

La métamorphose de Van Gogh

Olivier Lamoureux-Lafleur

Number 135, Spring 2020

Métamorphoses et fluidités

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/93838ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (print)

1923-2764 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Lamoureux-Lafleur, O. (2020). La métamorphose de Van Gogh. *Inter*, (135), 62–67.

LA MÉTAMORPHOSE DE VAN GOGH

OLIVIER
LAMOUREUX-LAFLEUR

L'astre et son éclat sont complètement transformés, l'artiste met en scène la métamorphose. Qu'elle soit complète ou incomplète, la métamorphose est certainement devenue au fil du temps l'apanage, conscient ou inconscient, d'une constellation d'artistes. Et pour cause. Dans le domaine des beaux-arts, et plus particulièrement chez les peintres, le rejet de l'académisme a tracé le chemin à de nouveaux styles et courants artistiques. Ainsi, lors de sa transformation, la chenille a eu sa phase impressionniste. Van Gogh représente l'une des têtes d'affiche les plus connues et reconnues de ce courant. Si le peintre néerlandais a fabuleusement contribué à redéfinir les perceptions et impressions des choses animées ou inanimées qui l'entouraient, le marché de l'art s'est chargé, plus tardivement, de capitaliser à outrance la valeur de ses œuvres. Le corpus de Van Gogh est, encore à ce jour, très populaire. En témoignent plusieurs manifestations récentes, dont l'exposition *Imagine Van Gogh* et le film d'animation *La passion de Van Gogh*. Dans ces deux cas, nous assistons à une métamorphose à la fois contemporaine, technique et symbolique des œuvres du peintre. Sous l'égide du thème de cette revue, je propose d'analyser ces deux hommages dans le but de cerner tant le potentiel lumineux d'une telle réappropriation que ses écueils.

IMAGINE VAN GOGH

Conçue et réalisée par Annabelle Mauger et Julien Baron, l'exposition *Imagine Van Gogh* est de passage au centre d'art contemporain l'Arsenal depuis le 5 décembre 2019. En date du 5 février 2020, déjà plus de 150 000 visiteurs ont participé à cette expérience, pour ainsi dire, très postmoderne. À l'intérieur de cet ancien chantier naval, situé à proximité du canal de Lachine, plus de 200 œuvres de Vincent Van Gogh sont projetées sur des toiles de huit mètres de hauteur. Le spectateur y découvre ou redécouvre les créations réalisées de 1888 jusqu'à la mort de l'artiste, en 1890. Ces années correspondent à une période charnière de sa vie, où il peignait à Arles, à Saint-Rémy-de-Provence et à Auvers-sur-Oise.

Dans une relative obscurité, le spectacle technique s'accompagne de compositions doublement classiques des Mozart, Bach et Satie de ce monde, comme si le silence ne suffisait pas à la contemplation. Qu'on se le dise, le cadre immersif de l'exposition chamboule notre approche des œuvres de Van Gogh, ce qui n'est pas étranger au fait que le concept breveté d'« image totale » représente la pièce maîtresse de ce projet artistique.

IMAGE TOTALE

Cinéaste, photographe et journaliste, l'idée derrière l'image totale provient d'Albert Plécy. À la recherche d'une nouvelle forme d'expérience artistique, Plécy s'intéresse alors aux diverses possibilités de projection d'images. Son objectif est clair : intégrer le spectateur à l'œuvre pour la lui faire lire différemment. En 1975, sa première expérimentation l'amène à projeter sa *Cathédrale d'images* dans des anciennes carrières situées dans les Baux-de-Provence. En tapissant d'images leurs parois naturelles, faisant plus d'une vingtaine de mètres de haut, Plécy se concentre sur l'immersion du spectateur dans ce lieu atypique. Grâce à des essais et recherches, il parvient deux ans plus tard à ce qu'il nomme l'image totale : « Ayant sélectionné les zones, les angles et les tailles de projection d'images, mais aussi déterminé un cheminement pour le spectateur "intégré et immergé" dans l'"Image Totale", Plécy substituait à la notion de spectateur passif, assis dans un fauteuil et regardant une image sur un écran à [sic] celle du spectateur actif, introduit dans un univers d'images dans lequel il évolue à sa guise, en totale liberté¹. »

En fait, il est faux de prétendre que le spectateur évolue en « totale liberté ». Qu'il soit question des projections dans les carrières du Sud de la France ou de l'exposition immersive *Imagine Van Gogh*, les personnes qui y déambulent le font dans un milieu contrôlé. L'expérience spatiotemporelle est d'emblée définie par une trame audiovisuelle qui oriente largement cette pseudo-évolution. Qu'il soit intérieur ou extérieur, le lieu en lui-même contraint le spectateur à se déplacer dans un espace entouré de murs. Il faudra repasser pour ce sentiment de liberté totale.

