

«Spirit Matter» : l'amie des bêtes



Photo: Paul Litherland Vue de l'exposition «Spirit Matter», de Bonnie Baxter

Jérôme Delgado

Collaborateur

25 janvier 2020 **Critique**
Arts visuels

Une immense bête à longue queue, à poils noirs et sans tête, peinte directement sur les murs du centre Clark, frappe d'emblée. La démesure et la précision de cette figure ne sont pas sans donner quelques frissons. D'autant plus qu'avec un éclairage provenant du sol, l'effet d'une vue en contre-plongée accentue l'image d'un animal plus grand que nature. Bienvenue dans le monde à sensations de Bonnie Baxter.

La bête noire et la figure mi-animale (tête de rongeur), mi-humaine (bras et mains) qui lui fait face ne sont que le préambule de l'exposition *Spirit Matter*. L'artiste, jadis connue pour ses séries photo flirtant avec l'autofiction, pratique désormais l'installation multimédia (peinture, objets, vidéo, son...) avec, il faut le dire, un succès certain.

Longtemps absente des salles, ou discrète, si vous préférez, Bonnie Baxter n'a jamais vraiment arrêté de produire. Célébrée au tournant de 2019 par une sorte de rétrospective au Musée d'art contemporain des Laurentides, à Saint-Jérôme, l'artiste basée à Val-David réapparaît en ce début d'année au centre Clark avec un projet pour le moins captivant.

Spirit Matter confirme ce qui avait été amorcé il y a un an. En plus de l'alignement plus prononcé pour l'installation, Bonnie Baxter laisse tomber la figure humaine (et l'archétype de la blonde qu'elle a longtemps incarné) au bénéfice d'un bestiaire à la fois féérique et réaliste. Le rat dominait hier, le chien, aujourd'hui, particulièrement le lévrier, selon ce que précise le texte publié par Clark.

Le thème de la peur ne vise pas à concurrencer le cinéma d'horreur, mais repose sur des intentions plus sociales, portées par la critique de nos regards hautains sur les autres espèces vivantes. « Cette exposition, écrit Christine Unger dans le mot de présentation, semble être l'éloge funèbre et la contestation de notre autodésignation de "sapiens". »

Cycle sans fin

Il faut franchir un rideau noir et un sombre portique éclairé par des figurines de rats pour aboutir au cœur de l'expo. L'espace clos, délimité par quatre écrans qui vont du plancher au plafond, renferme une œuvre filmique qui tourne sans fin et... en rond, grâce à l'illusion créée par la succession des images.

Par la course ininterrompue de lévriers qu'elle met en scène, Bonnie Baxter évoque le cycle de la vie, à la manière de l'ouroboros, symbole du serpent qui se mord la queue et qui sert à représenter l'éternité, la renaissance, l'espoir. Le spectateur captif, placé au centre de cette ronde teintée de lumière violacée, plonge dans une expérience certes de sens, mais plombée par un excès d'ésotérisme (anges flottants, trame sonore et le motif de Gaïa la Terre pas très loin...).

Il faut cependant reconnaître que l'artiste n'adopte pas un ton didactique ni moralisateur. Toute cette expérience demeure sous un nuage d'ambiguïtés. L'effroi devant ces chiens quelque peu menaçants s'accompagne d'admiration pour cette gambade tout en illusions. Ce conte somme toute fantastique est une version immersive et à multiples dimensions des livres qu'on lit quand on est enfants, dans le confort d'un lit rassurant.

À l'heure où dame Nature est criblée de toutes parts, *Spirit Matter* se présente comme une célébration de la vie sur terre. Le commentaire écolo plane dessus, oui, mais sans dénoncer littéralement quoi que ce soit. Ou sans s'appuyer sur un décor fort dramatique, comme celui que Bonnie Baxter avait utilisé à Saint-Jérôme en 2019. L'installation *Ratkind* (2018), qui avait été placée dans des bureaux vacants du centre-ville, exploitait un inquiétant renversement de l'ordre des choses. L'artiste avait notamment occupé ces espaces et son mobilier abandonné avec une série de rats démesurés et une bande d'oiseaux.

À Clark, disons-le comme ça, on est dans une ambiance plutôt douce et apaisante que ténébreuse et effrayante. L'intrigue n'est toutefois pas moins captivante.