

## Leila Zelli. Terrain de jeu

Sarah Ève Tousignant

Number 122, Spring 2019

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/91359ac>

[See table of contents](#)

---

### Publisher(s)

Le Centre de diffusion 3D

### ISSN

0821-9222 (print)

1923-2551 (digital)

[Explore this journal](#)

---

### Cite this review

Tousignant, S. (2019). Review of [Leila Zelli. Terrain de jeu]. *Espace*, (122), 92–94.

that originally animated them, but acquiring, in that very departure, a capacity to sublimate the tumultuous period they depict into a series of archetypes, transmuting that tumult into mysterious totemic forms. *Seals* crystalizes a terrifying time in HK's history. At once provoking and resisting interpretation, it conveys a deep sense of emotional and physical unease.

Is Pak not performing something like the role of a shamanistic scribe here, channelling and scripting from the court hearing a sort of mythological account of the present? Yes, but the channelling runs both ways. The *Seals* re-embeds Pak's spiritual quest in the destiny of contemporary HK. This desire to root private spiritual aspirations in the particularities of a specific time and place is central to both Pak's practice and his way of life. Here, the scene is an entanglement of a present time with its mythology.

In HK Taoist monks commonly observe a practice of channelling spiritual energy through writing automatic, quasi-calligraphic glyphs. Undertaken in a trance-like state, the glyphs are only partially legible. This act of channelling through writing/drawing has the dual purpose of at once summoning the spirit and sealing its energy in the gestural

glyphs. Inscribed on paper, these glyphs are strategically placed in a household as magical amulets. I believe a sort of parallel can be drawn between this cultural practice and Pak's *Seals*.

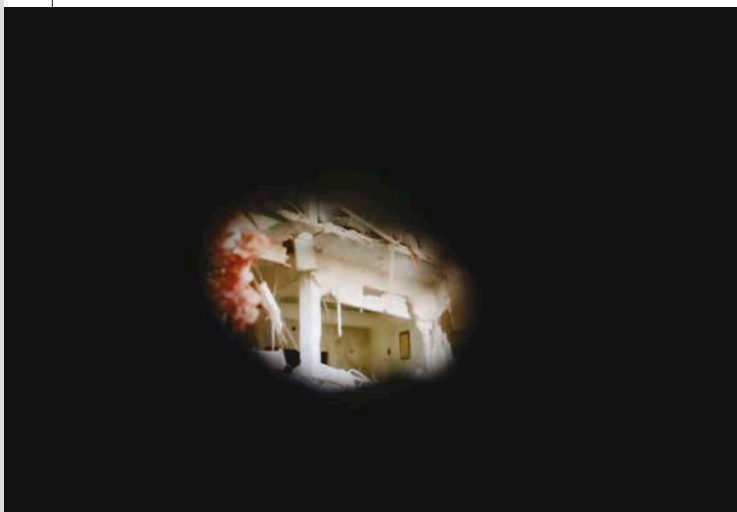
To conclude, when Pak's doodles/glyphs were enlarged into wall scale graphics at GB Agency, the totemic, "extra-aesthetic" dimension of the drawings became even more evident. Are they not amulets of sorts? If so, what sort of spell will they cast on the Parisian viewer?

Born in British Hong Kong, Yam Lau is an artist and writer based in Toronto, where he is currently an Associate Professor at York University. Lau's creative work explores new expressions and qualities of space, time and the image. His recent works use video and computer-generated animation to create spaces in varied dimensionalities and perspectives. A recipient of awards from the arts councils of Canada, Ontario and Toronto, Lau has exhibited widely in Canada, mainland China and Europe.

## Leila Zelli. *Terrain de jeux*

Sarah Ève Tousignant

**GALERIE DE L'UQAM  
MONTRÉAL  
11 JANVIER –  
23 FÉVRIER 2019**



À travers son exposition *Leila Zelli. Terrain de jeux*, présentée à la Galerie de l'UQAM, l'artiste montre le quotidien de Syriens vivant en zones de conflits armés. La guerre opposant l'Iran et l'Irak, entre 1980 et 1988, a constitué la toile de fond où Zelli, née à Téhéran, a grandi. Dans sa pratique, elle questionne la relation que le public entretient avec les images diffusées par les médias. À l'ère des fausses nouvelles, elle souhaite pointer nos interprétations fragmentées d'une même réalité et démontrer la subjectivité inhérente au regard dans les processus de création, de diffusion et de réception des images. En proposant de saisissantes juxtapositions de scènes de la vie quotidienne et d'environnements marqués par la guerre, elle révèle que la beauté et l'horreur peuvent coexister en un même lieu.

