

ex|situ



Transdisciplinarité



ex|situ

Numéro vingt-quatre
Hiver 2015

Ex_situ est une revue d'art créée en 2002 et publiée par les étudiantes et étudiants en histoire de l'art de l'UQAM. Engagée, critique, créative et plurielle, Ex_situ propose des regards croisés sur les pratiques et enjeux du domaine de l'art d'ici et d'ailleurs, d'hier, d'aujourd'hui et de demain.

Coordination

Maude Calvé-Thibault

Édition

Sabrina Desjardins
Amy Éloïse Mailloux

Correction

Marie Ferron-Desautels
Josée Marchand
Valérie Savard
Catherine Lafranchise

Partenariats, commandites et distribution

Florie Gaumont
Laurence Rajotte-Soucy
Maryse Fournel
Nancy Esperanza

Communications et lancement

Karine Gagné
Laurence Rajotte-Soucy
Maryse Fournel
Nancy Esperanza
Rebeca Teodora Preda

Relations médias

Sabrina Desjardins

Réseaux sociaux

Karine Gagné

Identité et design graphique

Aleksandra Krakowiak | studio a&a
studioaeta.com

Trésorerie

Maude Calvé-Thibault

Webmestre

Mégane Guillard

Rédaction web 2014/2015

Patricia Bérubé
Catherine Lafranchise
Alexis Lapointe
Flora Fiszlewicz
Alexandra Frappier
Hélène Brouillet
Johanne Marchand

Page couverture

Simon Beaudry, *Chantier Québec-Écosse*, septembre 2014, œuvres fabriquées dans l'espace public à travers l'Écosse, dans le contexte du référendum sur l'indépendance s'étant tenu le 18 septembre 2014.
© Simon Beaudry | simonbeaudry.quebec

Contact

Si vous désirez réagir à propos d'un article ou nous faire part de vos commentaires sur la revue, écrivez-nous à info.revucexsitu@gmail.com
revucexsituqam.wordpress.com

Remerciements

Caisse Desjardins du Quartier Latin
Services à la vie étudiante de l'UQAM
Faculté des arts de l'UQAM
Département d'histoire de l'art de l'UQAM
Coop UQAM

Galerie Trois Points
Le Cheval Blanc – bar et brasseur de bières
Moult Éditions

Camélia Sinensis
Céramic Café
Ciel Variable
CIRCA/art actuel
Cinéma du Parc
Conseil des métiers d'art du Québec
Elektra
Espace art actuel
Esse arts + opinions
Espace Projet
Le Bièrologue
RCAAQ/Librairie Formats

ISSN 1710-3193

Ex_situ, numéro 24, avril 2015

Dépôt légal : Bibliothèque et Archives Nationales du Québec, 2015, Médiathèque du Musée d'art contemporain de Montréal, 2015, Bibliothèque des arts de l'Université du Québec à Montréal, 2015, COOP UQAM, Pavillon Judith-Jasmin, Montréal, 2015

La reproduction totale ou partielle des textes, photos et illustrations publiés requiert l'autorisation de la revue Ex_situ. Les auteur(e)s conservent l'entière responsabilité de leurs textes.

ÉDITORIAL

Sabrina Desjardins et Amy Éloïse Mailloux

FOCUS

Transdisciplinarité

Øthen? : symbiose du design graphique et du design de mode
Catherine Lafranchise

Danse et musées : nouvelles frontières
Julie-Anne Côté

L'architecture, support de l'immersion muséale
Violette Loget

Le glitch, une réflexion sur son expérience temporelle
William Jourdain

Les Sessions de la Paix : entre travail de mémoire et actualité
Benoit Solbes

Les histoires de l'art sans grand H
Amy Éloïse Mailloux

Dossier : L'Arsenal
Sabrina Desjardins

PERSPECTIVES

Entretiens

Omniprésence de la publicité dans le travail de Simon Beaudry
Catherine Lafranchise

Laurence Petit : l'appel de la mosaïque
Sabrina Desjardins

PANORAMA

Champ libre

L'exposition à l'ère du numérique : vers une médiation digitale
Patricia Bérubé

L'œuvre d'art à l'ère des nouveaux médias
Karine Gagné

Valérie Belin : Voir au-delà de l'illusion
Rebeca Preda

Le traitement de la folie dans l'image satirique : William Hogarth et Francisco Goya en regard de L'Arsenal des humoristes d'Ernst Gombrich
Marie-Lise Poirier

ÉDITI TO RIAL

Fin 2014, suite au lancement attendu du numéro 23 d'Ex_situ portant sur l'art engagé, l'équipe s'est immédiatement mise à penser à un thème pour son prochain numéro. L'interdisciplinarité, la multidisciplinarité et la transdisciplinarité se sont rapidement imposées comme des enjeux et concepts actuels dans le milieu.

Bien que chacun de ces mots ait sa signification propre, il a semblé à l'équipe que le terme « transdisciplinarité » représentait le mieux une tendance du milieu culturel remarqué par les membres de l'équipe.

Pour nous, la transdisciplinarité signifiait autant un mélange des disciplines, des genres et des méthodes que l'utilisation de certains médiums dans des disciplines variées et l'immersion des arts visuels dans d'autres pratiques et d'autres milieux: un thème s'appliquant bien à la réalité culturelle de l'année se terminant et, assurément, de l'année à venir.

C'est sur cette prémisse que s'est lancé l'appel de textes pour le 24^e numéro d'Ex_situ en décembre. Trois mois plus tard, suite à la réception, la correction et la mise en page des textes, un retour sur le thème de la transdisciplinarité s'est imposé. Les conceptions, interprétations et verbalisations de ce terme se sont révélées fort différentes pour chacun de nos auteurs. Pour certains, il s'agissait d'interpréter des œuvres avec des outils propres à des disciplines différentes. Pour d'autres, traiter du mélange des genres dans une même œuvre a semblé naturel, tandis que des auteurs y ont plutôt vu l'intégration de disciplines artistiques dans des milieux variés.

Force a été de constater que, face à ces suggestions se distinguant légèrement de celle proposée à l'origine mais étant tout aussi pertinentes, nous avons nous-mêmes revu notre compréhension de ce terme. Dans ce numéro, vous lirez des interprétations d'auteurs, d'artistes, de gestionnaires et de créateurs portant toutes sur le même thème, mais ancrées dans des intentions, des symboliques et des sens bien différents.

Alors que le but du numéro 24 était de guider les auteurs par un thème que nous croyions général et rassembleur, son résultat s'avère plutôt un amalgame de propositions de tous les milieux. À la lecture de celles-ci, nous croyons que la transdisciplinarité représente une ouverture d'esprit, un éclatement des silos et une démocratisation des perceptions et des milieux de l'art.

Vous pourrez constater, à travers des textes sur l'architecture, la danse, le design, la thérapie, l'informatique et même l'archivage, des pratiques et des théories portant toutes à leur façon sur notre thème.

Et vous, quelle est votre interprétation de la transdisciplinarité?

Amy Éloïse Mailloux et Sabrina Desjardins
info.revueexsituqam@gmail.com

FOCUS

Trans
disci
pli
narité



Simon Beaudry, *Drapeau Unilys*, 2008, encre sur tissu, impression jet d'encre, 90 x 60 cm. © Simon Beaudry
Le drapeau Unilys se veut une nouvelle version du drapeau du Québec. L'œuvre est aussi accompagnée
d'un vidéo d'une durée de 5 secondes résumant cette idée.

&THEN?: SYMBIOSE DU DESIGN GRAPHIQUE ET DU DESIGN DE MODE



Créé par Julien Hébert, *&then?* est un projet qui a la particularité de s'illustrer à la fois dans la sphère du design graphique¹ et du design de mode. En combinant ses deux passions, ce dernier a réussi, par le biais de la transdisciplinarité en art, à créer une œuvre d'un genre nouveau.

LE PROJET, LE PARCOURS

Julien Hébert a complété un baccalauréat en design graphique à l'Université du Québec à Montréal (UQAM). C'est sa passion pour la mode et son attrait pour le vêtement qui l'ont poussé vers ce milieu. D'ailleurs, il est totalement autodidacte dans ce domaine. La collection *&then?* a été créée dans le cadre de son projet de fin d'études, au printemps 2014. Hébert voulait fusionner ses deux disciplines de prédilection pour créer des vêtements fonctionnels s'inspirant du web, tout en élaborant un concept graphique pour la commercialisation du produit. *&then?* comprend donc une vingtaine de pièces, cinquante photographies officielles, montrées dans le *lookbook*, et une identité visuelle bien à elle, incluant un logo, une carte d'affaires, un emballage pour la manutention et même un agenda.

STATUT D'ŒUVRE D'ART

Le statut d'œuvre d'art peut être accolé autant aux vêtements, aux photographies, qu'à tout ce qui concerne la conception graphique et la commercialisation du projet. L'œuvre entière rassemble donc plusieurs médiums et disciplines artistiques.

Toutefois, si les vêtements ont été pensés dans un esprit de commercialisation pour le bien du projet, Hébert hésite à les percevoir ainsi. Pour lui, il est difficile d'y apposer un prix, car il les considère comme des pièces uniques se rapprochant davantage du statut d'œuvre d'art que du produit de consommation². De plus, son œuvre n'est pas conçue dans une optique de collection récurrente de saison en saison. *&then?* est plutôt travaillée comme une série pouvant s'échelonner sur plusieurs années. De cette façon, il ne se sent pas dans l'obligation de produire et de se renouveler à chaque saison.



THÈMES ET INSPIRATIONS

Julien Hébert utilise le vêtement pour illustrer notre relation à autrui et notre façon d'interagir avec la technologie³. C'est en reproduisant les schèmes comportementaux des réseaux sociaux qu'il questionne notre rapport aux autres et nos habiletés de communication. En se servant du vêtement comme une plateforme web, il repense nos relations interpersonnelles dans un monde réel fortement influencé par l'ère du 2.0.



Hébert s'interroge sur notre rapport aux autres et notre habileté à s'exprimer dans le vide. En apposant des citations de toutes sortes sur ses pièces, ce dernier questionne les processus mis en branle pour converser et échanger dans l'ère moderne⁴. Ainsi, on peut apercevoir sur une de ses créations la citation suivante, tirée d'un blogue montrant l'absurdité des communications virtuelles: « *Help im 13 and single please help me? im single and have been for 6 months plz give me some tips on how not 2 be single [sic]* »⁵.

S'inspirant des réseaux sociaux tels que Facebook, où il est possible de rédiger des statuts publiés sur un fil d'actualité, les citations de vinyle sont apposées sur les vêtements dans des orientations et dispositions diverses, faisant écho aux mises en page des interfaces web. Quelques fois, les citations ne sont pas à la vue du porteur et parfois elles sont dissimulées dans le morceau, faisant en sorte de rester confidentielles aux gens à proximité. Ainsi, Hébert joue avec les procédés de communication et d'assimilation, puisqu'on ne peut avoir réellement la confirmation qu'elles ont touché un quelconque auditoire.

Dans un autre ordre d'idées, la collection est surtout destinée à un marché masculin. Cependant, l'artiste brouille les formes du vêtement masculin conventionnel, leur donnant ainsi un aspect androgyne. On voit là un rapprochement avec les œuvres du designer Rad Hourani⁶ qui épousent toutes les silhouettes et ce, dans des couleurs intemporelles et indémodables.

