

## PHOS 2019, photo + art

Alain-Martin Richard

Numéro 134, hiver 2020

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/92594ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (imprimé)

1923-2764 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Richard, A.-M. (2020). Compte rendu de [PHOS 2019, photo + art]. *Inter*, (134), 62-67.

PHOS 2019,  
photo + art

Alain-Martin Richard

*L'image est le langage commun de l'humanité. [...] L'image abolit le temps et l'espace. Elle est lecture instantanée et présence immédiate du monde. À travers elle l'homme se reconnaît; pourtant sa richesse est ambiguë et son pouvoir d'aliénation extrême<sup>1</sup>.*

Depuis sept ans, l'événement PHOS explore la lumière sous toutes ses formes : captée dans la photographie, traitée par les ordinateurs, emprisonnée dans les murs vitrés du complexe culturel Joseph-Rouleau, projetée dans le virtuel, révélée au hasard d'un papier photosensible ouvert dans la nuit, animée sur pellicule gravée, absorbée dans des silhouettes noires placées dans le paysage... Au mot *photo*, les concepteurs de PHOS ont ajouté le mot *art*, marquant ainsi leur volonté d'élargir l'image non seulement par le film et la vidéo, mais aussi par l'art vivant et le multidisciplinaire. À Matane, pendant trois semaines, l'image s'incruste dans le paysage et le paysage s'incruste dans l'image. Image et paysage se rejoignent et cohabitent dans la majorité des œuvres présentées, les autres fréquentant plutôt l'abstraction. Mais la question du technologique-numérique versus l'organique-analogique traverse le corpus, comme la majorité des événements multidisciplinaires qui occupent la scène québécoise depuis quelques années<sup>2</sup>.

### Le numérique, un mal nécessaire ?

À la table ronde « Investir dans l'imaginaire » qui soulève la question du passage de l'analogique au numérique, comme une évidence, la majorité des artistes invités<sup>3</sup> prennent une distance envers le binaire. Rappelons que ce n'est qu'avec l'arrivée du numérique que le mot *analogique* trouve tout son sens. Si le premier terme réfère à la puissance de calcul des ordinateurs et à leur infinie capacité de création d'images libérées des contraintes du support, le second s'en tient à une matérialité de tous les instants, exprimée dans la continuité du geste créateur, le déroulement continu sur pellicule filmique ou sur ruban vidéographique, l'installation, etc. Des artistes avouent leur détestation ou leur inconfort face au numérique (Gagnon, Carrier) et la plupart utilisent cette technologie par la force des choses, comme si le binaire s'était imposé à eux progressivement, devenu incontournable dans leur environnement. S'ils y reconnaissent un outil de traitement de l'image et de diffusion économique, facile d'accès, à large réseau de distribution, plusieurs veulent cependant maintenir le travail analogique : la main qui dessine et sculpte, en relation étroite avec la matière<sup>4</sup>.

Après quelques années de production numérique à partir de 1996, Pierre Hébert revient aux interventions directes sur la pellicule. Les images sont ensuite numérisées pour traitement ultérieur. De même pour Guillaume Vallée qui a toujours travaillé à partir de bobines VHS ou Beta, fasciné par la matérialité de la bande magnétoscopique et les détournements d'images que cette matière lui offre. Anaïs Lelièvre part d'un croquis qu'elle numérise ensuite, tout en préservant la persistance du dessin dans le traitement des pixels. La photographe Jacynthe Carrier travaille encore en argentique. Pour elle, le temps d'organisation de la scène s'imprègne dans le temps d'exposition sur pellicule. Claudie Gagnon, pour sa part, capte ses tableaux vivants avec un appareil photo et intervient ensuite sur les impressions avec de la peinture. Les séquences vidéo, présentées dans *Contrefaçon*, sont une première qu'elle n'a pas particulièrement appréciée, surtout pour le montage qu'elle trouve fastidieux.

À l'autre bout du spectre, Robert Faguy aborde au contraire la question par le biais de la complexité du monde. Il conçoit ses spectacles comme une résolution de problème. Il invente chaque fois les outils technologiques pour réaliser un souhait autrement impossible. Dans le cas d'*Autour du Rose enfer des animaux*, le traitement visuel passe par le *mapping*. Grâce à cette technologie de l'image numérique, il peut abolir l'écran classique pour faire des captations et des projections sur n'importe quel support. Mais, dans tous les cas, il situe son travail plutôt du côté du théâtre performatif, donc dans des stratégies d'art vivant, le numérique devenant un outil essentiel en interaction avec les humains.