L'exposition se déploie dans deux salles contiguës reliées par un mur troué, comme criblé de balles. L'environnement sonore transforme la galerie en une cour de récréation où des enfants jouent au ballon. La première pièce propose une série d'installations vidéo couvrant le mur du sol au plafond. À l'avant-plan, on voit, battant au vent, deux toiles noires fixées à une clôture grillagée. Elles sont perforées, comme transpercées par des plombs. Au loin, des bâtiments aux allures de bunkers s'érigent contre l'horizon à la lisière du ciel et d'une plaine désertique. L'endroit apparaît comme désolé et rappelle un chantier de construction. Pourtant, il s'agit d'un terrain de jeux au camp de réfugiés Zaatari, en Jordanie, où des jeunes filles jouent au football.

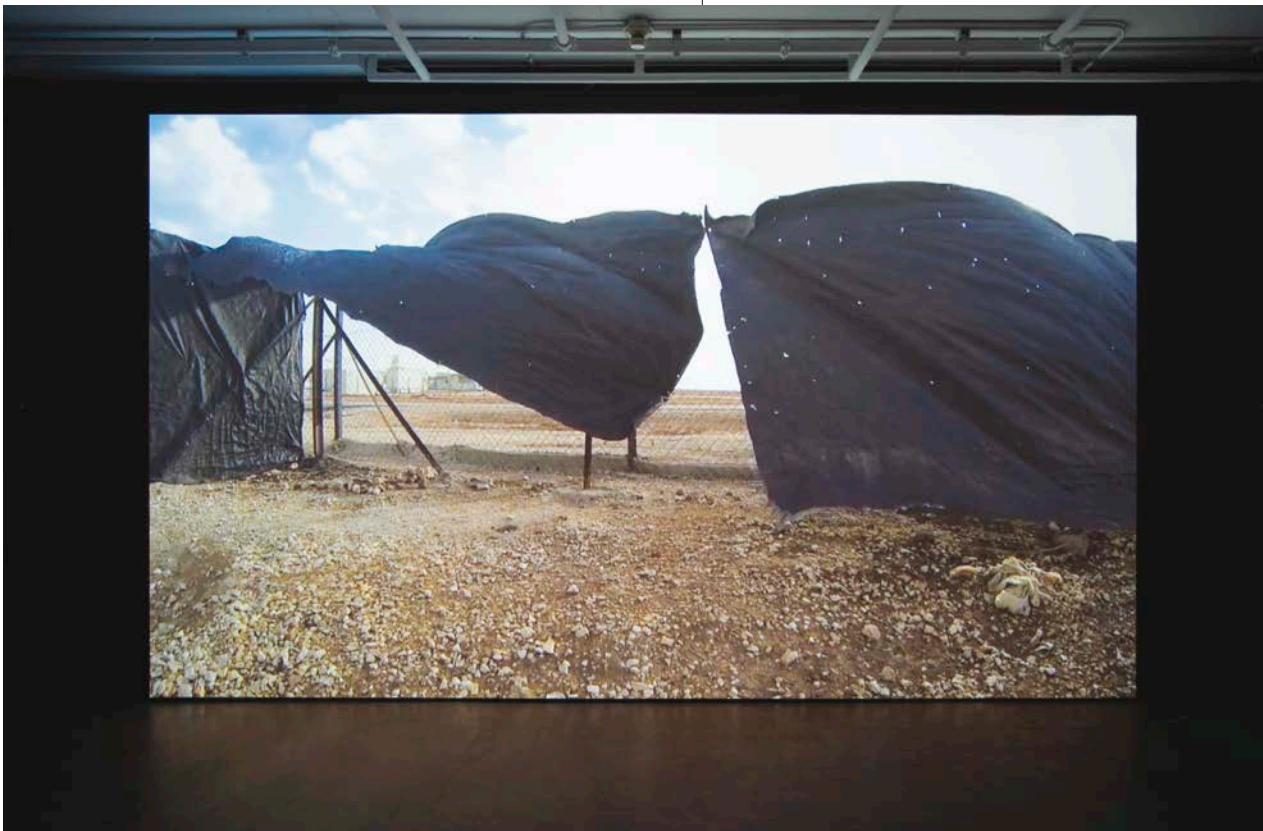
L'exposition est composée d'extraits de reportages produits par de grands médias et disponibles sur Youtube. Ces vidéos sont dépouillées de leur fonction première – éducative, informative, etc. – et de leur

