Document généré le 6 août 2025 07:57

ETC

Funambule sans mandibules

Joan Doré

Numéro 70, juin–juillet–août 2005

Fable et Fabulations (1)

URI : https://id.erudit.org/iderudit/35201ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (imprimé)
1923-3205 (numérique)

Découvrir la revue

Citer cet article

Doré, J. (2005). Funambule sans mandibules. *ETC*, (70), 20–24.

Tous droits réservés © Revue d'art contemporain ETC inc., 2005

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

Funambule sans mandibules

enfance en art contemporain est un thème extrêmement dynamique et aux multiples ramifications. Que l'on songe à Annette Messager, Carsten Höller ou Sylvie Laliberté, l'univers enfantin est revisité dans ses plaisirs, ses croyances et ses peurs. La fiction, et plus précisément la fable, devient un outil privilégié pour traiter de cette période où l'imagination ne vient trouver le repos nocturne qu'après la lecture de récits fantastiques.

L'artiste montréalais Jean-Philippe Thibault évolue dans cet univers fabuleux de l'enfance et tente plus particulièrement de rendre palpable cet état d'entre-deux, – entre l'enfance et l'âge adulte – qu'il nomme *Zipertatou*.

L'instant Z

Le nom de Zipertatou est à l'origine celui d'un personnage issu d'une pièce de théâtre pour enfants. Séduit avant tout par la sonorité étrange et musicale du terme, Jean-Philippe Thibault l'a adopté pour caractériser cet instant, crucial autant qu'impalpable, qu'est le passage de l'enfant à l'adulte. « Cette frontière m'intrigue, explique l'artiste, en grande partie parce que je n'arrive pas à me figurer sa traversée de façon satisfaisante ». Ne pouvant rejoindre ce stade par la voie théorique, c'est par la fable intégrée au médium vidéo que l'artiste tente de s'en approcher.

Les créations de Jean-Philippe Thibault, tout en prenant appui sur le réel, se déprennent des angoisses du quotidien et optent pour un réenchantement passant par l'imaginaire et l'empathie joyeuse. La visée ne se veut pas nostalgique, elle se fonde davantage sur l'utopie selon laquelle l'adulte porte encore en lui cette part d'enfance, bien qu'elle soit la plupart du temps refoulée. Il n'y a qu'à proposer celle-ci comme possible, et à donner à l'adulte des possibilités de la redécouvrir et de jouer avec, le tout sous la réconfortante image de la fiction.

De la tendresse avant toute chose et pour cela met ton imper

Au pays de Zipertatou, les journées sont ponctuées d'activités ludiques dans un monde pastel. C'est que la pratique artistique de Jean-Philippe Thibault est empreinte d'une atmosphère atemporelle de tendresse. Les récits sont courts pour la plupart, parfois sans paroles et accompagnés de compositions musicales originales. De la neige qui tombe aux cabrioles, les plaisirs sont à portée de main. Ses histoires ne proposent pas, à l'instar des contes de fées, d'épreuves majeures à l'enjeu vital. Nul dragon ni vil personnage n'obligeront un jeune chevalier à se surpasser en bravoure et en courage. Les « fables » de Zipertatou, comme nous le verrons, ont des enjeux plus humbles et la saveur des petits plaisirs simples. Les épreuves ressemblent à celles du quotidien, mais qui, sans doute, sont toute une montagne pour l'enfant.

La temporalité à l'œuvre contribue également à cette atmosphère de douceur. Le rythme est particulièrement lent, notamment par l'utilisation d'un plan travelling de caméra sur image fixe. *Bliquot Bloquie* est construit sur ce mode. Pour chaque séquence, la caméra se base sur une photo, faite en garderie, d'un meuble où sont rangés les jouets. Elle se rapproche doucement d'un objet particulier, sorte de maquette faite d'assemblage de retailles de bois et peinte en blanc. Présentée en gros plan, cette structure devient la toile blanche, structure plus ou moins neutre sur laquelle l'imagination de l'artiste incruste des séquences d'animation, en rappel des développements improvisés que les enfants de la garderie ont fait sur ces mêmes structures. Le rythme cardiaque habitué au rythme stressant du quotidien se voit de ce fait contraint de ralentir sa course.

Plein Pain

Plein Pain, vidéo d'une quarantaine de minutes, a le format d'un moyen métrage. Présentée en 2003 en mono bande au Gœthe Institut de Montréal, elle a été intégrée la même année au sein de l'exposition de Jean-Philippe Thibault, à la galerie Clark.