FUSION DES GENRES

Par le biais du design graphique et du design de mode, Hébert instaure un genre inédit. Il se sert des forces de chacune de ces disciplines pour pousser les réflexions sur les relations humaines à l'ère de la technologie moderne. La combinaison de ces deux branches du design, boudées par l'histoire de l'art traditionnel, donne un résultat surprenant et les médiums utilisés soutiennent bien le concept général de l'œuvre.

Finalement, l'œuvre de Julien Hébert est signifiante, puisqu'elle critique l'obsession récente⁷ de la population pour les réseaux sociaux. En recréant les schèmes de conversation de ces plateformes web, il arrive à souligner les lacunes dans les domaines du langage et des moyens de communication. Grâce à la transdisciplinarité, *Ëthen?* s'offre au spectateur en brouillant les frontières entre l'art, le réel et le virtuel.



¹ Le projet *Ëthen?* s'est remarquablement illustré dans la discipline du design graphique, puisque le 5 février 2015, Julien Hébert a remporté un prix Grafika dans la catégorie « prix étudiant » pour l'ensemble de son projet. ² Propos recueillis lors d'une entrevue avec Julien Hébert réalisée le 15 janvier 2015. ³ Communiqué de presse de l'exposition des finissants en design graphique de l'UQAM, ayant eu lieu du 8 au 11 mai 2014 au Centre de Design de l'UQAM. ⁴ Propos recueillis lors d'une entrevue avec Julien Hébert réalisée le 15 janvier 2015. ⁵ On retrouve cette citation sur le vêtement no. 8 de la collection *Ëthen?*, inspirée des trouvailles de l'artiste sur le forum de discussion Yahoo! Answers. ⁶ Rad Hourani est un designer québécois connu à travers le monde grâce à sa collection unisexe. Son travail a été souligné au Centre PHI dans le cadre de l'exposition *Rad Hourani sous toutes ses coutures – 5 ans de création unisexe*, présentée du 1^{er} au 30 novembre 2013. « Événements – Rad Hourani », Centre PHI, 2015. En ligne. <<https://phi-centre.com/fr/evénements/id/radhourani>>. Consulté le 28 janvier 2015. ⁷ Il est à noter que des réseaux sociaux à la popularité internationale, tels que Facebook et Twitter, ont fait leur apparition respectivement en 2004 et 2006; il s'agit donc de phénomènes assez récents.

1. **Julien Hébert**, *Lookbook*, 2014, papier cartonné boudiné en deux sections, 19 x 26 cm. © Julien Hébert
2. **Julien Hébert**, *Agenda 2015*, 2014, papier cartonné boudiné, 13 x 16 cm. © Julien Hébert
3. **Julien Hébert**, *Emballage*, 2014, Mylar sérigraphié, 16 x 24 cm. © Julien Hébert
4. **Julien Hébert**, *Cartes d'affaires Ëthen?*, 2014, papier cartonné, 5 x 6 cm. © Julien Hébert
5. **Julien Hébert**, *Détail du vêtement no.8*, 2014, coton et polyester. © Julien Hébert
6. **Julien Hébert**, *Vêtement no.3*, 2014, coton. © Christian Quezada et Julien Hébert
7. **Julien Hébert**, *Vêtement no.5 et no.6*, 2014, matières inconnues. © Christian Quezada et Julien Hébert
8. **Julien Hébert**, *Vêtement no.12 et no.9*, 2014, matières inconnues. © Christian Quezada et Julien Hébert

Julie-Anne Côté

| Doctorat co-tutelle : Muséologie, médiation, patrimoine, UQAM et Esthétiques, Sciences et Technologies des Arts, département de danse de l'Université Paris 8

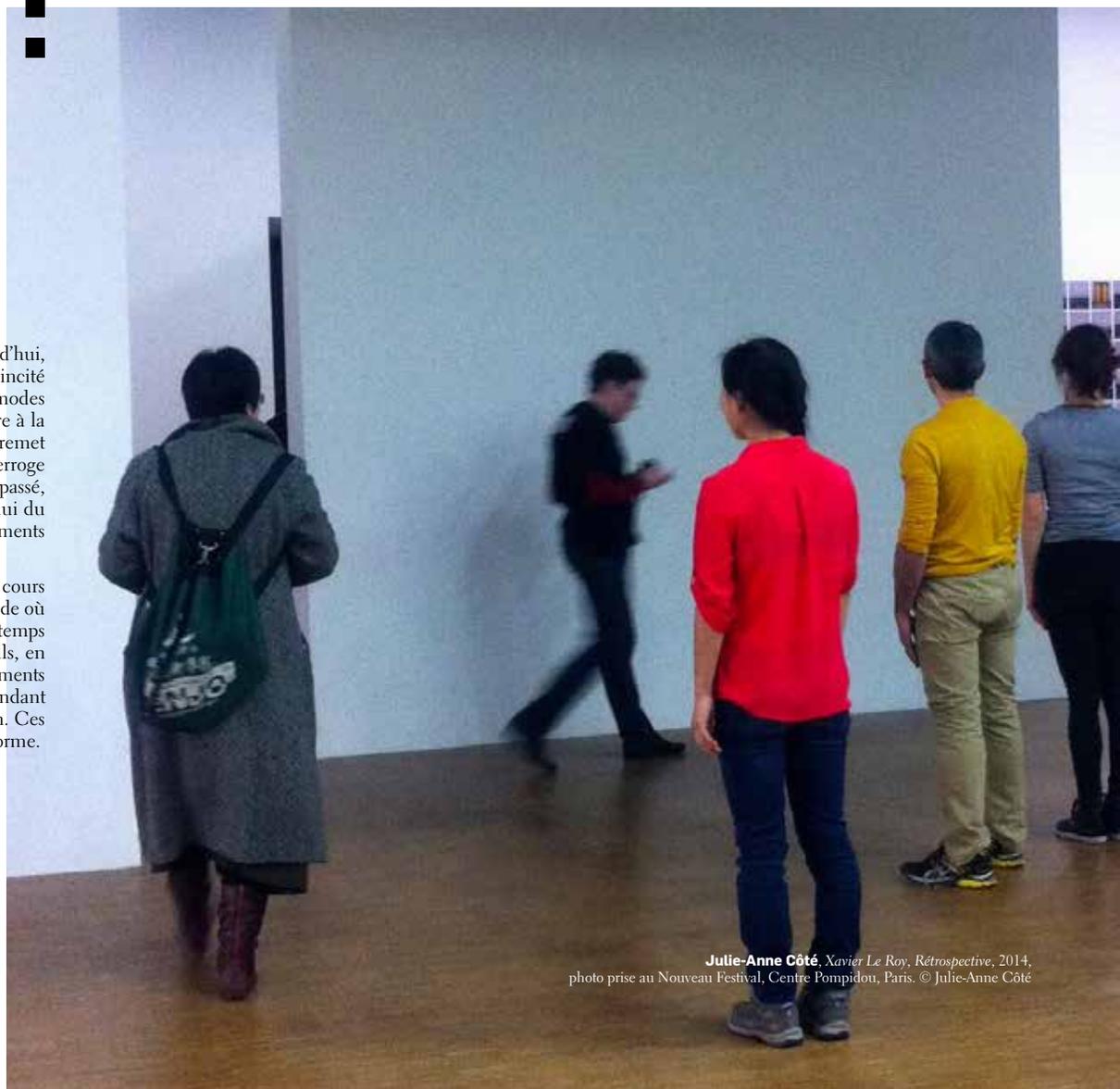
DANSE ET MUSÉOLOGIE : NOUVELLES FRONTIÈRES

Auparavant, chaque forme d'art était confinée à ses académies, ses musées et ses théâtres. Aujourd'hui, des pratiques artistiques éphémères, dont la danse contemporaine est un exemple patent, ont incité artistes et commissaires à transgresser les frontières de la muséologie et à « renouveler les modes de production et de pérennisation des œuvres¹ ». Il s'agit d'une transformation émancipatoire à la fois pour le champ chorégraphique et muséal. Le recours aux arts « vivants » dans le musée remet en question les pratiques de médiation et de réception de l'œuvre, la place du public et interroge la dualité entre deux régimes temporels. D'une part, il y a le régime des objets témoins d'un passé, conservés en institutions, exposés et accessibles de manière permanente et, d'autre part, celui du temps de la présence propre à l'art de la représentation. Cet article présente différents développements témoignant de l'association entre la danse et la muséologie.

L'institution muséale tend de plus en plus à dépasser les fonctions qui lui ont été dévolues au cours des siècles² pour traduire une réalité qui reflète notre contemporanéité. Confronté à un monde où les innovations techniques et technologiques ont infléchi un nouveau rapport à l'espace, au temps et à la culture³, le musée est en voie de se transmuter, notamment, comme le note Castells, en rejoignant de plus en plus l'expérience humaine⁴. D'un point de vue muséologique, ces changements touchent l'élargissement de la notion de patrimoine et l'émergence de nouveaux objets, rendant plus complexes les programmes de développement des collections muséales et leur diffusion. Ces transformations laissent présager divers glissements des pratiques, sur le fond comme sur la forme.

L'INTANGIBLE AU MUSÉE

Un déclencheur fondamental de la coexistence entre la danse et la muséologie est l'élargissement de la notion de patrimoine, qui reconnaît ces dimensions immatérielles⁵, faisant ainsi émerger de nouveaux objets patrimoniaux, telles les œuvres chorégraphiques et performatives. Les aspects intangibles de ces œuvres⁶ s'opposent aux valeurs traditionnelles des musées qui doivent dès lors modifier leurs pratiques institutionnelles, élargir leur mission, devenir multidisciplinaires et multicomcommunicationnels et envisager autrement la pérennisation de ces nouveaux objets de mémoire.



Julie-Anne Côté. *Xavier Le Roy, Rétrospective, 2014,*
photo prise au Nouveau Festival, Centre Pompidou, Paris. © Julie-Anne Côté

Il fut un temps où l'institution muséale se penchait essentiellement sur la conservation et la connaissance de l'objet. Maintenant, l'expérience muséale met en valeur la parole, le geste et le corps comme lieux centraux de « performativité du patrimoine⁷ ». Cette orientation s'inscrit à la suite du virage visiteur⁸ des années 1980, alors que le musée devient de plus en plus un objet d'étude en sciences de l'information et de la communication⁹. Ce mouvement vers le visiteur transforme le point focal du musée, passant de la collection à la communication¹⁰ et de la conservation matérielle de l'objet à l'expérience sensible de la culture¹¹. Le musée est dès lors invité à recourir à la médiation¹² entre les publics et ce qu'il présente, faisant de cette approche une fonction aussi importante que la conservation¹³.

DANSE ET EXPOSITION

En Occident, les objets collectionnés et exposés dans les musées de la danse¹⁴ révèlent les sources que l'activité chorégraphique génère. Toutefois, les dernières années ont été le théâtre de la volonté de musées d'art contemporain¹⁵ d'exposer la danse contemporaine en mettant de l'avant l'acte performatif. Si les conservateurs cherchaient à acquérir un objet sous forme durable et à le fixer dans le temps de l'exposition, désormais on présente des œuvres en mouvement, confrontant l'idée de permanence qui y est inhérente. Ce nouveau discours rompt avec une muséologie de l'objet au profit d'une approche conceptuelle où le corps vivant du danseur trouve sa place, au même titre qu'un tableau. Le corps devient le lieu d'une expérience sensible et la muséographie fait de l'espace muséal un théâtre de la mémoire du geste.