contexte par Zelli, qui les rassemble et les agence comme autant de pièces éparses d'une mosaïque. La théoricienne des médias Lucy Reynolds parle du cinéma de fragments comme un processus de multiplication plutôt que de destruction ou de désintégration<sup>1</sup>. Elle questionne le public, habitué à lire la narration non brisée, qui s'égaré en cherchant un sens dans les fragments. Elle émet l'hypothèse que l'utilisation d'images trouvées nécessite que le spectateur se fasse archiviste en transformant son état de perception passif en un processus de restauration actif, en assemblant un nouveau sens tiré de sa mémoire personnelle, de l'association et de l'imagination<sup>2</sup>. Les fragments, polysémiques et non continus, ainsi libérés des contraintes d'une structure narrative, exacerbent alors l'idée d'absence. Dans l'exposition de Zelli, le regardeur ne perçoit plus dans les images un portrait complet, mais plutôt des parcelles d'un tout, trop morcelé pour l'entrevoir dans sa globalité. Plus efficacement que les documents audiovisuels originaux, ces fragments renvoient à l'observateur l'impuissance des images à communiquer la complexité d'un sujet.

Une seconde projection prend place dans la salle adjacente. Ici, l'image vidéo est presque entièrement noire, à l'exception d'une mince bande bleue parsemée de nuages qui longe le plafond. À quelques reprises, un ballon de football apparaît dans le ciel, traçant un arc dont on ne verrait que le sommet. Des sous-titres s'affichent ponctuellement au bas de l'écran, dévoilant peu à peu une narration. Une enfant explique qu'elle joue au football avec ses amies. Avant la guerre, il n'était pas digne pour une fille de faire du sport, mais depuis son arrivée au camp Zaatari, elle y est désormais autorisée, ce qui l'amuse beaucoup. Le spectateur comprend graduellement qu'une partie de football se déroule au centre de la projection, dans le hors-champ.

Dix trous perforés à même le mur de la galerie constituent la troisième composante de l'exposition. Une majorité se trouve à la hauteur des yeux, d'autres sont un peu plus hauts ou plus bas, mais l'ensemble évoque de façon troublante une palissade où auraient eu lieu des exécutions. Cette pièce sollicite l'engagement du spectateur qui doit parfois s'agenouiller ou se hisser sur des blocs de béton pour regarder par ces petites ouvertures faisant à peine plus d'un centimètre de diamètre. Il est possible d'y apercevoir des parties d'écrans dissimulés derrière le mur où sont diffusées des images d'enfants, l'un souriant, l'autre tournoyant sur lui-même à vélo près de ce qui semble être un corps. On y voit aussi des ruines devant lesquelles poussent des fleurs, un soldat, des enfants qui jouent avec des cartouches de munitions, des vêtements colorés suspendus au soleil, des éléments du paysage. Toutefois, on n'entrevoit jamais les contours des écrans ou l'image vidéo en entier.

Ces trous de balle, comme autant de petits judas, sont des brèches dans un ailleurs. Ils permettent la vue partielle d'une réalité lointaine. Le mur, bien que perforé, se dresse pourtant entre le regardeur et le regardé, renvoie le spectateur-voyeur à sa propre distance quant à la vie en situation de guerre. Par définition, le judas est un dispositif qui permet d'observer l'envers d'une porte sans l'ouvrir, sans être vu. Les médias généralistes, tentant de documenter le quotidien des populations en zones de conflits, agissent comme ce mur en n'offrant qu'une vue partielle au regardeur protégé. Comme l'observe l'historienne de l'art Kaja Silverman, la vision est toujours affaire de médiation; il n'y a jamais de vision immédiate du monde : le sujet humain voit toujours à travers l'écran du langage et des images propres à une culture<sup>3</sup>. Ainsi, dans l'exposition de Zelli, on assiste à une double médiation des images



par les dispositifs – lentilles, écrans, projecteurs – et par le regard des personnes qui voient. Grâce à un éventail de stratégies formelles et narratives, l'artiste accentue la subjectivité de la perception.

*Leila Zelli. Terrain de jeux* donne à voir ruines et fragments dans leurs états les plus productifs en morcelant les images et les narrations pour susciter un effort de restauration chez le spectateur, le poussant à questionner les discours parcellaires par lesquels il est bombardé. Leila Zelli brosse des situations de guerre un portrait qui excède les images diffusées par les médias autant que son exposition déborde de l'espace de la galerie vers le hors-champ. Portant atteinte à l'intégrité des écrans et des discours populaires, elle souligne la limite de nos capacités à comprendre ces images.