La parenté de l'œuvre avec les émissions télévisées pour enfants se saisit d'emblée. Le générique, sur fond musical enjoué, présente les protagonistes : Bloum Bloum, Genou, Clément, Amandin et Bouquet. Trois d'entre eux sont boulangers et nous font partager leur journée, de travail pour les uns et de paresse pour les autres. Dans cet univers masculin rejoint par une voix off féminine, les personnages forment une bande de joyeux copains. La partie filmée en intérieur prend place dans un décor de studio fait main. Les mimiques des personnages, du bonheur à la surprise, sont volontairement exagérées. Certains abordent même des moustaches-postiches extravagantes. L'artiste jongle avec les clichés et l'exagération des traits, mais sans volonté parodique. *Plein Pain* est l'histoire de cinq personnages, tous mis au premier plan et sans rivalité.

Ce qui est frappant dans l'atmosphère représentée, c'est que l'artiste ne traite pas du côté sombre de la nature humaine. Si toute fable a son lot d'épreuves et de méchants, ici, tout n'est que gentillesse et entraide. Or, comme l'a soulevé la psychanalyse, l'enfant est un savant mélange de douceur et de perversion polymorphe. Les artistes de l'exposition française *Présumés*

Jean-Philippe Thibault, *mica-mime jogue la vie*, 2003. Photographie.

Innocents (2001) ont d'ailleurs été critiqués pour avoir exploré les ambivalences du caractère enfantin. L'enfance n'est pas l'innocence et elle est également en proie aux angoisses. Occulter la dimension des peurs serait-il le processus inconscient pour faire de l'enfance une valeur-refuge ? Sans vouloir nier ces ambivalences, l'artiste souhaite avant tout mettre l'accent sur la tendresse, comme celle qu'il se représente entre une mère et son enfant. Tout utopique qu'il soit, le monde de Zipertatou est comme une voix ténue qui vient chuchoter à notre oreille.

Utiles au rythme du récit, les éléments perturbateurs sont des objets annexes (téléphones, caméra). Il n'y a donc pas à proprement parler de figure malsaine. Pourtant, nous persistons à chercher la faille et le moment où le récit dérape. Devant la simplicité de la tendresse, le regard adulte est sceptique. C'est que notre regard adulte amateur d'art, conditionné à traquer les références, le discours critique et les parodies, reste sur ses gardes, voire sur sa faim. Ainsi, l'œuvre vient questionner l'évolution du regard : d'empathique à critique, celui-ci, façonné par le temps, s'est départi de l'émerveillement simple et magique devant l'image. Mais si la question du regard est si ambivalente, c'est que l'artiste s'adresse à deux catégories de spectateurs : les enfants et les adultes.

De 7 à 77 ans ?

Pour un enfant habitué aux émissions télévisées de son âge, voir un adulte faire l'enfant, courir dans les herbes hautes et avoir des mimiques exubérantes n'a rien d'étonnant. C'est du spectacle. Au contraire, un spectateur adulte qui regarde cette même action, qui plus est dans un contexte artistique, a un avis beaucoup plus critique. Il cherche la parodie, le second degré, la dimension moralisatrice ou l'absurde. Par sa recherche de l'état Zipertatou, l'artiste présente ses œuvres aux deux groupes intéressés, enfants et adultes, ce qui fait que les univers propres à chacun se télescopent. Celui qui n'a pas pu trancher, entre faire des émissions de télévision pour enfants ou de la vidéo d'art pour adulte, s'amuse à brouiller les pistes. Ainsi, *Plein Pain* rejoint des émissions célèbres telles que *Passe-Partout*, élément de la culture populaire enfantine. Mais on y retrouve également les Denis Drolet, figures emblématiques de la culture populaire adulte québécoise.