QU'ELLE SOIT
OU INCO
LA MÉTAMO
CERTAINEME
AU FIL DU TEM
CONSCIENT OU
D'UNE CONS
D'ART

T COMPLÈTE
OMPLÈTE,
RPHOSE EST
ENT DEVENUE
PS L'APANAGE,
U INCONSCIENT,
STELLATION
ISTES.

MÉTAMORPHOSE TECHNIQUE

Avec *Imagine Van Gogh*, le décroissement radical des œuvres du peintre s'affiche comme une forme de métamorphose qui est à l'image du concept de Plécy. Au-delà de la sélection des œuvres et de la mise en exergue de certaines phases picturales du peintre, processus qui s'est fait en collaboration avec l'historienne de l'art Androula Michaël, le cœur de l'exposition bat au rythme d'une quarantaine de vidéoprojecteurs HD. Encore là, les projections en haute définition offrent des images qui ne sont pas aussi nettes que les peintures elles-mêmes. Ainsi, je remarque clairement que la pixellisation dégrade légèrement les tableaux. « La technologie au service du projet artistique », écrivent-ils... Eh bien, même s'ils réfutent l'idée que les prouesses techniques ne passent pas avant le projet artistique en soi, il n'en demeure pas moins qu'il est question de machines, de fibre optique, de multiples réglages de logiciels, et quoi encore !

Qui plus est, les cadres immersif, événementiel et expérientiel de l'exposition itinérante m'amènent à questionner ce choix technique. Pour emprunter à Michel Freitag son propos, j'avancerai que l'immédiateté de cette expérience, qui invite le visiteur à s'individualiser en se projetant de façon autoréférentielle à travers les œuvres, affaiblit le côté transcendantal qui se dégage des tableaux physiques, réels, de Van Gogh. La forme incarne alors une chose, une matérialité, une factualité, un événement².

En outre, dans la présentation des professionnels de l'équipe, il est écrit qu'un certain Pascal Bernardin, fondateur de la compagnie Encore Productions, est derrière la présentation de spectacles de Madonna, de *Disney on Ice* et d'expositions itinérantes abordant des mégaproductions telles que *Harry Potter*, *Jurassic World* et *Game of Thrones*³. La machine multiplie ses avatars en offrant une fois de plus une activité divertissante. À ce sujet, Hannah Arendt aurait certainement critiqué la démarche artistique des créateurs de cette exposition. Dans ses écrits, la philosophe considère que les œuvres d'art sont « les seules choses à n'avoir aucune fonction dans le processus vital de la société ; à proprement parler, elles ne sont pas fabriquées pour les hommes, mais pour le monde [...], isolées loin de la sphère des nécessités de la vie humaine »⁴. Arendt aurait pu ajouter que les œuvres d'art ne sont pas fabriquées pour divertir. Dans le cadre de cette exposition, la nécessité de la vie humaine s'appelle le divertissement.

Nike prétend révolutionner le monde et *Imagine Van Gogh*, notre rapport à l'art. L'intention des auteurs est relativement noble, mais la spectacularisation technique l'emporte haut la main sur le processus créatif. En fin de compte, le spectateur passif assiste à la projection d'œuvres de Van Gogh, parfois complètes, parfois tronçonnées, mais toujours dévalorisées par les projecteurs mêmes. Ceci étant, il est bon de proposer à un public qui ne fréquente que les grands musées institutionnalisés de découvrir d'autres lieux d'art. Dans le cas de l'Arsenal, les détenteurs de billets sont conviés à se rendre dans le quartier Griffintown, excursion qui est peut-être nouvelle, pour découvrir un centre d'art contemporain plutôt novateur. Voilà ce qui constitue la force de cette exposition immersive. Si la COVID-19 n'empêche pas son déroulement, l'exposition migrera au Centre des congrès de Québec dès le 26 juin.

