

Protée



Wei Zhao

James Partaik

Volume 39, Number 2, Fall 2011

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/1007169ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/1007169ar>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Département des arts et lettres - Université du Québec à Chicoutimi

ISSN

0300-3523 (print)

1708-2307 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Partaik, J. (2011). Wei Zhao. *Protée*, 39(2), 64–70.

<https://doi.org/10.7202/1007169ar>

Tous droits réservés © Protée, 2011

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

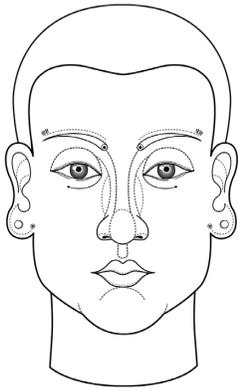
<https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/>

Érudit

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

<https://www.erudit.org/en/>



WEI ZHAO

Une présentation de JAMES PARTAIK

LE TRAVAIL DE WEI ZHAO puise dans la richesse historique de l'art traditionnel chinois tout en soulignant les influences interculturelles inhérentes à l'évolution de cet art. À travers des techniques informatiques et des choix thématiques, Zhao construit un parallèle entre la nature transcendante de l'art bouddhiste – art emblématique chinois – et le monde virtuel omniprésent dans l'utilisation de l'imagerie assistée par ordinateur. En liant conceptuellement entre eux des travaux bidimensionnels de personnages théophaniques incarnés en trois dimensions, il crée un espace discursif autour des thèmes de la nature existentielle, religieuse et technologique.

La pratique de Wei Zhao met en évidence les tendances contemporaines en design et en art, celles qui brouillent les frontières de ces deux disciplines. Tout comme les multiples incarnations de ses avatars, son travail fait référence à l'idée non seulement de la production de masse et du monde des commodités – notion qui reste souvent étrangère à plusieurs artistes contemporains –, mais également d'objet d'art en tant que jouet, produit sculptural et signifiant.

Le projet *Luo Han* (première de couverture) explore le jouet en tant que plateforme créative et invite les spectateurs à modifier le « produit ». Luo Han, un dérivé du nom bouddhiste en sanscrit, Arhat, signifie celui qui est digne, le destructeur du mal, celui qui a atteint le nirvana. Les divers Luo Han perpétués par l'imagerie traditionnelle chinoise partagent des caractéristiques morphologiques communes : la rondeur, le front haut, le gros ventre, etc. L'image de *Luo Han* de Wei Zhao conjugue ces caractéristiques avec celles du manga japonais et des jouets contemporains. La forme moulée des *Luo Han* de Wei Zhao s'individualise grâce aux inscriptions de motifs uniques sur chaque jouet, le dotant d'un aspect singulier issu d'un modèle commun. L'histoire de Luo Han est entourée d'un certain mystère et cette image bouddhiste antique, qui se trouvait jadis dans les grottes et les palais, résonne de nouveau dans nos vies en tant que « jouet spirituel ».

Ce commentaire éthique et esthétique de la culture mondiale contemporaine place le spectateur dans un interstice de confrontation particulier, un lieu qui dissout les frontières entre l'art et le design, le matériel et l'immatériel, le technologique et le traditionnel, le local et le global.



Luo Han Toys



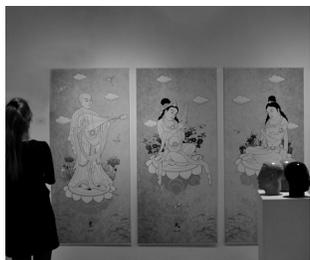
Empty Head Man, Avatar, Tiger Translate Rise et Body Language



Empty Head Man et Luo Han



Empty Head Man, Luo Han et East and West



East and West et Empty Head Man







