

ETC



De l'amnésie au ludisme

Françoise Belu, *Double jeu*, Maison de la culture Maisonneuve, salle Zone Molinari, Montréal. 8 septembre – 16 octobre 2011

Christiane Baillargeon

Number 96, June–October 2012

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/67041ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (print)

1923-3205 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Baillargeon, C. (2012). Review of [De l'amnésie au ludisme / Françoise Belu, *Double jeu*, Maison de la culture Maisonneuve, salle Zone Molinari, Montréal. 8 septembre – 16 octobre 2011]. *ETC*, (96), 56–59.

De l'amnésie

EXPOSITIONS

Françoise Belu, *Double jeu*,
Maison de la culture Maisonneuve,
salle Zone Molinari,
Montréal. 8 septembre – 16 octobre 2011

Double jeu est le titre de la plus récente exposition de Françoise Belu, présentée à la Maison de la culture Maisonneuve. Trois séries distinctes et un dispositif scénographique occupent la salle, offrant au visiteur une variété de portraits métaphoriques et littéraires de membres du *réseau social* de l'artiste.

Les concepts des trois séries de cette mise en espace trouvent leur origine dans une réminiscence, par laquelle l'artiste a pris conscience d'une blessure occultée depuis son enfance : « *À l'âge de 5 ans, je voulais être danseuse [...] mes parents [...] ont opposé un veto définitif à mes demandes réitérées. Je n'ai eu droit à aucun cours de danse.* »

Surprise par l'ampleur du flot émotif l'ayant envahie après que la situation ait ressurgi à sa conscience, elle a cherché un effet cathartique en exploitant ce thème de la blessure de l'enfant intérieur et en utilisant un de ses modes d'expressions privilégiés : le langage plastique. Réalisant la profondeur du traumatisme que la situation lui avait infligé et constatant que les séquelles la rendaient incapable d'exploiter l'autoportrait à partir des photos qu'elle possédait d'elle petite fille, elle choisit d'opérer un transfert en explorant les portraits de personnes de sa connaissance à partir d'images d'elles enfants. Cette décision donne lieu à une première série de vingt *boîtes noires*, vingt collages juxtaposant le découpage d'une photo d'enfant et un assemblage

expressif, voire brut de matériaux mixtes. Le rendu, une citation formelle et technique des boîtes de Cornell auxquelles une dominante sombre apporte un aspect *vintage*, convient indéniablement à la quête des secrets enfouis dans l'inconscient que l'artiste poursuit par l'entremise de ses modèles. Les tons clairs accentuent principalement les personnages; ils tracent aussi des parcours, fragiles et éclatés, entre les lignes dessinées, les objets-stigmates intégrés, les déchirures et les rehauts des papiers. La facture de ces introspections par transfert représente avec intensité la fugacité du temps, mise en évidence par l'éphémère et l'innocente fragilité de l'enfance.

Peinte avec beaucoup de liberté, avec une ardeur formelle et chromatique expressionniste, la série des organisations picturales offre une interprétation richement colorée de portraits de certains des modèles représentés dans la série précédente. Ces éléments sont intégrés au décor aménagé à l'entrée de la salle, visant à créer un environnement familier, celui d'un coin lecture où quelques chaises, une table et un rideau suffisent à inciter le visiteur à faire une pause, à s'installer, à s'arrêter. L'accrochage domestique des portraits complète le contexte décontracté, nécessaire pour que les visiteurs acceptent d'agir en lecteurs, en prenant le temps de connaître ou d'en apprendre davantage sur les personnes représentées. Idéalement, ce vivre pourrait être le lieu où, interpellé par les narrations mnémoriques d'un autre, un certain silence, depuis longtemps imposé et ignoré d'un visiteur, s'infiltrerait dans sa conscience et parvient à se rompre.

En plus d'identifier l'exposition, *Double jeu*

est l'intitulé d'une œuvre récente de Belu. La série, une sorte d'hybridation des domaines visuels et littéraires, explore le portrait, dans une structure ludique dans laquelle les participants composent leur autoportrait. Les règles sont simples : le joueur accepte de fournir une photo de lui lorsqu'il était enfant, qui sera incluse sans modification. Il accepte aussi de participer à une rencontre pendant laquelle il relatera un événement de son enfance; à cette occasion, l'image sera recréée, actualisée. Les résultats de trente-cinq rencontres sont montrés dans une organisation modulaire invitant le visiteur à ponctuer son parcours de pauses : le temps de s'impliquer dans la lecture des récits ou dans la réception des composantes d'un portrait. L'énumération forme une ligne horizontale prolongée sur deux murs de la salle, imposant un déplacement latéral au regardeur intéressé à suivre le fil narratif, chapitre par chapitre, d'une *station* à l'autre, d'une personne à une autre.

