

Réal Patry, Guy Lapointe  
*Monuments*

Pierre Robert

Number 86, Winter 2008–2009

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/9051ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Le Centre de diffusion 3D

ISSN

0821-9222 (print)

1923-2551 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Robert, P. (2008). Review of [Réal Patry, Guy Lapointe : *Monuments*]. *Espace Sculpture*, (86), 28–29.

# Réal PATRY, Guy LAPOINTE

## Monuments

Pierre ROBERT

L'exposition *Monuments* était présentée à la Maison de la culture Côte-des-Neiges, à Montréal, du 26 avril au 1<sup>er</sup> juin 2008. Conjointement réalisée par Réal Patry et Guy Lapointe, cette exposition permettait au duo de reprendre du service vingt années après une lointaine collaboration. Ce retour à la collaboration peut paraître en soi anodin, mais il est aussi révélateur par certains aspects de l'évolution de la pratique artistique depuis, justement, ces vingt dernières années. La formation artistique académique favorisait, à l'époque, quasi exclusivement une démarche individuelle, alors que, aujourd'hui, il est coutume de voir des projets communs, des collectifs ou des associations durables sur la scène actuelle des arts visuels, performatifs et médiatiques.

Ces nouvelles collaborations ne sont, par contre, en rien comparables à la mythique fabrique d'Andy Warhol. Nous sommes en 2008 et la participation multiple n'est plus le fait d'un jet-set pop, mais une richesse collaborative acceptée, encouragée et recherchée. Elle n'est donc pas le lieu d'une dissidence envers un système artistique ou le marqueur d'un changement social important. Certes une évidence pour

les jeunes artistes issus des universités, la conscience du chemin parcouru demeure cependant un point de réflexion et de comparaison toujours pertinent pour les plus de quarante ans. Les artistes ont désormais le choix d'être seuls ou de s'associer. Ils ont indéniablement gagné une liberté supplémentaire qui s'exprime dans cette exposition.

Mais, revenons-en à nos deux soldats de *Monuments*.

La salle de la Maison de la culture Côte-des-Neiges présente une forme particulière, soit un parallélépipède qui rétrécit vers l'arrière de la pièce. Lorsqu'on entre, l'effet perspectiviste déploie une forte présence.

Cette configuration de l'espace a été sciemment utilisée par les artistes. Augmentée était-elle par la présence dominante, dès l'entrée, de deux soldats de plastique gonflable et gonflés au maximum, telles des statues monumentales à la fois protectrices et initiatiques. Avec leur stature de deux mètres et demi de hauteur, ces soldats rigidifiés par l'air nous surplombent d'un air à la fois indéterminé et raide, tout en présentant des couleurs vives, saturées et enfantines. On demeure suspendu quelques instants entre l'obligation d'un face à face et une possible fuite amusée.

Les deux soldats se dandinent répétitivement sous l'effet de bras articulés par de fins câbles rattachés à des mécanismes électriques, créant

un mouvement alternatif du haut vers le bas. Leurs avant-bras montent et descendent ainsi au-dessus d'une caisse claire (tambour), au rythme d'un drill trépidant. Image d'Épinal. Étant gonflé d'air, au moindre soubresaut, tout le corps est entraîné dans une réactivité nerveuse.

À mi-corps, un renflement circulaire signale la présence de l'objet rythmique autrefois tant convoité par les jeunes garçons et les jeunes filles en mal d'une parade publique organisée. Cependant, aucune baguette dans les mains de nos deux fiers soldats. Le geste des avant-bras suffit à lui seul. La retenue et le faux silence de ces baguettes manquantes nous indiquent que, derrière l'image, un univers est tu.

Par contre, sur le tambour de cette caisse claire, des mots défilent à bonne vitesse, beaucoup de mots, sur plusieurs lignes, semblables aux annonces textuelles sur panneaux lumineux. Sur le tambour de droite, les mots défilant sont tirés des noms attribués aux missiles par les soldats en temps de guerre. Une pratique de personnification des projectiles dans un environnement de guerre industrielle, où l'on ne voit que rarement son adversaire. Pour chaque mot, autant de situations meurtrières. Sur le tambour de gauche, d'autres mots défilent, mais, cette fois-ci, il s'agit des noms donnés aux opérations militaires. À la sympathie naïve qui nous interpelle, au regard de l'inno-

cence des termes choisis, se mêle l'aberration du sourire qui l'accompagne.

