du principe de rupture ou de discordance par lequel un système d'organisation est ouvert. Les organisations aléatoires sont des systèmes ouverts par excellence puisqu'ils permettent au spectateur de construire ses propres lectures. Tout système fermé est exclu.

5 établit la relation entre l'oeuvre et le lieu: ce dernier conditionne la perception de l'oeuvre mais également sa structure.

6 prend en compte le rôle dynamique de la perception: l'oeuvre est conçue pour être perçue à la fois dans sa continuité et sa discontinuité

7 affirme le caractère dynamique de l'oeuvre: celle-ci est mouvement, énergie. De même nature que la pensée dont elle est le produit. Son équilibre rythmique reste un équilibre instable. Tout phénomène optique de nature vibratoire ne présente pas ce réel caractère dynamique comme principe constructif. Il s'inscrit dans le champ des expériences visuelles.

8 privilégie le volume à la surface si cette dernière n'entretient pas un rapport construit avec l'espace d'accueil ou n'implique pas le hors-champ dans sa problématique constructive.

9 prime le mouvement virtuel sur le mouvement réel afin de solliciter le comportement actif du spectateur, son déplacement dans l'espace. L'oeuvre cinétique démobilise une part de perception active car son mouvement est subi.

10 recommande l'utilisation de tous les supports, matériaux, matières, toutes les techniques nouvelles comme moyen d'expression.

11 reconnaît la subjectivité dans le processus créatif: l'oeuvre n'est pas exclusivement un modèle mathématique à consommer.

“L'oeuvre est médiatrice entre les catégories abstraites de la science et la matière vivante de notre sensibilité.” U. Eco

12 confirme l'artiste dans son rôle d'expérimentateur: l'art est avant tout un laboratoire d'idées qui engage chaque artiste individuellement. La dimension utopique prime sur la dimension fonctionnelle, cause de la dérive productiviste du début du siècle.

Philippe Vacher - 1992