### De la matière comme abstraction

En arrivant au complexe culturel Joseph-Rouleau, le visiteur est attiré par l'immense façade vitrée tapissée d'une texture abstraite, qui ressemble à des cristaux. Il s'agit de *Silicium*, l'œuvre d'Anaïs Lelièvre, artiste en résidence à Espace F. Ainsi, la molécule de silice, dessinée puis agrandie et amalgamée, se superpose à la vitre... faite de silice, justement. La technique du Duratrans, film à surface translucide, permet de diffuser la lumière, révélant la matière dont le verre est fait. Les deux surfaces en symbiose créent un effet saisissant.

Avec *Scratch 2 : polyphonie de clignotements*, Pierre Hébert revient à ses interventions directement sur pellicule. Le film est composé de trois boucles de durées différentes, projetées sur trois écrans accolés, une musique de Malcom Goldstein et John Heward les cernant. Percussions et coups de griffe dans la pellicule engagent un échange syncopé. Les séquences décalées construisent un pur envoûtement dont Pierre Hébert estime la durée à un an et demi ! On aurait souhaité quelques fauteuils confortables pour méditer dans cet espace immersif.

Dans la série *Norman McLaren Project / Diagonale Blue Square*, Pierre Kerr propose des canevas faits à partir de rebuts de films et montés dans des écrans lumineux. La pellicule est ainsi recyclée pour tisser des motifs géométriques qui rappellent des tartans. Mais en s'approchant, on y découvre des histoires racontées par bribes en séquences orphelines.

Michael Flomen présente avec *Trop tard* une première exposition de photogrammes en couleurs. Il expose des papiers photographiques dans la nuit pendant une vingtaine de minutes. Les lucioles captées dans leur vol tracent autant de constellations inouïes, des voies inter-sidérales faites de luminosités éclatantes. On y suppose des contes merveilleux grouillant d'elfes emportés dans des chevauchées débridées.

Ces quatre expositions utilisent des images construites à partir du hasard : matérialité palpable de Flomen dont les tableaux semblent provenir d'un microscope nucléaire captant des particules en mouvement ; cadres lumineux de Kerr qui sont autant de courtépousées qui suggèrent de nouvelles narrations ; images sautillantes dans la persistance rétinienne de Hébert, animées par la musique primesautière d'un *cartoon*, comme évocation d'une tragédie que le spectateur s'invente ; mur cristallin de Lelièvre qui dessine une cartographie de l'invisible.

### Choses humaines, trop humaines<sup>5</sup>

Pour les autres projets de cette édition, on pourrait paraphraser Friedrich Nietzsche dans son projet d'abolir la métaphysique pour revenir aux choses humaines. Peu importe ici le coefficient de technologie, les propositions réfèrent à l'humain, soit comme acteur du processus de monstration (Mere Phantoms), opposant politique (Boney-Monnet), protagoniste volontaire (Carrier, Pantois et Gagnon) ou performeur dans des projets d'art vivant (Lapointe et DTT).

L'artiste de rue anonyme Wartin Pantois, dont les personnages apparaissent puis s'estompent d'eux-mêmes sur les murs des villes, investit ici le territoire rural autour de Matane. Ainsi, *Territoires : visiteurs de La Matanie* marque un tournant pour cet artiste essentiellement urbain. Jusqu'ici ses personnages évanescents, imprimés sur papier biodégradable, s'inscrivaient comme un commentaire critique dans la trame sociale. Avec ce projet, Pantois devient plus poétique, positionnant ses silhouettes dans la nature ou sur des maisons abandonnées. Clins d'œil aux *selfies* qu'affectionnent les touristes, les silhouettes grandeur nature en noir et blanc, nous fixant dans les yeux, soulèvent la question de notre présence dans l'environnement. Effet de distanciation garanti.