Ce sont en fait deux monstres qui s'ignorent, frétilant dans un univers dont ils sont en fait absents. Le regard perdu, préoccupé à engendrer une conviction constamment déçue et frénétiquement répétée. Les visages de ces deux soldats présentent chacun une bouche qui rejette périodiquement un bonbon, une animation toutefois difficile à percevoir. Ce bonbon, lentement éjecté par un visage blanchâtre, fait entendre un son puissant, telle une bombe, dès qu'il tombe illusoirement sur la peau de la caisse. Le son produit n'est pourtant pas agressant. Il scande le silence dans un rythme rapidement normalisé, un bruit de fond désormais familier, comme souvent cela se produit en temps de guerre.

Dès lors que le spectateur constate que l'entrée est libérée de toute forme d'agression directe, il se permet d'avancer au-delà de ces deux gardes augustes. La forte promiscuité, imposée dès le départ, se transforme alors en avancée vers l'arrière.

Derrière les deux totems de plastique, on se sent mieux parce que l'espace nous est rendu, mais on se voit divisé entre deux murs. Les deux soldats, maintenant à l'horizontale, allongés au sol, en sont réduits à une représentation aplatie, à une projection vidéo. Les soldats ne communiquent plus, ils ne forment plus ce couple dominant à l'entrée. Chacun représente désormais la production industrielle de la mort. Par un gonflement du corps (le souffle de la vie) et un dégonflement (la perte de la vie), alternés de façon ininterrompue sur le mur de gauche et celui de droite, ils ne se relèveront pas, mais s'animeront de leur dernier souffle.

La vigueur mythique des soldats qui nous accueillaient, versus la lenteur vidéographique de leurs décrépitudes, engendre un drôle de hiatus. On ne sait plus exactement laquelle de ces deux scènes conduit à l'autre. Alors qu'on s'attendait naïvement à une progression de cause à effet, le temps se retourne. On veut revoir les monstres sur pied, pour contrer la perte identitaire générée par une projection qui efface subrepticement notre souvenir du réel. Paradoxe. Voici qu'émerge le temps

Réal PATRY, Guy LAPOINTE, *Monuments*, 2008. Installation mixte médias. Maison de la culture Côte-des-Neiges. Photo : Réal Patry.



Réal PATRY, Guy LAPOINTE,  
*Monuments*, 2008. Vue partielle  
 de l'installation. Maison de la  
 culture Côte-des-Neiges.  
 Photo : Réal Patry.



de l'intention artistique. Une sensation du temps qui passe sans que je n'y puisse rien. Ludique ? Pas vraiment. Il y a dans la progression un cumul qui fait contresens et qui nous interroge. Comme en témoigne l'échiquier projeté au sol, entre les deux monstres agonisants.

Les productions artistiques convergent souvent vers des lieux impossibles, des associations inédites, des expériences invisibles à la lumière de la culture ambiante. Entre l'admiration pour une publicité bien ficelée et au goût du jour et une réflexion sur le devenir dans les zones inconfortables de l'inexprimable surgit, en une fraction de seconde, l'humain, dans un tempo, ici, de déjà-vu illusoire. Agir ou réagir ? ←

Réal Patry, Guy Lapointe : *Monuments*  
 Maison de la culture Côte-des-Neiges,  
 Montréal  
 26 avril – 1<sup>er</sup> juin 2008

Pierre ROBERT est le fondateur du périodique électronique *Archée* (<http://archee.qc.ca/>), consacré à l'art Web, à la cyberculture artistique, à l'interactivité ainsi qu'aux nouveaux médias. Il en a été le responsable éditorial de 1997, année de sa fondation, jusqu'en 2007. Détenteur d'un baccalauréat en histoire de l'art et d'une maîtrise en Études des arts de l'Université du Québec à Montréal, il cumule aussi une scolarité de doctorat en sémiotique visuelle. Professeur d'histoire de l'art au Collège Lionel-Croulx, il s'associe régulièrement à des projets universitaires et des événementiels concernant les arts médiatiques, l'histoire de l'art et la cyberculture. Il est l'auteur de nombreux articles dans diverses publications et revues.