Sorti en 2017 sous le titre original de *Loving Vincent*, ce long métrage d'animation des réalisateurs Dorota Kobiela et Hugh Welchman propose habilement de revisiter les œuvres de Van Gogh, tout en se penchant sur les raisons qui ont pu mener le peintre à s'enlever la vie. Sans trop entrer dans les détails du scénario, disons simplement qu'Armand Roulin mène une enquête à Auvers-sur-Oise afin d'élucider le suicide de Van Gogh. Le personnage y rencontre plusieurs villageois qui se trouvent à être les protagonistes de certains des tableaux du peintre. Nous sommes en 1891, un an après la mort de Van Gogh, et la quête de Roulin l'amène à se questionner sur le rapport à l'art de l'artiste, la réception de son travail artistique, l'« hagiographisation » de sa folie, son génie, sa marginalisation, sa solitude et, plus largement, sa vie. Dans une réception critique des discours des habitants du village, Roulin en vient lui-même à se distancer des mythes qui sont véhiculés à propos de Van Gogh. Enfin, le scénario de Kobiela, Welchman et Jacek Dehnel témoigne d'une fine analyse interprétative de la démarche picturale du peintre ainsi que du contexte difficile dans lequel cet artiste avant-gardiste a évolué. Le tout est porté par un exploit technique qui rappelle que le rejet de la technique postmoderne dans le monde de l'art n'a pas toujours sa raison d'être.

Le déroulement de la recherche de Roulin se manifeste à l'écran par une série de toiles animées, toutes inspirées directement de celles de Van Gogh. La reproductibilité technique des œuvres est à son comble, mais le choix de la technique utilisée respecte la démarche du peintre. Ainsi, la succession de plus de 62 000 toiles, peintes à la main par une équipe de 68 peintres, donne un résultat incroyablement riche. Après huit ans d'acharnement dans un studio de création polonais à Gdańsk, prenant en photo chaque toile de cette longue série, les créateurs ont réussi à articuler 120 toiles originales de Van Gogh dans ce film d'animation qui respecte avec brio le style impressionniste. Pour chaque seconde du film, une douzaine de toiles ont été créées par les peintres. Question d'animer les séquences, celles-ci ont ensuite été photographiées et retouchées numériquement dans le but d'harmoniser la luminosité. Bouclée par le montage, l'œuvre se déploie avec une grande puissance cinématographique qui a su impressionner la critique. En témoignent les nombreuses récompenses que le film a obtenues.

Autres temps, autres mœurs, cette métamorphose du travail artistique de Van Gogh aurait certainement déplu à une pléiade de penseurs de l'École de Francfort. Et, contrairement à Walter Benjamin qui voyait dans les procédés de reproduction technique une perte d'aura, une dissolution de la sensibilité créatrice de l'auteur⁵, avec *La passion de Van Gogh*, l'aura est conservée ou, plutôt, dédoublée. Question de préciser, j'avancerai que les créateurs de ce film ont gagné leur pari en créant une œuvre qui dégage elle-même sa propre aura. Mais la métamorphose n'est pas complète, car *La passion de Van Gogh* respecte l'apparence et la nature des tableaux, tout en faisant honneur à la démarche artistique et à la technique picturale du peintre.

Les impressions suscitées par les objets, le climat et la lumière ont radicalement transformé la pratique picturale de certains peintres, ceux que la critique d'art a pris soin de ranger dans la catégorie des peintres impressionnistes. En rejetant l'académisme, ces peintres ont participé à un courant artistique qui a métamorphosé les impressions des choses animées et inanimées. Métamorphoser la métamorphose, c'est, en quelque sorte, ce que propose *Imagine Van Gogh* et *La passion de Van Gogh*. Or, entreprendre une telle démarche n'est pas une mince affaire. Dans le cas de l'exposition, la spectacularisation des toiles de Van Gogh participe à une forme de dénaturalisation du travail artistique de cet impressionniste. Cette métamorphose technique saura malgré tout en séduire plusieurs. Avec *La passion de Van Gogh*, la métamorphose s'opère magistralement dans l'animation des 62 000 toiles.

Finalement, le changement de forme prend vie grâce à des technologies distinctes mais, dans les deux cas, la dématérialisation des œuvres représente la clé de voûte de ces projets artistiques. Du tangible, nous passons alors à l'intangible...

- 1 *Imagine Van Gogh : l'exposition immersive* [dossier de presse en ligne], 2019, www.imagine-vangogh.ca/wp-content/uploads/2019/12/Van-Gogh-Dossier-de-presse-V1.pdf.
- 2 Cf. Michel Freitag, *L'oubli de la société : pour une théorie critique de la postmodernité*, Presses de l'Université Laval, 2002, p. 173.
- 3 Cf. *Imagine Van Gogh : l'exposition immersive*, op. cit.
- 4 Hannah Arendt, *La crise de la culture*, Gallimard, 1972, p. 268.
- 5 Cf. Walter Benjamin, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Allia, 2003, p. 16.