La recherche d'un nouveau « mode de production chorégraphique¹⁶ » adapté à l'exposition a mené certains artistes chorégraphes¹⁷ à envisager autrement les dynamiques performatives dans l'espace muséal. On ne vise plus à présenter dans des vitrines ou sur des mannequins des objets témoins de la danse, tels des fragments d'un spectacle révolu, mais bien à « chorégraphier l'exposition¹⁸ ». Ces pratiques performatives contemporaines proposent une conception de l'œuvre détachée d'une matérialité unique et stable¹⁹. Il n'y a pas d'autre objet que le corps de l'artiste, de l'interprète ou des visiteurs. L'expérience remplace la matérialité de l'œuvre²⁰. Ces propositions chorégraphiques offrent une modalité temporelle associée au présent et supposent une reconfiguration de l'espace muséal ainsi qu'une transformation de l'expérience de visite, bouleversant donc les modes ou régimes de réception infléchis dans le lieu muséal.

Le projet d'exposition *Corps Rebelles*, présenté au Musée de la Civilisation de Québec (MCQ), s'inscrit dans ces nouvelles pratiques. Réalisée en collaboration avec des gens du milieu de la danse contemporaine et coproduite en partie avec la firme Moment Factory²¹, l'exposition propose aux visiteurs une expérience sensible et immersive²² de la danse, où ils peuvent devenir *spectateurs*²³. *Corps Rebelles* accueille la création contemporaine *live* à même le dispositif scénographique et propose la transmission d'une œuvre chorégraphique au travers des activités de médiation. Ainsi, le MCQ propose une muséographie qui met en valeur la mémoire matérielle et vivante de la danse.

La place du vivant au musée laisse entrevoir des pratiques de plus en plus transdisciplinaires. Leur présence dans les salles d'exposition contribue à remettre en question l'atemporalité associée au musée et transforme l'expérience de visite comme le régime esthétique de réception d'une œuvre. Néanmoins, ces changements démontrent que l'institution muséale de demain cherchera à s'ancrer dans les interrogations du monde d'aujourd'hui davantage que dans une vision du passé. Souhaitons que le dialogue se poursuive entre les disciplines afin que le musée de demain propose de nouvelles approches et se renouvelle pour devenir un lieu de réflexion au cœur de notre époque. Ce dernier se verra polymorphe, c'est-à-dire « à l'image de notre société et de ses potentialités d'avenir : à la fois un vrai musée et un musée imaginaire, témoin de notre temps et le lieu de nos questionnements²⁴ ».

¹ Anne Bénichou, *Un imaginaire institutionnel, musées, collections et archives d'artistes*, Paris, l'Harmattan, 2003, 328 p. ² François Mairesse, *Le musée, temple spectaculaire. Une histoire du projet muséal*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, 2002, 209 p. ³ Manuel Castells, « Museums in the information Era: cultural connectors of time and space » dans Parry Ross (dir.), *Museums in a Digital Age*, London, Routledge, 2001, p. 427-434. ⁴ *Ibid.* ⁵ Mariannick Jadé, *Patrimoine immatériel. Perspective d'interprétation du concept de patrimoine*, Paris, l'Harmattan, 2006, 273 p. ⁶ Ou encore cette « aura » de la représentation, pour reprendre l'expression de Walter Benjamin. Walter Benjamin, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Gallimard, 2000 [1939], 176 p. ⁷ Laurier Turgeon, « Vers une muséologie de l'immatériel », *Musées*, vol. 29, 2010, Société des musées québécois, p. 9-16. ⁸ La forme et les fonctions du musée ont sensiblement varié au cours de son histoire. Longtemps centré sur ses collections, le musée met éventuellement l'homme, la société et son développement plutôt que l'objet au centre de ses préoccupations. La principale et récente transformation du musée tient de cette ouverture sur l'espace social et le collectif, un virage important qui inscrit le musée dans le paradigme de la communication. ⁹ André Gob et Noémie Drouguet, *La muséologie. Histoire, développements, enjeux actuels*, Paris, Armand Colin, 2003, 239 p. ¹⁰ Eileen Hooper-Greenhill, « Museums and their Visitors », Routledge, London, 1994, p. 1, dans Raymond Montpetit, *Les musées: générateurs d'un patrimoine*, direction des politiques culturelles et des programmes, Ministère de la culture et des Communications, Québec, 2000. ¹¹ Laurier Turgeon, *loc.cit.*, p. 14. ¹² Raymond Montpetit, « La médiation », *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*, Paris, Armand Colin, 2011, p. 215. ¹³ Anne Bénichou, *op.cit.*, p. 161. ¹⁴ Le Dansmuseet à Stockholm (1953); el Museo nacional de la danza à Cuba (1998); le National Museum of dance dans l'État de New York (1986); el Museo baile de flamenco à Séville (2009); la Bibliothèque-Musée de l'Opéra Garnier à Paris (1881); la German Dance Archive au Tanz Museum en Allemagne (2008); le Theater and Performance Collection au Victoria and Albert Museum, à Londres (1911); le Living Art Museum à Reykjavik, Islande (1978) et le Museum of Performance and Design à San Francisco (2007). ¹⁵ Comme le Museum of Modern Art, la Tate Modern, le Musée d'art contemporain de Barcelone, le Musée d'art contemporain de Montréal, et le Centre George Pompidou. ¹⁶ Bojana Cvejc, « "Retrospective" de Xavier Le Roy: chorégrapheur un problème et un mode de production », Paris, Les presses du réel, 2014, p. 9-19. ¹⁷ Voir entre autres le travail chorégraphique de Boris Charmatz, Tino Sehgal et Xavier Le Roy. ¹⁸ Mathieu Copeland, *Chorégrapheur l'exposition*, Dijon, Les presses du réel, 2008, p. 182. ¹⁹ Nathalie Heinrich, « L'œuvre au-delà de l'objet », *Le paradigme de l'art contemporain, structure d'une révolution artistique*, Gallimard, Paris, 2014, p. 90. ²⁰ Ce passage d'un art de l'objet dans l'espace à un art de la représentation dans le temps a été théorisé par Nelson Goodman. Nelson Goodman, « Art autographique à allographique » dans *Langages de l'art, une approche de la théorie des symboles*, Paris, Hachette, coll. « Pluriel », 2005. ²¹ Basé à Montréal, Moment Factory est un studio de nouveaux médias et de divertissement spécialisé dans la conception et la production d'environnements multimédias qui a travaillé sur plus de 300 spectacles dans le monde. ²² Les concepteurs déploient différentes stratégies technologiques pour une expérience chorégraphique en temps réel, telle la production d'environnements immersifs, des jeux d'ombres et de lumière, des projections sur multi-écrans, des installations immersives circulaires et une approche basée sur l'interactivité. ²³ Les visiteurs sont invités à apprendre une phrase chorégraphique de l'œuvre *Joe* de Jean-Pierre Perreault. Davantage que spectateur et visiteur, il devient acteur et participant. ²⁴ Catherine Grenier, *La fin des musées* ? Paris, Éditions du regard, 2013, p. 138.

L'ARCHITECTURE, SUPPORT DE L'IMMERSION MUSEALE

L'immersion, grande tendance actuelle dans les musées, n'est pas une pratique nouvelle. D'un côté, des trompe-l'œil aux performances, les artistes font éclater les seuils entre la réalité et l'œuvre présentée. D'un autre côté, en réfutant la neutralité de l'espace, les commissaires-expographe¹ plongent les visiteurs dans l'exposition. Les décors et outils plurisensoriels y deviennent des activateurs de discours. Mais, à l'heure où les constructions muséales se multiplient, un troisième degré d'immersion se développe : celle du musée dans la ville, par le biais de l'architecture.



Depuis les années 1980, les musées sont concurrencés par de nouvelles sources de loisir, compétitrices féroces utilisant l'amusement pour attirer les publics. La tendance est au divertissement et les offres se multiplient pour un temps de loisir qui demeure malgré tout restreint. Parallèlement, le désengagement de l'État dans le financement de la culture oblige les musées à générer des revenus autonomes, et donc à développer des outils d'attractivité et de satisfaction des publics. Pour transformer leur image, ils s'inspirent de mécanismes élaborés par les industries de la publicité et des loisirs. Depuis longtemps, les fêtes foraines et les parcs d'attraction proposent des installations transformant la perception sensorielle et la conception de l'espace, comme les trains fantômes ou les palais des glaces. Devenant immersifs, ils plongent les visiteurs dans une *hyperréalité*². C'est toutefois *Disneyland* qui va intensifier l'immersion plurisensorielle. Brougère théoriser ce phénomène sous le nom d'*architecture du divertissement*³. L'architecture figurative concorde avec les thèmes des attractions afin de plonger les touristes dans le monde fantastique du parc dès l'entrée du site. Elle symbolise l'expérience et l'image du lieu.





Dans le domaine muséal, l'architecture incarne l'institution. Aux XIX^e et XX^e siècles, les musées se positionnaient comme des lieux supérieurs de savoir. Leurs colonnes néo-romaines et leurs escaliers monumentaux imposaient une distance sacrée avec l'espace urbain, légitimée par les fonctions jugées essentielles des musées, soit la conservation et l'exposition du patrimoine de l'humanité. Dans les années 1970, la nouvelle muséologie développe le concept de *musée social*¹. La prise en compte des publics va transformer le rapport entre les musées et les villes. À mesure que les institutions accroissent leurs missions et leurs formes, les nouvelles constructions se multiplient. L'engouement est international, chaque directeur d'institution et chaque ville voulant consolider sa réputation comme emblème de modernité. Avec le Centre Pompidou, créé en 1977 par Piano et Rogers, le musée devient un espace public, pluridisciplinaire et créatif dédié à l'*edutainment*². D'ailleurs, sa façade surréaliste et colorée le revendique.

Les architectures deviennent des étendards publicitaires de l'institution, parfois même des œuvres, destinées à générer l'envie de pénétrer dans l'enceinte du musée. Certaines institutions s'inspirent des centres commerciaux pour attirer les publics, tel le Musée Te Papa Tongarewa de Wellington, construit par Mercep. D'autres, dont la mission relève du devoir de mémoire et de consécration des citoyens, génèrent une architecture émotionnelle. C'est le cas du Musée Juif de Berlin, construit par Libeskind. Une architecture sophistiquée peut revendiquer la préciosité des collections abritées en son sein, comme celle de la Fondation Louis Vuitton, conçue par Gehry. Le bâtiment peut aussi souligner la mission identitaire du musée, comme le fait le Centre culturel Tjibaou, conçu par Piano à Nouméa, dont l'architecture s'approprie les formes kanakes traditionnelles de Nouvelle-Calédonie. Bien que les musées n'utilisent majoritairement que des stimulations visuelles pour attirer le passant, on assiste également à des tentatives architecturales d'habillage du lieu par des touches plurisensorielles inspirées par le marketing expérientiel³ (dispositifs sonores, olfactifs, jeux d'éclairage). Tout comme l'image architecturale, leur vocation est d'ouvrir le musée sur la ville.