## ÉVÉNEMENTS ÉVENTS

# Éric DESMARAIS

Sophie DROUIN

## *Pièces à conviction*

*Dans toutes les fictions, chaque fois que diverses possibilités se présentent, l'homme en adopte une et élimine les autres ; dans la fiction du presque inextricable Ts'ui Pên, il les adopte toutes simultanément. Il crée ainsi divers avènements, divers temps qui prolifèrent aussi et bifurquent.*

— Jorge Luis BORGES<sup>1</sup>

L'installation d'Éric Desmarais, *Pièces à conviction*, présentée à la Galerie Horace, interroge notre rapport à l'objet dans un désir de re-matérialiser ce qui semble, à première vue, non matériel. Si notre rapport au monde tend à se dématérialiser par l'utilisation, entre autres, de nouvelles technologies – pensons à l'usage de l'informatique à des fins utilitaires aussi bien qu'artistiques –, qu'en est-il de notre relation à l'objet matériel ? Sons et images ici s'interpellent et se renvoient les uns les autres en passant à travers le « filtre » de l'objet qui agit, en quelque sorte, comme traducteur, comme transformateur de ces informations, leur donnant ainsi une matérialité et un sens nouveau.

### MISE EN SCÈNE DE L'OBJET, MISE EN SCÈNE DU SON

La galerie accueille le visiteur dans un long corridor qui débouche sur une salle où prend place un imposant meuble en bois composé d'une vingtaine de tiroirs. À l'intérieur de ceux-ci, on découvre de curieux objets ainsi que des haut-parleurs émettant divers bruits qui ne sont pas sans lien avec les objets mêmes. Parfois identifiables, souvent suggérés, les sons ou les bruits déclenchés par l'ouverture du tiroir s'estompent à sa fermeture. Le contenu sonore et matériel varie d'un tiroir à l'autre, tout en suggérant une « inquiétante étrangeté » : souris empaillée, prothèse dentaire, dossiers divers, radiographie, plumes côtoient aboiements de chiens, bruits d'appareil photo, soupirs et, bien sûr, haut-parleurs.

Cette première *Pièce à conviction* établit d'entrée de jeu un corps à corps avec le spectateur. Le meuble, devant le visiteur, s'impose et prend une valeur affective, une densité qu'on peut appeler « présence<sup>2</sup> ». Avant même l'ouverture de ses tiroirs, ce meuble-monument domine par sa « théâtralité morale de vieux meuble<sup>3</sup> » et semble investi d'une présence symbolique.

Lieu usuel de classement et de catalogue, le meuble-classeur semble contenir en lui toutes les pièces d'un casse-tête inachevable, des... pièces à conviction, justement.

L'interactivité à laquelle convie l'ouverture des tiroirs met en place un espace narratif. En effet, les combinaisons sonores et visuelles (on voit l'objet dans le tiroir) élaborées par un jeu de manipulations avec les tiroirs sont autant de mises en scène qui semblent inépuisables. Les objets présents, classés, côtoient sons et bruits tout

aussi classés, voire emboîtés à l'intérieur de ces mêmes tiroirs. Le meuble, objet-classeur, parvient de cette façon à matérialiser ce qui se donnait de prime abord comme immatériel. Sons et bruits, en même temps qu'ils « font image », acquièrent ainsi un statut d'objets, de pièces à conviction à collectionner aux côtés d'éléments matériels dans un tiroir...

### VISUALISER LE SON

Face au meuble, une boîte, rappelant les fameux « road cases » de musi-

→ Éric DESMARAIS,  
*Pièces à conviction*, 2008.  
 Détail. Photo : É. Desmarais.