Quelque chose à se mettre sous la molaire

Tout « naïf » qu'il soit, le travail de Jean-Philippe Thibault ne manque pas de matière, ni d'éléments pour les friands d'analyse. Outre le recours au procédé dramatique du théâtre dans le théâtre, avec la scène de *Plein Pain* des petits pains dans le four, les œuvres présentent une mise en abyme du médium vidéo lui-même. *Le chiot*, animation réalisée en 2001, propose ainsi le récit d'un personnage-chiot qui s'extrait d'un engin dans un paysage vallonné. La forme de l'engin tire son origine d'un vieux modèle de caméra. Par un changement d'échelle, le chiot se réapproprie la caméra pour capter ce qui l'entoure. Également, dans *Plein Pain*, un des personnages tient sans cesse la caméra à la main, traquant chaque action de ses comparses, même les plus futiles, menant à l'incrustation d'autres textures d'images que le numérique. Une scène représente ce personnage en entrevue, dans ce

Jean-Philippe Thibault, *Bliquot bloquie_le tiroir*, 2001. Série de neuf courtes vidéos d'animation d'une durée de 13 minutes.

qui semble être une émission de critique de cinéma. Par conséquent, le spectateur adulte peut bien sûr aller au-delà de la simple projection dans l'image. Il peut prendre un recul critique, mais au risque de voir s'éloigner Zipertatou.
Analyser, faire intervenir le rationnel alors que l'intention de l'artiste vise un lâcher prise, une sorte d'abandon, reviendrait à faire écran à l'univers enchanteur, pour reprendre le contrôle.

Fiction/réalité

Cependant, comme dans tout usage de la fiction, cette dernière n'occulte jamais complètement le réel. La tension de leur rencontre en fait le moteur de la fiction. Chez Jean-Philippe Thibault, cette tension prend la forme de la combinaison de la photographie/vidéo et de l'animation. La photographie renvoie ici au réel et l'animation serait l'extrapolation de l'imagination sur ce réel, comme cela est le cas pour *Bliquot Bloquie*.
Outre le recours au dessin d'animation, le domaine de l'imaginaire se retrouve, pour *Plein Pain*, dans les personnages-planche à pain. Né d'un accident de cuisine – deux gouttes de lait renversées sur une planche à pain, en deviennent les yeux – le personnage-planche à pain se multiplie et apparaît à plusieurs reprises, donnant parfois même la réplique. Puis, à la manière des contes, les objets deviennent eux aussi des personnages à part entière. Une des séquences de *Plein Pain* a ainsi lieu dans le four, où se trouvent de petits pains munis d'yeux et de bouches. Dotés d'une dimension animiste, ils prennent la parole, mais cette fois, le langage tient plus du babillage enfantin, ne laissant émerger qu'un ou deux mots distinctement. Cette langue est la langue pré-verbale, que nous avons oubliée.
Il n'y a pas de leurre dans la construction des vidéos. Adultes comme enfants savent pertinemment que le registre est celui de la fiction. La recherche de l'empathie passe alors par d'autres outils, comme celui de l'humour.

L'humour est un toboggan

L'humour est un des éléments moteur de *Plein Pain*. Ni cynique ni critique, l'humour, franc et frais, est utilisé pour provoquer un rire sans retenue. Il tient, en cela, davantage du gag. La répétition et le gag simple provoquent l'hilarité des enfants, et génèrent le sourire chez les adultes. Le rire court-circuite, par l'immédiateté de son effet, les raisonnements logiques ou le recul critique. Il est une voie courte et efficace pour renouer avec l'enfant en nous.

Plein pour tous et tous pour pain

Si, dans les fables de La Fontaine, la morale est aisément identifiable et donne le mot de la fin, les fables de Jean-Philippe Thibault n'ont pas d'ambition didactique. *Plein Pain* s'achève par un voyage de tous les protagonistes en bateau. Un hymne à la franche camaraderie, aux copains d'abord, sans pour autant en faire une morale définie et appuyée. La morale, s'il y en a une, n'est pas énoncée, mais émane humblement des récits. Elle est cette incitation, discrète et souriante, à un lâcher prise de la raison au profit de la tendresse et des plaisirs simples de la vie. La fiction conjuguée au réel propose un réenchantement de la vie, si bien représenté par le personnage grimé de la série *mica-mime jogue la vie* (2003), qui redécouvre à grand pas le monde en filtrant celui-ci au moyen de ses acétates de couleur.
Cependant, comme nous l'avons vu, dans le cas d'un récepteur adulte, la raison ne peut sommeiller bien longtemps et la tendre naïveté semble suspecte.
Mais si l'esprit opère un constant va-et-vient entre enchantement et recul critique, n'est-ce pas dans ce mouvement même que se trouve le nébuleux état d'entre-deux que cherche l'artiste, là où se cache Zipertatou ?

JOAN DORÉ

Page précédente: Jean-Philippe Thibault, *mica-mime jogue la vie*, 2003. Photographie.