Ces pratiques immersives pluridisciplinaires et multisensorielles semblent confirmer que les limites entre l'exposé, l'exposant et le spectateur explosent : toiles, barrières de protection et façades bourgeoises laissent place à des alternatives inclusives. Certains considèrent que le musée se travestit pour attirer les visiteurs à tout prix. À ceux-là, ne pourrait-on pas répondre que les outils que l'on voit se développer sont des merveilles de créativité, destinées à satisfaire des clients exigeants, désireux d'apprendre tout en étant séduits par les dispositifs mis en place pour les aider à s'échapper de leur quotidien ?



¹ L'expographe génère un contexte narratif autour des objets exposés au public par la mise en scène. Jennifer Carter, « Expositions en tant que médias », *Media Tropes*, vol. 3, n°2, 2012, p. II. ² Baudrillard parle d'*hyperréalité* lorsqu'il étudie l'action de l'environnement et des stimulations sur la disposition cognitive des individus, qui acceptent consciemment de perdre leur capacité à distinguer le réel de l'imaginaire. Jean Baudrillard, *La société de consommation : ses mythes, ses structures*, Paris, Gallimard, 1970, 318 p. ³ Gilles Brougère, « Les parcs d'attractions : jeu, divertissement, éducation », *Educação e Pesquisa*, vol. 26, n°1, janvier/juin 2000, p. 13. ⁴ Les penseurs de la Nouvelle Muséologie commencent à réévaluer la place du musée dans la société dans les années 1960. Ils considèrent le patrimoine comme un outil d'engagement social, de prise de conscience et de diffusion des connaissances. François Mairesse et André Desvallées, « Muséologie », *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*, Paris, Armand Colin, 2011, p. 367. ⁵ L'*edutainment* est la tendance à « [rendre la médiation muséale] plus ludique et interactive pour attirer d'autres publics ». François Courvoisier, Pierre Balloffet et Joëlle Lagier, « From the museum to the amusement park : opportunities and risks of edutainment », *International Journal of Arts Management*, vol. 16, n°2, 2014, p. 3. ⁶ Le marketing expérientiel immersif met en scène l'individu à travers des campagnes publicitaires et des happenings pour l'immerger dans un univers exotique séduisant. Antonella Carù et Bernard Cova, « Approche empirique de l'immersion dans l'expérience de consommation : les opérations d'appropriation », *Recherche et Applications en Marketing, Association Française du Marketing*, vol. 18, n°2, 2003, p. 47-65.

LE GLITCH: UNE RÉFLEXION SUR SON EXPERIENCE TEMPORELLE

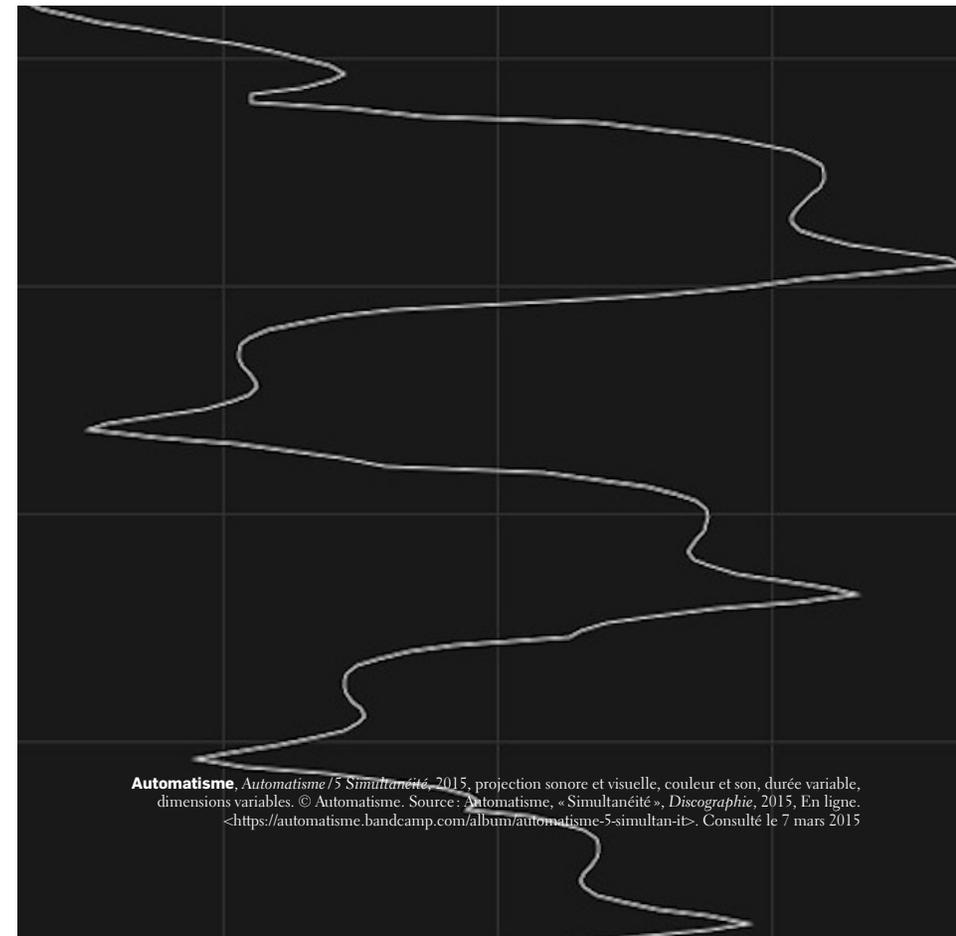
Le *glitch* est un genre de musique numérique expérimental qui déploie des impulsions sonores brèves et minimalistes¹. Il s'agit d'un arrangement de fragments de sons digitaux générés artificiellement par un logiciel et son fonctionnement est basé sur le code binaire du 0 et du 1². C'est une simulation d'une nouvelle réalité qui se traduit par des probabilités sonores virtuelles³. Donc, comment comprendre l'expérience temporelle du *glitch*? Nous étudierons ici comment la transparence du temps éphémère scinde en deux l'actuel et le virtuel pour nous faire prendre conscience du flux du temps.

Le type de son que nous entendons lors de l'écoute du *glitch* peut faire partie d'un genre plus large de l'art sonore qui se nomme le *noise*⁴, dont nous pensons qu'il a contribué à l'évolution d'une écoute de bruits à fort volume. Le *noise* peut être traduit par le terme bruit. Il est défini dans un texte d'Anne Genette⁵ comme un phénomène acoustique dû à la superposition de vibrations non harmoniques diverses⁶. Dans le *glitch* et le *noise*, la matière sonore pousse à leur limite les caractéristiques du son que sont la puissance et l'intensité en décibels, ce qui peut provoquer un choc sensoriel. Genette explique que l'oreille possède un dispositif de protection qui se révèle inopérant face à des sons au volume élevé, des fréquences aiguës ou des sons explosifs⁷. Elle ajoute : « Cet appareillage miniaturisé ne peut soutenir l'effort sur la durée, il se fatigue très rapidement⁸ ». On en déduit que ce type d'écoute intensive repousse les limites de l'endurance auditive. L'auteure souligne également que le *noise* mène à l'excès, au dépassement de soi et que ses adeptes sont des *sensation seekers*, des accros du son⁹. En conséquence, le *noise* viserait à engendrer un effet d'adaptation de l'organisme : c'est dans le dérèglement de nos sens auditif et émotif que réside le plaisir de l'écoute.

Une autre particularité du *glitch* est qu'il est composé de sons à faible durée et qu'il met l'emphasis sur leur rythme¹⁰. Le *glitch* étant éphémère dans notre perception, on peut se questionner sur son effet sur le système de protection auditif surnommé. Josselin Minier précise que « le temps avant intervention de cette compression physiologique du son est plus long que la durée d'un clic qui

« frappe » donc pleinement le système auditif incapable de se protéger¹¹ ». En conséquence, le *glitch* « a un effet invasif et agressif plus direct qu'un flux sonore continu [...], tout en étant moins fatiguant, le réflexe d'atténuation n'intervenant que ponctuellement¹² ».

Nous observons que le *glitch* déploie simultanément plusieurs fréquences numériques différentes et superposées. La synthèse de ces fréquences encourage la sensation fréquentielle¹³ et renforce l'idée que le *glitch* procède à une expérimentation entre l'infiniment bref et l'infiniment long. Le mélange opéré par le *glitch* entre l'instantané et l'infini nous paraît similaire au concept de l'esthétique de l'éphémère de Buci-Glucksmann¹⁴. Cette théorie traite d'une temporalité qui rend sensible la vibration du temps : « [il existe] des opérateurs de l'éphémère suscitant la perception, qu'il s'agisse de rythmes, de motifs ou de matériaux¹⁵ ». Le *glitch* utilise des fragments sonores tellement brefs que le type de temporalité qu'il crée est un mélange entre une impulsion et un événement. Ainsi, il mélange le virtuel et l'actuel ou, en d'autres mots, l'essence et l'existence¹⁶, rendant perceptible le flux du temps. Le rapprochement que Buci-Glucksmann fait entre le temps éphémère et le temps non linéaire a des antécédents dans la musique d'avant-garde du XX^e siècle. Des méthodes employées dans cette musique se retrouvent dans le *glitch* pour nous faire vivre le mouvement du temps. Par exemple, on peut lire dans un texte de Girard que « la non-linéarité n'implique pas nécessairement la répétition d'événements. [...] Les œuvres musicales non linéaires reposant sur des techniques de collage, de fragmentation ou de juxtaposition relèvent [...] d'un « temps momentané »¹⁷ ». Ces méthodes de construction du temps nous donnent l'impression que chaque événement ou impulsion sonore donne le sentiment d'être dans un moment indépendant du précédent¹⁸. Par exemple, à la lumière d'une œuvre de Karlheinz Stockhausen, Girard décrit qu'aucun événement n'est la conséquence d'un événement antérieur¹⁹.



Automatisme, *Automatisme / 5 Simultanité*, 2015, projection sonore et visuelle, couleur et son, durée variable, dimensions variables. © Automatisme. Source : Automatisme, « Simultanité », *Discographie*, 2015. En ligne. <<https://automatisme.bandcamp.com/album/automatisme-5-simultanite>>. Consulté le 7 mars 2015

Des infrasons et ultrasons sont utilisés par des artistes de musique *glitch* et ils s'immiscent également dans les fréquences perceptibles par l'oreille. De plus, Genette explique que certaines fréquences nous paraissent inaudibles, mais que la vibration n'en existe pas moins et le corps, dans sa globalité, y réagit²⁰. C'est ce qu'on remarque dans un album de 2001 de Carsten Nicolai, intitulé *Transform* et publié sous le pseudonyme d'Alva Noto, où des fréquences perceptibles, graves ou aiguës, sont l'unique matériau sonore utilisé²¹. Ces sons sont strictement digitaux et générés par des ondes pures, qui nous rappellent les bruits des machines et des technologies numériques²². Ainsi, la musique de Nicolai peut être perçue comme le résultat d'un « produit technique²³ » : il a recours à des fréquences et à leur modulation, donc à ce qui les rend audibles en premier lieu. Par ce processus, il met en évidence la non-perception des fréquences restantes²⁴. Les rythmes saccadés et la fragmentation des matériaux de base du sonore digital, c'est-à-dire les fréquences numériques, sont des techniques qui structurent temporellement le son, de sorte qu'il apparaît et disparaît aussitôt.