Chaque module présente le portrait d'une connaissance de Belu qui œuvre dans le domaine des arts visuels. Sur un support mural est déposé un livret aligné à un diptyque constitué de deux photographies placées au mur. La première photographie, choisie par le participant, le représente enfant. Saisie avec la spontanéité des nombreux clichés-souvenirs de famille, l'image n'a pas de prétention technique, quoique l'habileté à saisir l'instant fugace est notable; l'image importe parce qu'elle interpelle un fragment mnémorique. La deuxième photographie représente l'individu adulte qui joue à reprendre la même pose, à retrouver la même attitude. Certains

Françoise Belu, *Boîtes noires* (détail).



portent des vêtements semblables ou se trouvent devant un lieu identique. Tous ont puisé en eux-mêmes afin de renouer avec le sentiment ou l'expression de l'image d'origine. Une actualisation fugace d'un instant de réminiscence que Belu doit saisir instantanément, parfois en une seule prise.

Ici et là, sur la ligne pointillée représentant le réseau des volontaires de l'artiste, celle-ci a déposé quelques *objets trouvés*, des figurines qu'elle a peintes en noir. Ces reproductions banales, voire kitch, illustrent l'action de lire. Cet exemple se veut une invitation lancée au visiteur, l'incitant à ouvrir les cahiers, à plonger dans l'intimité des histoires qui y sont relatées.

Belu a pris soin de consigner les anecdotes qui lui étaient confiées avec la rigueur d'un scribe, sans chercher à interpréter ou à juger; elle a traduit en langage écrit les paroles qui lui avaient été confiées. Il est probable que la mémoire des joueurs a soumis les événements au filtre de leur perception. Il est possible que l'écoute, de même que la mémoire de l'artiste, ont, elles aussi, imposé des ellipses aux récits, les versions littéraires accessibles aux visiteurs. Toutefois, les documents témoins des rencontres, les traces et les indices des instants partagés peuvent être consultés.

Par cette chaîne de récits et d'images documentaires, Françoise Belu présente des membres de son réseau artistique. Plusieurs artistes exposant régulièrement dans ces lieux dédiés ont collaboré au projet. D'autres intervenants, des collectionneurs, des administrateurs, des rédacteurs, des critiques ont également accepté l'invitation. Ces membres de la com-

munauté des arts visuels, qui en fréquentent régulièrement les salles, ont exceptionnellement accès à la représentation et contribuent à la création des images exposées.

Dans les deux séries précédentes, Belu utilise elle-même le langage plastique. S'exprimant en style direct, elle construit son interprétation de la personne. Elle peint ou assemble en tentant de rendre visibles des aspects inconnus des modèles, confiante que ses portraits métaphoriques apportent la libération de son propre souvenir. Le discours de *Double jeu* est surtout une mimésis indirecte où l'artiste se dissimule sous l'apparence d'autoportraits collaboratifs, par lesquels elle crée l'illusion d'avoir cédé aux autres les privilèges de leur propre présentation et de l'utilisation des langages visuels et littéraires. Les joueurs semblent passer du rôle de modèles à celui de participants. Les *alter ego* sont peut-être davantage des personnages, qui dissimulent la réappropriation par l'artiste de sa propre voix, la reconstruction de son récit.

La priorité accordée au langage plastique dans les œuvres picturales et dans les assemblages subit un glissement évident dans la série *Double jeu*, qui soulève la question du style, puisque l'esthétisme y est subordonné aux règles d'un jeu dominé par la relation à l'autre, la qualité de la rencontre, le partage.

Le mode de production de *Double jeu* est interactif, tout comme sa réception. Belu démocratise la construction de l'œuvre en concevant une stratégie collaborative, inclusive, par laquelle le partage avec les autres permet d'affirmer « l'identification *infrangible*² de sa personne³ ». Elle révèle aussi une partie

de l'intégrité de l'*enfant intérieur* de trente-cinq adultes courageux. Le cran se reconnaît d'abord chez Belu qui, avec transparence et simplicité, transforme une expérience difficilement vécue dans son enfance en inspiration. L'audace des joueurs mérite d'être soulignée parce qu'ils rendent publique une partie de leur intimité et de leur ouverture à l'enfance, au risque de paraître puérils.

L'enfant, visiteur ou représenté, est habituellement peu présent dans les expositions et les lieux dédiés aux arts visuels. L'enfant dérange, qu'il soit devant ou dans l'image.

Outre son ludisme, la réception appréciative de *Double jeu* pourrait dépendre de la volonté de renoncer momentanément aux comportements superficiels et normalisés qui mènent généralement le quotidien, de même que de la reconnaissance de l'essentielle vulnérabilité inhérente à la nature humaine.

Christiane Baillargeon

Christiane Baillargeon participe à des événements artistiques sur la scène locale et internationale depuis les années 80; elle enseigne et collabore à des publications spécialisées. Diplômée de la Parsons School of Arts and Design de New York, elle poursuit présentement un projet d'études doctorales à l'UQAM.

Notes

¹ Belu, Françoise (2011). *Mes alter ego*. Texte accompagnant l'exposition *Double jeu*.

² « qui ne peut être brisé », selon le Littré. Voir littrereverso.net/dictionnaire-francais/definition/infrangible.

³ Belu, Françoise (2011). *Mes alter ego*. Texte accompagnant l'exposition *Double jeu*.





