

## Masquadrille !

**Description de l'activité:** Grâce à quelques procédés infographiques, nous transformeront des espadrilles en masques très ludiques !

### Éléments déclencheurs :

Jugen, Brian

### Références :

Prototype for a New Understanding #6 1999 Nike Air Jordans 38X 18 X 38 cm	Prototype for a New Understanding #1 1999 Nike Air Jordans 38X 18 X 38 cm
------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------

### NOTES SUR L'ARTISTE :

#### Brian Jugen

Né au Canada (C.-B.) en 1970

**Études :** En 1992, il obtient son diplôme en arts visuels de l'Emily Carr Institute of Art & Design de Vancouver en plus d'un diplôme en histoire de l'art à l'Université Concordia. Après ses études, Jugen a vécu à Montréal et à New York avant de retourner à Vancouver. C'est au cours d'un stage au Banff Centre for the Arts en 1998 qu'il a exécuté ses deux premiers masques à partir d'espadrilles Nike.

**Intérêts et influences :** Art et masques des tribus autochtones de la Côte Ouest, notamment à ceux des Haïdas de la Colombie-Britannique.

**Son travail artistique :** Brian Jugen pratique une ethnologie et une anthropologie transversale qui reflète sa triple appartenance. À l'aide de matériaux pauvres et objets de consommation rapide, il détourne de leur fonction première des stéréotypes de notre société. Il figure parmi les sculpteurs les plus intéressants ayant émergé au Canada au cours des dernières années.

**Sa démarche :** On le considère comme <<sculpteur d'une nouvelle iconographie>>. Le thème de l'identité culturelle est exploré dans sa démarche artistique. Il peut voir un potentiel de transformation dans les objets les plus ordinaires.

**Ses projets:** En plus des masques, il a entre autres construit un squelette de baleine long de sept mètres avec des chaises de jardin en plastique.

**Éléments du langage plastique:** symétrie, inversion, forme organique, relief représenté

**Technique :** numérisation et infographie

**Matériel :** espadrilles, numériseur, plexi-glass, logiciel Photoshop 7, imprimante, papier Epson photo, grand carton noir

## Étapes de réalisation :

- 1- Déposer un plexi-glass sur la fenêtre du numériseur pour la protéger. Ensuite placer une espadrille par dessus, la semelle vers le haut. Couvrir d'un grand carton noir;
- 2- Dans Photoshop 7, activer le numériseur. La fenêtre du périphérique s'ouvre. Numérisez l'image ;
- 3- La fenêtre de la chaussure apparaît dans Photoshop 7; On peut y apporter quelques changements : symétrie, inversion, rotation, contraste, changement de couleurs... ;
- 4- Toujours dans Photoshop 7, allez dans l'option filtre, qui se trouve dans la barre d'outil, et choisir fluidité. Une nouvelle fenêtre apparaît. À l'aide de l'outil qui se présente sous la forme d'un cercle, déformer l'espadrille en la transformant à la fois en un masque farfelu et cérémoniel. Les déformations se trouvent autant à l'intérieur qu'aux contours de l'objet. Le trou pour le pied peut devenir une bouche, la pointe du soulier peut ressembler à des cheveux, les lacets peuvent prendre la forme d'oreilles, accentuez le relief sur le dessus du soulier pour créer des yeux... Suggérez des parties concaves et convexes. Variez le diamètre de l'outil de transformation si nécessaire. Cependant, il faut savoir s'arrêter ! L'idée n'est pas de faire disparaître la chaussure et la surchargeant d'effets... Vaut mieux y aller subtilement dans le même esprit de Brian Jungen par des interventions réfléchies.
- 5- Sauvegardez son image dans son dossier en format jpg et nommer comme suit : *Masque\_Prénom et Nom* ;
- 6- Imprimer l'image en couleur sur un papier Epson photo en s'assurant, dans le menu aperçu avant impression, que toute l'image apparaisse sur la feuille.

**Précisions :** Lors de la présentation de l'activité, faire des liens avec l'activité *Levez le masque !* et la recherche d'Annie Auger en s'inspirant des masques de différentes cultures.

Pour la présentation au moment du vernissage, les images seront transférées sur bande vidéo VHS pour ensuite être projetées sur un mur ou une toile avec le canon numérique.

*Projet réalisé au camp de jour 2003, Musée d'art contemporain de Montréal.*