En conclusion, les jeux temporels multiéchelles que Minier évoque encouragent l'idée que le *glitch* nous ramène toujours à l'instant présent²⁵. Plus la forme sonore est précisément définie en temps, plus les rapports temporels sont facilement identifiables sur de multiples niveaux de construction. Les jeux rythmiques du *glitch* sont complexes, mais ne saturent pas la capacité de compréhension du flux évènementiel. Le *glitch* est une musique du temps et de l'espace, et ce, par la circulation d'ondes sonores propres au numérique. Par ailleurs, certains artistes explorent le *glitch* à l'aide de supports visuels, qui peuvent nous aider à voir ce qu'on entend. Le *glitch* nous stimule visuellement par le mouvement du son et, puisque nous ne pouvons pas être en même temps à tous les endroits d'une salle, nous ne pouvons pas entièrement capter l'œuvre. Serait-il utopique de vouloir percevoir en même temps toutes les perspectives sonores d'une composition *glitch* ?

¹ Josselin Minier, « *The Movement of Zero and One Made Audible: le click et le simulacre cinétique de la musique numérique* », *Tacet – L'expérimentation en question*, n° 2, 2013, p. 318. ² *Ibid.*, p. 323. ³ Achim Szepanski, « Mille Plateaux manifesto », *Organised Sound*, vol. 6, 2001, p. 225. ⁴ Anne Genette, « Noise: une performance pour l'oreille », dans Sébastien Biset (dir.), *Le performantiel noise*, Bruxelles, (SIC), 2010, p. 62. ⁵ *Ibid.*, p. 55-62. ⁶ *Ibid.*, p. 55. ⁷ *Ibid.*, p. 58. ⁸ *Ibid.*, p. 58. ⁹ *Ibid.*, p. 62. ¹⁰ Minier développe cette idée en demandant « Qu'évoque un éclat sonore intense et bref, sinon la percussion ? » Josselin Minier, *loc. cit.*, p. 334. ¹¹ *Ibid.*, p. 334. ¹² *Ibid.*, p. 334. ¹³ *Ibid.*, p. 334. ¹⁴ L'esthétique de l'éphémère est un éclatement et un anéantissement des frontières, de la modulation et de la succession du temps. C'est un temps éclaté et fluide en opposition au temps cyclique ou linéaire. Voir Christine Buci-Glucksmann, *Esthétique de l'éphémère*, Paris, Galilée, 2003, 84 p. ¹⁵ *Ibid.*, p. 26. ¹⁶ Josselin Minier, *loc. cit.* p. 330. ¹⁷ Joan Girard, *Répétitions L'esthétique musicale de Terry Riley, Steve Reich et Philip Glass*, Paris, Presses Sorbonne nouvelle, 2010, p. 193. ¹⁸ Par exemple, dans la pièce de 1960 intitulée *Kontakte* par Karlheinz Stockhausen, il n'y a jamais répétition de deux sons identiques. Karlheinz Stockhausen, *Kontakte* disque compact audio, 1992 [1958-60]. ¹⁹ Joan Girard, *op. cit.*, p. 193. ²⁰ Anne Genette, *loc. cit.*, p. 56. ²¹ Alva Noto, *Transform*, Allemagne, Mille Plateaux mp 102, disque compact audio, 2001. ²² Pesch explique que l'intérêt de l'artiste pour le *glitch* serait issu du domaine des arts visuels et que « la musique et les sonorités ne sont pas pour Nicolai des moyens d'expression alternatifs, mais plutôt le matériau approprié pour rendre concret son intérêt pour le processus, le mouvement, le jamais terminé, l'imparfait. » Martin Pesch, « Transfer and Transformation: Strategies in the Oeuvre of Carsten Nicolai », *Parachute*, vol. 107, juillet/septembre 2002. ²³ *Ibid.* ²⁴ *Ibid.* ²⁵ Josselin Minier, *loc. cit.*, p. 338.

LES SESSIONS DE LA PAIX: ENTRE TRAVAIL DE MÉMOIRE ET ACTUALITÉ

Le centre Clark présentait jusqu'au 21 février dernier l'exposition *Les Sessions de la Paix*, de Jean-Michel Leclerc. Ce terme fait directement référence aux tribunaux qui ont participé à l'arrestation pour « grossière indécence » de personnes de même sexe, entre 1890 et 1969, au Québec. Sujet politique et commémoratif, alors que la question de la pénalisation de l'homosexualité reste encore d'actualité dans certains pays.

UN TRAVAIL DE MÉMOIRE

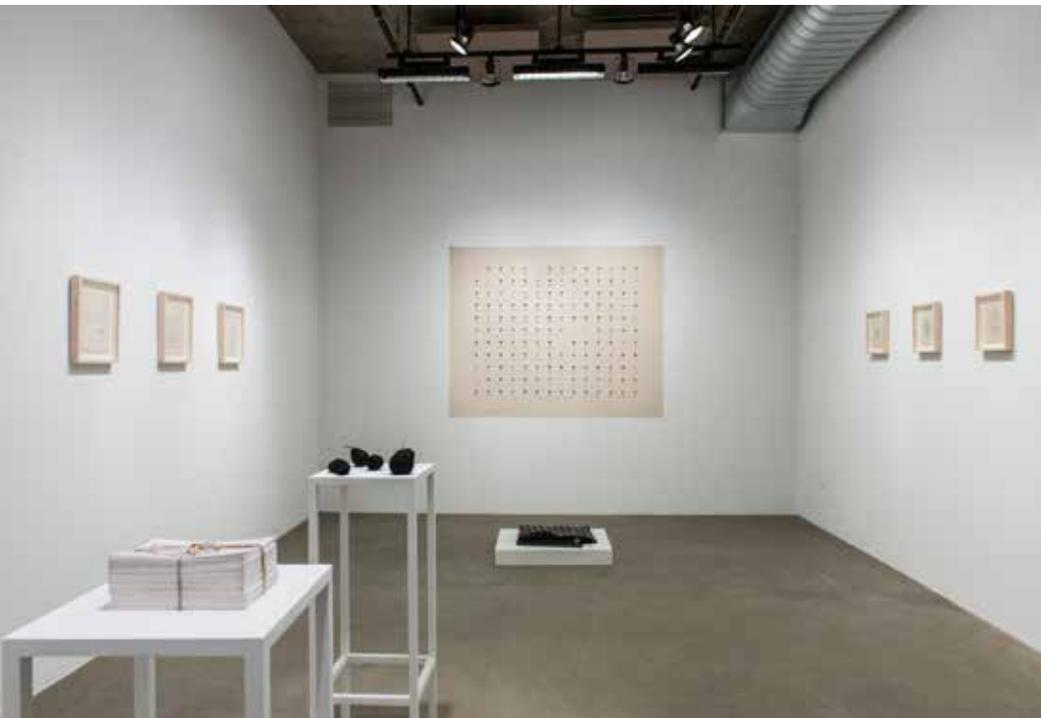
L'espace de monstration n'a aucun cartel visible. Les différentes explications et descriptions se font sur un document en annexe. Cela permet de créer une rencontre avec les artefacts et l'histoire qui est racontée, soit la mise en parallèle de l'oppression des homosexuels avec l'écllosion d'une communauté lesbiennes, gais, bisexuels et transsexuels (LGBT) au Québec au début du XX^e siècle. La frontière est floue entre l'exposition d'objets d'art et de pièces d'époque reconstituées, questionnant alors ce que l'on voit : une présentation d'œuvres originales ou de ressources historiques? On y retrouve les deux. Leclerc a une démarche d'archiviste, collectant une documentation riche sur un pan de l'histoire québécoise en la présentant par le biais de l'art. Ce procédé aide à l'immersion du spectateur et à son identification au thème.

Cela se manifeste, par exemple, dans l'œuvre intitulée *Sans titre (Un excellent jeune homme)*. Elle consiste en la présentation, l'une à côté de l'autre, de trois lettres de recommandation reproduites

par l'artiste. Celles-ci ont été écrites dans le cadre de l'arrestation d'Henri Pageau en 1917 pour *grossière indécence*. Signées du curé, de l'employeur et de la mère de l'accusé, elles expriment l'impact d'une arrestation pour homosexualité sur un individu et son entourage. De ces documents, on déduit tant l'humiliation que la volonté d'innocenter l'employé, le paroissien et l'enfant, qu'est aussi le prévenu. Un des dispositifs intéressants de cette exposition est la présentation de plusieurs cas individuels. Ceux-ci sont rassemblés dans les deux pièces de tissu de 152 x 203 cm intitulées *Grossière indécence* et *Sans titre*. À l'instar d'un mémorial, elles révèlent le nom de ceux qui ont subi les lois sévères dues à l'amendement Labouchère dès 1890. Chacune des histoires présentées est alors liée à l'Histoire avec un grand H.

Ainsi sont mises en exergue la force de l'oppression policière et les dénonciations (parfois même d'homosexuels entre eux). Une question plus large apparaît alors : quelle place l'individu détient-il face à un système répressif ?

L'une des réponses peut être l'éclosion, dans ce climat hostile, d'une culture homosexuelle, par le biais notamment de la revue *Les mouches fantastiques* (1918-1920). Fondée par Elsa Gidlow et Roswell George Mills, celle-ci est l'une des premières publications LGBT d'Amérique du Nord. L'artiste en expose cent exemplaires ficelés ensemble, exprimant la force des manifestations artistiques comme outil d'expression politique : un militantisme indispensable pour l'avancée des mentalités.



Vue de l'exposition *Les Sessions de la Paix*, 2015, Centre Clark. © Paul Litherland

LA PÉNALISATION DE L'HOMOSEXUALITÉ : UNE QUESTION D'ACTUALITÉ

En réalisant ce travail de mémoire, Leclerc permet de faire prendre conscience de la réalité de la pénalisation des individus en raison de leur orientation sexuelle, cette oppression existant toujours dans certains pays.

Le 24 janvier dernier, douze hommes ont été arrêtés à Kano, au Nigeria¹. Leur délit aurait été de se réunir pour célébrer un mariage gai, activité illégale dans cette ville appliquant la charia². Leur condamnation peut se solder au pire par la peine de mort (même si cette sanction est rarement prononcée), au mieux par quatorze ans de prison.

En décembre 2014, trente-trois hommes ont été arrêtés en Égypte pour débauche³. Cette rafle est due à la journaliste pro-gouvernement Mona Iraqui, qui a dénoncé les individus aux autorités et a diffusé, sur les réseaux sociaux, des photos prises avant et pendant l'arrestation. Ces actes ont été réalisés dans le cadre de son émission télévisée, brouillant ainsi la frontière éthique entre sensationnalisme journalistique et implication directe des médias avec la police.

Ces deux cas (et bien d'autres) montrent le caractère actuel du thème de l'exposition, entre répression et humiliation publique des gais dans certains pays. Un devoir de mémoire à faire, mais aussi une prise de conscience nécessaire.