L'exposition vidéo et photo *Jeu* a été conçue et réalisée par Jacynthe Carrier et sa fille Margot. Dans un premier temps, l'artiste a invité des enfants dans une carrière abandonnée. Dans les séquences vidéo en boucle, on les voit investir cet espace inhabituel de jeux spontanés. Jacynthe Carrier en a profité pour les photographier. Puis, Margot a trafiqué ces photos en ajoutant peinture et brillants dans une étonnante harmonie avec le mouvement des enfants, amplifiant un geste, ajoutant un flou, isolant un personnage. C'est la fête. Il y a ici une luminosité, un plaisir évident à plonger dans son propre imaginaire comme savent si bien le faire les enfants laissés à eux-mêmes... autant dans les jeux dans la carrière que lors des interventions sur les photos.

Pour son théâtre d'ombres chinoises *Winter Garden*, Mere Phantoms<sup>6</sup> propose une série de structures architecturales en découpes de carton, délicats édifices blancs posés sur des socles noirs. Reprenant l'idée des jardins d'hiver issus de l'époque coloniale, qui permettaient d'importer des plantes exotiques d'Europe, les découpes sont projetées au mur par des lampes de poche que le public manipule. À partir de petites constructions (maisons de jardin, édifices modernes...), les terrains d'intervention s'entrecroisent au gré des spectateurs, devenus manipulateurs d'édifices, mixant exotisme et brutalité du béton dans une même projection.

Avec *Contrefaçon*<sup>7</sup>, Claudie Gagnon, bien connue pour ses tableaux vivants, a invité des performeurs pour une captation vidéo où l'immobilité souhaitée est trahie par quelques tics, clins d'œil, inconforts du corps. Les séquences vidéo, chacune d'après Auguste Renoir, Goya, Carlo Dolci, etc., présentent une série de personnages reprenant le style de peintres célèbres. Des photos retouchées à la peinture complètent la proposition. Tous les personnages nous regardent avec insistance. L'ensemble est intrigant et cocasse. Le faux est manifeste, jusque dans les imitations de posture et les relations taquines entre les performeurs, le tout dans une distance qui paradoxalement crée beaucoup de complicité.

*Hydro*<sup>8</sup> : au centre de la pièce, un carré de 140 ampoules suspendues au-dessus d'un miroir « interprètent » un discours de Matthew Coon Come. Dans ce discours prononcé en 1992 au tribunal d'Amsterdam, le grand chef de la Nation crie d'Iiyuuschee de la Baie James expose son opposition au gigantesque projet hydroélectrique. Les mots transformés en code Morse agissent sur les capteurs électriques modulant la luminosité de l'installation. Le visiteur est invité à méditer devant la masse lumineuse se reflétant dans le miroir au sol, démultipliant son intensité. L'installation évoque à la fois la puissance de la technologie et son impact sur la fragilité du territoire. Dans un grand dépouillement esthétique, le dilemme entre les besoins énergivores de l'humanité et la spoliation de la nature pour les satisfaire n'est pas ici résolu. En ce sens, *Hydro* est une profonde aporie.

### Du corps-objet aux anthropomécaniques

Dans (*Dé-*)*mesures de la gravité III*<sup>9</sup>, où la technologie est limitée à la transmission sonore et vidéographique en direct, le corps-objet, producteur de sens, occupe entièrement l'espace physique, mental, poétique. Ici, aucun subterfuge ne permet de déjouer l'attraction terrestre : les corps peuvent bien essayer de s'en libérer, ils n'y parviendront pas.

À l'opposé, *Falaises*, concert numérique dans une installation dynamique d'Alexis Langevin-Tétrault et Guillaume Côté, nous convie au seuil du ravissement, où le corps peut s'ignorer le temps d'une brève extase. Les effets visuels créés dans un dispositif pourtant simple sont envoûtants.

Entre les deux s'insère le théâtre numérique *AREA : Autour de Rose l'enfer des animaux*. Cet objet multi-insaisissable initié par Robert Faguy, puis repris et augmenté par le jeune collectif Dans ta tête<sup>10</sup>, se veut la première mise en scène du « téléthéâtre cosmique » de Claude Gauvreau (1958). Huit spectateurs sont invités à s'asseoir à une table remplie de petites sculptures et autres dispositifs. On les affuble d'un masque d'animal avec la consigne de réagir aux indices projetés dans leur assiette. Sur la table, les objets respirent. Les spectateurs-animaux sont dirigés par le Gorille, qui ignore en être un puisqu'il ne s'est jamais vu dans un miroir. Les hôtes-animaux peuvent improviser comme il leur plaît. Des objets suspendus se déplacent, des caméras captent le tout et rediffusent en direct sur n'importe quel support. Le Gorille est personnifié par Thomas Langlois qui prête sa voix aux animaux selon leur réaction, s'adaptant à leurs réponses gestuelles. Dans cette profusion d'objets, de textes, d'images, les spectateurs installés dans les gradins observent les animaux comme des gladiateurs