1. Lucy Reynolds, *Outside the Archive: The World in Fragments, Ghosting: The Role of the Archive within Contemporary Artist's Film and Video*, dir. Jane Connarty et Josephine Lanyon, Bristol, Picture This, 2006, p. 22.
2. *Ibid.*, p. 22-23.
3. Kaja Silverman dans Christine Ross, « L'écran en voie de disparition (toujours inachevée) », dans *Parachute* (thématique Écrans numériques), n° 113, p. 15-29.

Sarah Ève Tousignant évolue dans le milieu des arts numériques. Titulaire d'une maîtrise en histoire de l'art (Université Concordia), elle a été co-commissaire de l'évènement *Nord Performance*, en 2012, et assurera le co-commissariat de l'exposition *Le Large*, à l'été 2019, à la Galerie AVE. Elle est actuellement responsable des communications à OBORO. Auparavant, elle a coordonné des expositions d'art numérique en Europe avec Molior et le Festival Elektra, et a été chargée de projets à la Biennale internationale d'art numérique.

## Caroline Gagné, *Quand un arbre tombe, on l'entend; quand la forêt pousse, pas un bruit*

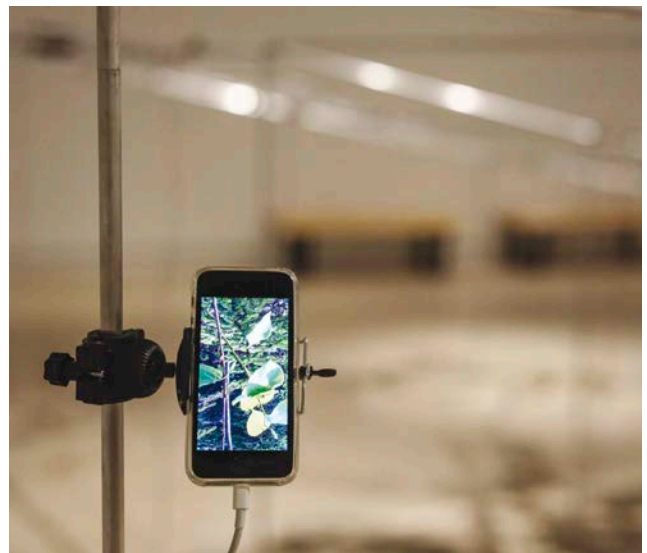
Nathalie Bachand

**OCCURRENCE**  
**MONTRÉAL**  
**17 JANVIER –**  
**2 MARS 2019**

« Un bruit monotone ne calme pas nécessairement. »

L'in audible n'est pas vide de son. Ce n'est pas parce que le son émis ne se rend pas à nos oreilles qu'il n'existe pas. En témoigne le principe de vibration : par ce dernier, le son peut se propager sans qu'on l'entende. De cette manière, il habite la matière, l'investit et s'y installe sans qu'aucune information audible soit communiquée. Dans le silence peut s'emboîter le bruit, insonorisé. Écouter ne suffit pas toujours.

L'installation sonore de Caroline Gagné – artiste basée entre Québec et Saint-Jean-Port-Joli – *Quand un arbre tombe, on l'entend; quand la forêt pousse, pas un bruit*, propose une exploration sur les questions de l'audible et des rapports d'échelle. Il y a l'échelle en terme de volume – tant sonore que dimensionnel –, mais aussi en terme de durée. La fulgurance et la brièveté tendent ici à évoquer un volume plus élevé, vélocité et compact, alors qu'une certaine lenteur appartiendrait plutôt au quasi-silence, à l'imperceptibilité et à l'immobilité. Cependant, ce régime n'est pas fixe.



L'installation – créée en 2018 et présentée une première fois dans le cadre de la 8<sup>e</sup> Biennale nationale de sculpture contemporaine de Trois-Rivières – se présente comme une fine structure d'aluminium autoportante dont les découpes reprennent les motifs de branches d'arbres et d'un belvédère auquel nous aurions accès par des escaliers. S'étendant en une pente très légère, à environ un mètre du sol, ces découpes portent au plancher leur travail d'ombres et de tracés en décalque. Ce dispositif sculptural est « augmenté » d'une subtile sonification générée par une interface audio et des transducteurs qui sont filés le long des découpes, évoquant – comme une génétique lointaine – la nervure des feuilles. La sonification est étroitement liée à un « essai vidéographique » diffusé sur un iPhone rattaché à la structure.