¹ Julien Massillon, « Au Nigeria, les autorités religieuses ont arrêté 12 hommes qu'elles disent homosexuels », *Yagg*, En ligne, 27 janvier 2015. <<http://yagg.com/2015/01/27/au-nigeria-les-autorites-religieuses-ont-arrete-12-hommes-elles-disent-homosexuels/>>. Consulté le 6 février 2015. ² Définition de charia : « mot arabe signifiant le chemin qui conduit à l'abreuvoir et, par extension, [...] le chemin qu'il faut suivre. Loi canonique islamique régissant la vie religieuse, politique, sociale et individuelle, appliquée de manière stricte dans certains États musulmans. », *Larousse*. <<http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/charia/14756>>. Consulté le 7 mars 2015. ³ Amandine Bourgoïn, « Quand l'Égypte traque les homosexuels », *Paris Match*, En ligne, 9 décembre 2014. <<http://www.parismatch.com/Actu/International/Quand-l-Egypte-traque-les-homosexuels-666510>>. Consulté le 6 février 2015.

LES HISTOIRES DE L'ART SANS GRAND H

Pas besoin d'être un artiste pour faire de l'art ou même pour l'apprécier, c'est bien connu. La créativité est propre à chaque personne et a une valeur différente pour chacun. C'est ce que l'on perçoit dans le premier documentaire de la série *L'art fait du bien*. Une production d'Aidia, la série « cherche à démontrer comment la découverte, la pratique et l'amour des arts peuvent faire une différence dans la vie des gens.¹ » Paru sur les ondes de Télé-Québec en octobre dernier, le premier volet aborde principalement les arts visuels et comment ils font du bien à une série d'individus.

Une des façons dont l'art fait du bien est par l'art-thérapie, une forme de psychothérapie où l'expression et la réflexion picturale sont primordiales². Alors que ce domaine est en place au Québec depuis un certain temps³, il semble y avoir présentement une effervescence autour de cette idée que l'art peut faire du bien, quelle qu'en soit la forme. En arts visuels, on a célébré en novembre dernier les quinze ans du Musée en partage, programme du Musée des beaux-arts de Montréal proposant des projets d'éducation et de médiation, qui inclut entre autres *Fil d'art*, en collaboration avec la Société d'Alzheimer de Montréal.

Au début du documentaire *L'art fait du bien* nous est présenté Hugues, un ancien architecte, atteint de la maladie d'Alzheimer, lors de sa participation aux activités *Fil d'art* avec l'art-thérapeute Pascale Godbout. Bien qu'il ne soit pas présenté dans le film en question, Jürgen Bender participe aussi à ces ateliers et était présent lors de l'événement de novembre dernier, où il est monté sur la scène pour dire bonsoir aux visiteurs, accompagné de sa femme Alice. Affecté par une démence fronto-temporale, maladie apparentée à l'Alzheimer dont il a été diagnostiqué il y a déjà quatorze ans, Jürgen est encore très autonome, bien qu'on lui ait prédit à l'époque une espérance de vie de trois ans.

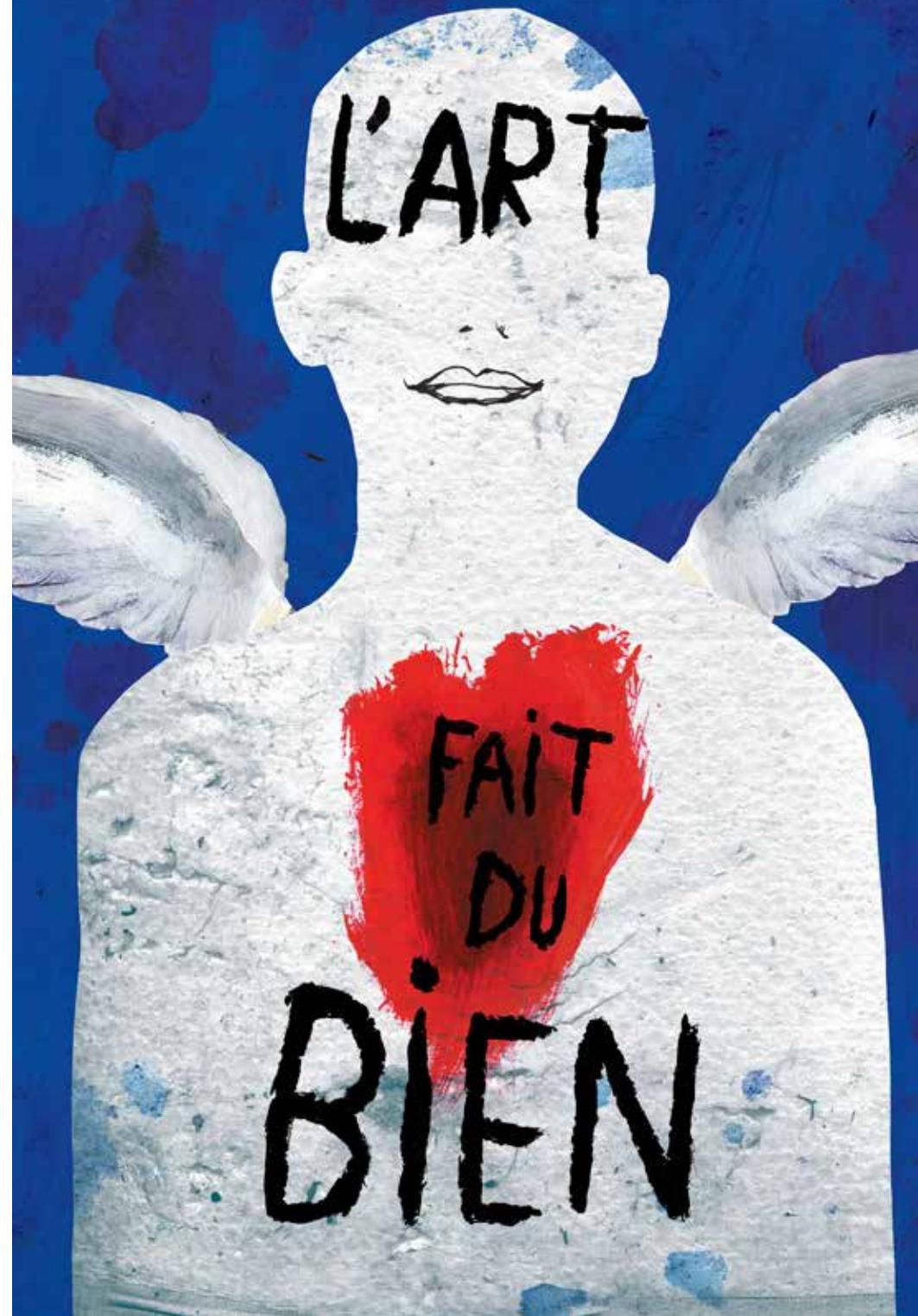
Étant auparavant pianiste et photographe amateur, Jürgen a découvert la peinture en participant aux ateliers *Fil d'art*. Ces ateliers se font en groupe et on y propose une visite du musée, une fois par mois, en compagnie d'une art-thérapeute ainsi que d'un éducateur du musée. Chaque visite ayant un thème, c'en est une abordant les animaux qui a mené Jürgen à découvrir l'art amérindien et, plus précisément, les œuvres de Norval Morisseau. Ayant complété un croquis répliquant une œuvre de Morisseau, il l'a montré à Pascale, qui l'a aidé à compléter son œuvre en lui proposant des couleurs. Selon Alice, Jürgen dessinait et faisait des œuvres somme toute simples auparavant. La découverte de l'art amérindien a éveillé en lui une passion à laquelle il se voue depuis⁴. Quant à Pascale Godbout, art-thérapeute à *Fil d'art*, elle explique que pour les gens atteints de démence comme Jürgen, créer une œuvre « met tout simplement en valeurs les forces qu'il leur reste parce que la maladie les change⁵, mais qu'ils restent capables de créer, d'avoir du plaisir, de s'émerveiller, ils sont sensibles au beau. »

Dans les ateliers de *Fil d'art*, ce n'est donc pas uniquement la personne qui peint à qui l'art fait du bien. L'entourage est également invité à y participer et peut aussi bénéficier des aspects positifs de l'art. Alice, femme et aidante naturelle de Jürgen, s'était toujours sentie intimidée par les musées auparavant, ne se sentant pas « artistique⁶ ». Depuis ces visites, elle s'est découverte une passion et affirme même aller au musée seule. Par ailleurs, celle qui accompagne Jürgen dans sa maladie tous les jours voit la différence qu'apportent les ateliers d'art-thérapie : « Pour moi, son art-thérapie, c'est une nouvelle façon de communiquer. Quand je vois les tableaux qu'il fait, je me dis qu'il doit être bien en dedans, car il fait de belles choses⁷ ». Quant à Pascale, elle croit que la stimulation par les arts a sans doute joué un rôle dans l'état actuel de Jürgen : « [Il] est atypique, son cas est singulier, entre autres du fait qu'il est diagnostiqué depuis si longtemps et est encore si autonome. Il s'exprime bien, voyage avec son épouse, fait de la lecture...⁸ »

Les gens atteints de maladies reliées à la démence sont souvent imprévisibles, la démence étant une maladie qui ne se guérit pas et qui est irréversible. Par contre, on peut en ralentir les effets et améliorer la qualité de vie des gens qui en sont atteints grâce à certains traitements⁹, comme l'art-thérapie. En ce sens, Pascale Godbout explique que même si certains patients ne se rappellent pas ce qu'ils font lors des ateliers avec elle, « ça a des effets sur leur affect, sur leur état. Ça a des effets sur le reste de la journée.¹⁰ » Pour des patients à des stades plus avancés, ne pouvant même plus peindre, notamment en centre de soins de longue durée, la présence d'œuvres d'art peut faire du bien, ne serait-ce qu'en égayant l'atmosphère et en brisant la monotonie, pour minimiser l'aspect hospitalier¹¹. Cet aspect est majeur pour favoriser l'adaptation, considérant que ces résidents oublient fréquemment où ils sont, ce qui les affole.

Certes, il n'y a pas que les arts visuels qui peuvent faire du bien et c'est ce qu'Aidia compte développer dans ses deux prochains films. Le premier, abordant la danse et la musique, abordera notamment le Centre national de danse-thérapie des Grands Ballets. Lancé en 2013, ce département de la compagnie de danse vise à promouvoir les bienfaits de la danse par trois actions, soit l'offre de services en thérapie par la danse et le mouvement, la recherche dans le domaine ainsi que la création d'une formation en danse-thérapie. S'inscrivant dans la même veine que les *Creative Arts Therapies* enseignés à Concordia (art-thérapie, musicothérapie et *drama* thérapie), la danse-thérapie utilise le médium de la danse comme moyen de communication, pour se réapproprier son corps et pour se réimpliquer socialement. Les projets du Centre sont principalement offerts dans des milieux thérapeutiques et sont encadrés de projets de recherche, afin d'apporter à ce milieu des données probantes et de surpasser la barrière des études qualitatives.

Enfin, les exemples du Musée des beaux-arts de Montréal et des Grands Ballets démontrent, à eux seuls, une volonté d'étendre la portée des arts au-delà de ses clientèles, ses usages et ses contextes traditionnels, pour démontrer que l'art fait du bien. La série documentaire *L'art fait du bien*, à travers ses trois films portant sur les arts visuels, la danse, la musique, le cirque et le théâtre, profite à ce mouvement de démocratisation des arts, en ne racontant pas la grande histoire de l'art, mais bien les histoires de l'art propres aux personnages présentés¹². C'est d'ailleurs cette multiplicité d'histoires qui démontrent que l'art est partout, dans tous les milieux, de plusieurs façons et en tout temps.