dans l'arène qui tentent de comprendre dans quoi ils sont embarqués. Ils entendent le texte par des haut-parleurs derrière leur tête, mais la vitesse de leur devenir animal varie, chacun assimilant la situation comme il le peut. Hé! mais comment interpréter les dérives surréalistes de Gauvreau! Le projet *AREA* nous emporte dans un univers à la fois ludique et inquiétant, qui invente ses propres codes. Il se veut une illustration de la complexité du monde que Faguy a évoquée pendant la table ronde.

### De la convivialité des lieux

Avec ses projections de films, ses ateliers, ses expositions sur les berges de la Matane, La boîte bleue de Paralœil et son programme de quatre heures de films et vidéos, ses jeux interactifs en réalité virtuelle, ses nombreux concerts, sa soirée Phostronica (un succès auprès des enfants), PHOS occupe une place majeure dans la dynamique culturelle de La Matanie. L'auberge du Manoir des Sapins dans le village voisin de Sainte-Félicité se transforme pour l'occasion en attracteur convivial.

En ouverture d'événement, la performance du visuel Guillaume Vallée et son acolyte sonore Hazy Montagne Mystique sur le petit promontoire au bord de la mer a donné le ton pour la suite des choses. Derrière les images projetées sur un rocher bordant le fleuve, Hazy hurle aux loups vers le ciel troué de constellations. Le tableau est saisissant. Les images mentales se fondent avec les images distribuées dans l'environnement. Même ici, en cette belle soirée, la technologie augmente l'ampleur de nos perceptions. Il fait froid et nous sommes heureux.

- 1 Olivier Boulois, *Au-delà de l'image*, Seuil, 2008, cité dans « Lumière » [en ligne], *Wikipédia*, 1<sup>er</sup> novembre 2019, [www.fr.wikipedia.org/wiki/Image](http://www.fr.wikipedia.org/wiki/Image).
- 2 Mentionnons entre autres le Mois Multi dont la dernière édition (2019) prenait une distance critique face au tout numérique. Cf. Alain-Martin Richard, « Au numérique, préférer la chair », *Inter, art actuel*, n° 132, printemps 2019, p. 66.
- 3 Jacynthe Carrier, Robert Faguy, Claudie Gagnon, Pierre Hébert, Anaïs Lelièvre et Guillaume Vallée.
- 4 Voir le même questionnement soulevé par l'exposition *Les états limites* au 1700 La Poste, dans Caroline Montpetit, « Corps perméables et lumières sur fond noir », *Le Devoir*, 2 octobre 2019.
- 5 Bien que le titre français *Humain, trop humain* soit le plus connu, il faudrait plutôt traduire *Menschliches, Allzumenschliches* de Friedrich Nietzsche par *Choses humaines, trop humaines*.
- 6 Mere Phantoms est composé des artistes Maya Ersan et Jaimie Robson, de Montréal.
- 7 Vidéo et photographie de Claudie Gagnon, bande sonore de Simon Elmaleh.
- 8 Une installation de Ludovic Boney (sculpteur wendat) et Caroline Monnet (artiste algonquienne multidisciplinaire).
- 9 Sur la performance collective de Rodolphe-Yves Lapointe, voir dans ce numéro d'*Inter* « (*Dé-*)mesures de la gravité III : la loi de la pesanteur est dure, mais c'est la loi ».
- 10 Collectif de Québec composé de Thomas Langlois, Arielle Cloutier et Michael Larraguibel.

p.64

De haut en bas  
Anaïs Lelièvre, Martin Pantois, Pierre Hébert,  
Caroline Monnet

p.65

De haut en bas  
Claudie Gagnon, Jacynthe Carrier,  
Michael Flomen

p.67

Collectif DTT Photos: PHOS.