¹ *L'art fait du bien: Série documentaire*, Aidia, octobre 2014, p. 19. ² « À propos de l'art-thérapie », *Association des art-thérapeutes du Québec*, En ligne. <<http://www.aatq.org/arttherapy#jump9>>. Consulté le 6 mars 2015. ³ L'association des art-thérapeutes du Québec a été fondée en 1981 et le département des *Creative Arts Therapies* de l'Université Concordia existe depuis plus de trente ans. ⁴ Alice Bender, dans Catherine Perrin, « Rencontre: Les ateliers Fil d'art », *Médium Large*, Ici Radio-Canada, enregistrement sonore d'une émission de radio, En ligne. <http://ici.radio-canada.ca/emissions/medium_large/2011-2012/chronique.asp?idChronique=325485>. Consulté le 5 mars 2015. ⁵ Pascale Godbout, *Ibid.* ⁶ Alice Bender, *Ibid.* ⁷ Alice Bender, *Idem.* ⁸ Pascale Godbout, dans un échange de courriels avec l'auteure, février 2015. ⁹ « Les stades de la maladie d'Alzheimer », *Société Alzheimer Montréal*, En ligne, 2015. <<http://www.alzheimer.ca/fr/montreal/About-dementia/Alzheimer-s-disease/Stages-of-Alzheimer-s-disease>>. Consulté le 6 mars 2015. ¹⁰ Pascale Godbout, dans Catherine Perrin, *loc. cit.* ¹¹ Joanie Robidoux, étudiante en art-thérapie et travailleuse sociale, dans un échange de courriels avec l'auteure, décembre 2014. ¹² « L'art fait du bien série documentaire » *Aidia*, En ligne, 2014. <<http://aidia.ca/?projets=lart-fait-du-bien-serie-television>>. Consulté le 6 mars 2015.

1. Jürgen Bender et Pascale Godbout, *Bear II*, 2011. © Pascale Godbout

2. Jürgen et Alice Bender en visite au Musée des beaux-arts de Montréal. © Pierre Arseneault, Musée des beaux-arts de Montréal

3. Lino, affiche pour le documentaire *L'art fait du bien*. © Lino

DOSSIER: L'ARSENAL

L'Arsenal est un centre d'art contemporain situé dans Griffintown et portant en son sein l'empreinte du passé industriel de ce quartier. Le bâtiment, dont les nombreux espaces arborent des proportions grandioses (83 000 pieds carrés), fut construit en 1846 et faisait à cette époque partie du chantier naval *Marine Works Canada*¹. Le centre d'art abrite la galerie Division, un studio accueillant des artistes en résidence, la collection privée Majudia, en plus de contenir plusieurs grands espaces.

Dans l'enceinte de cet immeuble patrimonial aux accents très modernes se côtoient plusieurs salles dans lesquelles on retrouve des expositions et des œuvres de différents médiums, tels que la peinture, la sculpture, la vidéo, la photographie, l'installation, la performance et la création en direct, pour ne nommer que ceux-ci. Les dimensions de l'Arsenal lui permettent d'être l'hôte d'événements de toutes sortes.

Le côté transdisciplinaire de l'Arsenal réside en fait dans la multitude d'éléments qui composent son concept global. Premièrement, l'architecture de l'endroit mélange différentes temporalités en alliant l'allure industrielle d'antan à l'épuration immaculée et la démesure des pièces, aspects inhérents à l'esthétique moderne. Dans cet immeuble, qui forme déjà en soi une œuvre ancrée dans le temps et dans la géographie des lieux, cohabitent une galerie commerciale, des événements d'allégeances multiples ainsi que des expositions des plus diversifiées.

¹ «À propos», *Arsenal Montréal*, En ligne. <<http://arsenalmontreal.com/fr/%C3%A0-propos>>. Consulté le 3 avril 2015.











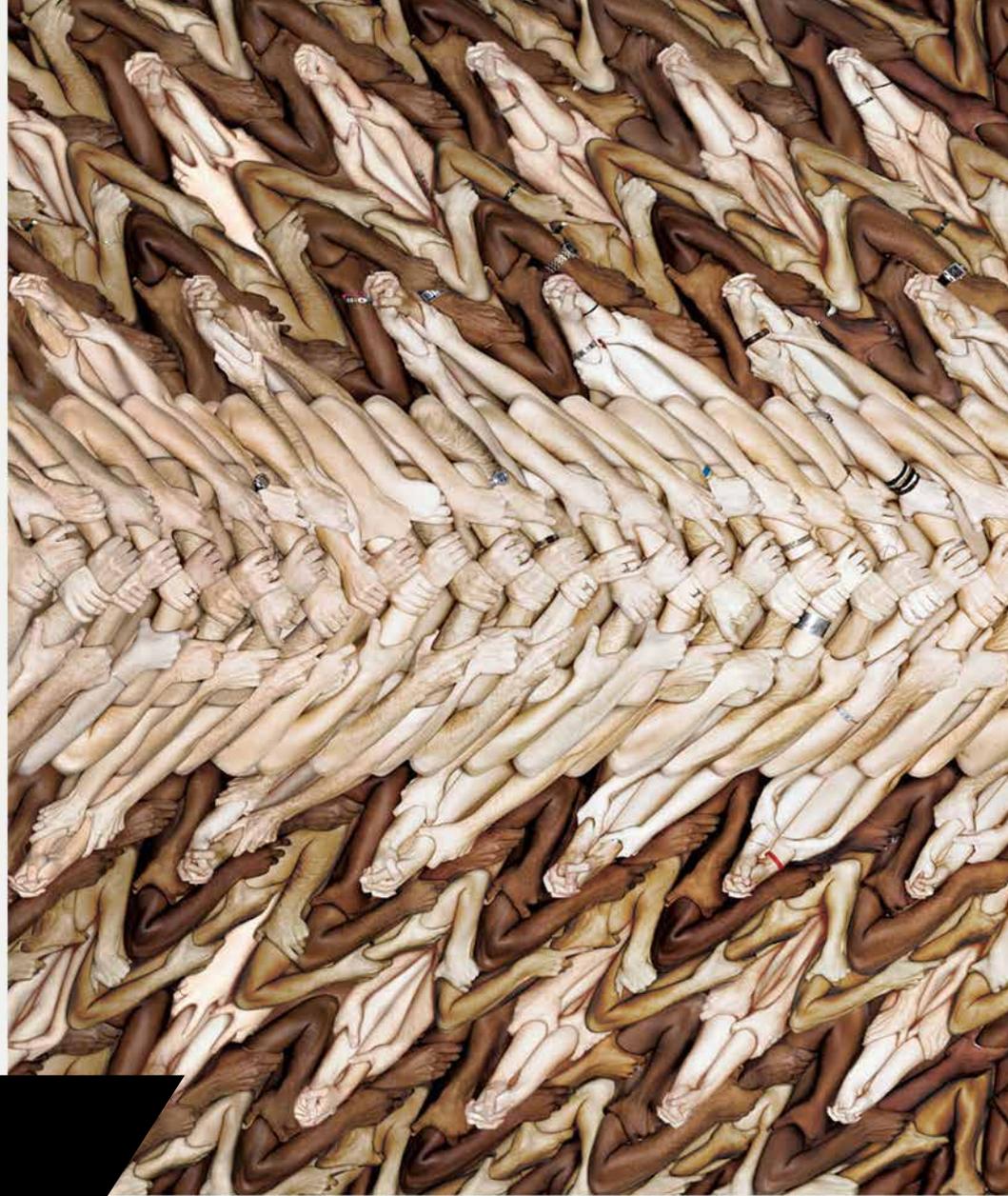
1. Arsenal Toronto Out of China, Exposition *Like thunder out of China* ©Arsenal Montréal
2. Les ateliers TD, Les ateliers TD à l'Arsenal Montréal ©Arsenal Montréal
3. Arsenal Montréal, David Spriggs (photo 2), Exposition David Spriggs – PRISM ©David Spriggs
4. Arsenal Montréal, *Science des rêves*, Exposition Science des rêves ©Jean-Sébastien Grégoire
5. Arsenal Montréal, C2, Événement C2-MTL ©C2-MTL



6. **Current**, Exposition Current ©Jean-Sébastien Grégoire
7. **Riopelle Expo et soirée**, Soirée Riopelle ©Arsenal Montréal
8. **Arsenal Montréal**, David Spriggs (photo 1), Exposition David Spriggs – PRISM ©David Spriggs

PERS PEC TIVES

En
tre
tiens



Simon Beaudry, *Ceinture fléchée*, 2008, impression jet d'encre sur papier, 150 x 120 cm. © Simon Beaudry

OMNIPRÉSENCE DE LA PUBLICITÉ DANS LE TRAVAIL DE SIMON BEAUDRY

« L'œuvre est un prétexte pour échanger avec les gens sur un certain sujet »

— Simon Beaudry¹

Depuis l'ère moderne, la publicité s'est imposée au sein de la société jusqu'à faire partie intégrante de la culture populaire. Les campagnes publicitaires de grande envergure restent marquantes et deviennent le symbole de générations. On pensera aux compagnies telles Coca-Cola, Molson, Pepsi et même Bell Canada, pour ne nommer que ceux-là, qui ont su cerner leur public pour s'approprier une image de marque forte. De ce fait, le rôle de la publicité est devenu ambigu, puisque ce média sert de véhicule pour faire passer un message afin que des clients potentiels adhèrent à sa vision et sa mission, tout en faisant la promotion d'un bien commercial. Suivant cette logique, l'artiste Simon Beaudry s'est inspiré des techniques de communication utilisées par le domaine publicitaire pour toucher les gens, afin que ceux-ci voient et adhèrent à sa vision de l'identité québécoise.



GLISSEMENT DU STATUT DE PUBLICITAIRE AU STATUT D'ARTISTE

Le parcours de Simon Beaudry est atypique. Diplômé en design graphique de l'Université du Québec à Montréal, il a d'abord eu une carrière de directeur artistique dans une grosse boîte de publicité. C'est en réalisant des contrats publicitaires qu'il s'est trouvé une esthétique personnelle et une image bien à lui. Ensuite, il a développé le projet *Câliboire*, qu'il a continué d'explorer et d'approfondir au fil des années. Face à la popularité de son art, il a quitté son emploi en publicité pour compléter une maîtrise en arts visuels afin de se parer davantage d'outils pour sa pratique désormais en pleine évolution. Il est donc passé de publicitaire à artiste, se laissant ainsi toute la liberté pour explorer et développer sa pratique. Beaudry trouve qu'il y a quelque chose de plus fondamental dans le statut d'artiste, mais il se considère d'abord et avant tout comme un citoyen qui se sert de l'art pour s'exprimer².



UTILISER LA PUBLICITÉ POUR SÉDUIRE

Au départ, ses œuvres étaient conçues uniquement dans une volonté promotionnelle, que ce soit en collaboration avec le magazine *Urbania* ou la Fête nationale, par exemple. Rapidement, il s'est dissocié de ce domaine afin de créer ses propres œuvres et explorer davantage son thème de prédilection, soit l'identité québécoise. Si, d'emblée, c'est par le biais de la publicité que la pratique artistique de Beaudry s'est développée, il a tenté de s'en dissocier pour se créer une image bien à lui³. À mon avis, l'influence de son premier domaine d'emploi est encore omniprésente dans son corpus d'œuvres et dans son esthétique.

Dans sa pratique, il défend sa vision personnelle du Québec. En effet, Beaudry emprunte des symboles de l'identité québécoise, qu'il rend avec une esthétique plutôt séduisante pour attirer et toucher un plus vaste public, tout comme le fait le domaine publicitaire. Puisque sa pratique artistique est engagée, les mécanismes de la publicité l'aident à faire circuler son message.

ALLIER L'ART ET LA PUBLICITÉ PAR LE BIAIS D'UNE PRATIQUE TRANSDISCIPLINAIRE



Si, dans plusieurs entrevues qu'il a accordées, il réfute la forte influence de la publicité dans sa pratique actuelle, le lien reste indéniable pour certaines de ses œuvres telles que *La Chasse-galerie*, *Triptyque de la décadence identitaire* et *La charge de l'original épormyable*. Par le biais de la transdisciplinarité, Beaudry en arrive à obtenir une image qui fusionne à la fois un langage publicitaire à une pratique artistique engagée. Cette transdisciplinarité est aussi ressentie par la multiplicité des médiums qu'il utilise et mélange au gré des œuvres, que ce soit la sculpture, la photographie, l'art de performance ou les œuvres vidéographiques.

L'œuvre *La Chasse-galerie* a été réalisée suite à une commande de la Fête nationale : elle a donc été conçue dans un contexte publicitaire. Cette influence se fait sentir dans l'esthétique parfaitement léchée de l'image. Ainsi, il semblerait que l'artiste ait suspendu le temps et figé les protagonistes dans l'action pour laisser au spectateur le soin de s'imaginer la suite du récit.



En ce qui concerne son œuvre *Triptyque de la décadence identitaire*, on y voit un rappel évident d'un mécanisme publicitaire qui consiste à fusionner deux choses a priori diamétralement opposées pour construire un discours autour de cette opposition. L'artiste montre dans ce triptyque des cuillères en bois combinées à un lit de clou, des raquettes rafistolées à un piège à ours ainsi qu'une pipe-pistolet. La publicité sert donc dans la construction du discours et de l'image. De cette façon, les dichotomies réalisées par l'artiste deviennent porteuses de sa pensée, sans toutefois utiliser de références écrites.

Plus récente dans son corpus, *La charge de l'original épormyable* explore un tout autre pan de la relation art/publicité. En effet, l'artiste se sert de plans-séquences rapides pour montrer des détails du protagoniste et bien saisir l'essence du message de l'œuvre. La courte durée du vidéo, la présence de musique rythmée et d'images saccadées montrant parfois des séquences au ralenti sont des procédés qui soulignent une influence évidente de la publicité. En utilisant les dispositifs de représentation utilisés dans le domaine, Beaudry s'assure de capter l'attention de son auditoire et de faire passer son message.

Finalement, le travail de Simon Beaudry est imprégné par les préceptes de la publicité. Grâce à cette discipline, ses œuvres deviennent très parlantes pour un public moins initié à l'art moderne, puisqu'elles expriment un discours clair et des symboles reconnaissables. Son esthétique léchée et séduisante fait en sorte d'allier deux disciplines majeures afin d'obtenir un résultat précis : créer un art engagé reflétant les enjeux liés à l'identité québécoise.

¹ Propos recueillis dans le cadre d'une entrevue réalisée avec l'artiste le 1^{er} avril 2015.

² *Ibid.*

³ *Ibid.*

1. **Simon Beaudry**, *Triptyque de la décadence identitaire (la parole, la culture, l'action)*, 2010, impression à jet d'encre sur papier, 128 x 190 cm. © Mathieu Lévesque
2. **Simon Beaudry**, *La charge de l'original épormyable* (capture vidéo), 2014, vidéo, 1 min. 44 sec. (production de Roméo & fils)
3. **Simon Beaudry**, *La Chasse-galerie*, 2011, impression à jet d'encre sur papier, 90 x 135 cm. © Alain Desjean





LAURENCE PETIT : L'APPEL DE LA MOSAÏQUE



Laurence Petit (alias Gogofrisette) est une artiste-mosaïste qui a su faire sa marque dans le milieu au fil des ans. Elle a d'abord étudié en communications et en publicité à l'université, pour travailler par la suite dans une boîte de production pendant de nombreuses années. Néanmoins, ressentant le besoin viscéral de créer, elle a décidé de tout abandonner pour se consacrer à ce qui l'animait le plus dans la vie : la création. C'est tout à fait par hasard, en accompagnant une copine à un atelier de mosaïque, qu'elle a découvert ce médium, qui allait plus tard devenir sa technique de prédilection. Elle a immédiatement été envoûtée par cette pratique, puisque manipuler la matière et assembler les pièces une à une lui procure une sensation de bien-être, tout comme lorsque, petite, elle faisait des casse-têtes : « [...] faire de la mosaïque ça me calme, je retombe en enfance et je m'amuse. Ça me fait oublier tout ce qui se passe autour, je peux en faire pendant des heures ! »

C'est ainsi qu'en 2006, la jeune femme fait le grand saut et décide de consacrer sa vie entière à la création artistique. Elle reçoit, la même année, la bourse de la Fondation du maire de Montréal pour la réalisation d'une exposition, avant même de décider de s'orienter vers la mosaïque. En effet, à l'époque, l'artiste faisait de la peinture sur des tables qu'elle trouvait. Pour faire sa formation de mosaïste, elle s'est rendue à San Francisco, Barcelone et Philadelphie, puisqu'il n'existe pas de telles formules académiques au Québec. Elle s'inspire beaucoup de la technique contemporaine des Américains en la matière. Elle admire la liberté qui caractérise à la fois leur style et les matériaux qu'ils préconisent. Gogofrisette reconnaît aussi l'expertise et la technique impeccable que les Italiens ont acquises dans le domaine au fil des siècles. Néanmoins, elle préfère pour sa part travailler dans la contemporanéité, puisque celle-ci lui offre une liberté d'interprétation des matériaux. Elle peut ainsi créer des œuvres éclatées sans laisser le médium lui imposer des barrières d'ordre traditionnel.

Laurence Petit collabore avec l'organisme MU¹, avec lequel elle a réalisé plusieurs projets d'envergure. Par exemple, en 2009-2010, ils réalisent ensemble *Spirale des possibles*, un projet conçu au sein des Habitations Jeanne-Mance, dans le Quartier Latin. Cette initiative vise à embellir l'espace de vie des résidents tout en les faisant participer au processus créatif. Il s'agit d'une grande murale en mosaïque, ornant l'une des façades extérieures des blocs d'habitations et arborant des arbres dont les feuilles sont composées de tesselles formant des spirales colorées. À travers ce projet inspirant, l'artiste a eu l'occasion de tisser des liens avec les gens qui y ont participé. De plus, ces derniers en sont également venus à apprendre à se connaître davantage entre eux. L'art a donc servi de terrain de dialogue, en plus d'avoir agi à titre d'agent de liaison pour les divers créateurs qui se sont impliqués. Laurence Petit explique que la mosaïque est un médium qui est ouvert à tous, puisqu'il est relativement facile à exécuter. « La mosaïque, c'est très accessible, c'est comme un casse-tête. Des gens de tous les âges peuvent arriver à un résultat intéressant sans être diplômés des beaux-arts ! C'est ce que je dis aux participants pour les encourager à poser leur premier morceau », s'exclame-t-elle.



En plus de sa pratique d'artiste mosaïste, que l'on pourrait qualifier d'engagée, Laurence Petit fait bénéficier les particuliers de ses talents. Elle propose un service de réalisation de mosaïque à domicile. Elle crée des pièces sur mesure, adaptées aux besoins de ses clients, tout en demeurant teintées de sa signature personnelle. Le parcours de l'artiste en communications constitue résolument un atout pour le développement d'une telle initiative, puisqu'elle affectionne tout particulièrement le contact avec les gens et a toujours été très à l'aise avec celui-ci, ce qui lui permet d'aller de l'avant avec l'élaboration de ce service et d'arriver à faire valoir ses œuvres dans l'environnement intime des clients. L'artiste parle de ce pan de sa pratique avec beaucoup d'enthousiasme : « J'ai beaucoup de plaisir à travailler en atelier sur ces projets, car sachant d'avance où ma mosaïque ira, j'ai l'impression de préparer un cadeau. Je sais que je vais rendre des gens heureux avec mon œuvre et ça, ça me comble ! »

Elle travaille présentement sur un dossier d'intégration de mosaïque au plancher pour un particulier, inspiré d'un visuel nocturne de la métropole québécoise. De plus, elle donne fréquemment des conférences sur le travail de mosaïste dans les écoles et dirige des projets collectifs avec des élèves du primaire et du secondaire. Comme si l'artiste n'était pas assez occupée ainsi, elle prépare sa première exposition solo, qui aura lieu en septembre 2015 à la galerie Simon Dupuis à Saint-Jérôme. Demeurez à l'affût via son site web pour en savoir plus à ce sujet et pour prendre connaissance de ses œuvres uniques !

gogofrisette.ca/

¹ MU vise à transformer visuellement les paysages montréalais par le biais de la réalisation de murales dans différents environnements locaux. L'organisme contribue à la démocratisation de l'art en mettant de l'avant une approche axée sur la participation collective de diverses communautés avec lesquelles elle œuvre. Cette démarche favorise ainsi les rencontres de toutes sortes et la réappropriation de l'espace public par la création artistique. « Vision », Mu, En ligne. < <http://www.mumtl.org/a-propos/vision/> >. Consulté le 28 mars 2015.



PANO RAMA

Champ
libre



L'EXPOSITION À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE : VERS UNE MÉDIATION DIGITALE



Facilitant la diffusion des connaissances, de même que les dialogues entre les professionnels et les amateurs, le développement des nouvelles technologies entraîne également son lot de problèmes relatifs à la diffusion du patrimoine. En effet, cette réalité numérique force les musées à adapter leurs techniques de médiation culturelle afin d'atteindre un public plus large. Face au climat d'austérité qui sévit actuellement au Québec, il semble pertinent de se questionner sur l'avenir des lieux d'exposition traditionnels. Comment pourront-ils assurer leur mandat de diffusion tout en développant une médiation spécifiquement adaptée à cette nouvelle ère digitale ?

Tout d'abord, les musées doivent composer avec le défi de maintenir et d'accroître leur bassin de visiteurs, tout en tentant de minimiser les impacts des coupures budgétaires qui leur sont imposées. En ayant recours à une médiation numérique, ils cherchent à surmonter quelques-uns des obstacles décourageant la visite physique des expositions : les tarifs d'entrée, les heures d'ouverture restreintes, de même que la distance. En 2004, l'ensemble de ces trois aspects constituait 66,2% des motifs invoqués par public pour ne pas fréquenter de telles institutions¹. Il est intéressant de noter que, de ce nombre, 32,1% des personnes interrogées affirmaient ne pas aller au musée compte tenu de la distance à parcourir pour s'y rendre. Cette problématique est davantage présente dans les régions éloignées du Québec². Le constat est d'autant plus dramatique lorsque l'on s'attarde à la fréquentation des groupes scolaires. Ainsi, de 2004 à 2013, on note une baisse de plus de 250 000³ visiteurs au sein de cette tranche du public, baisse directement liée aux coupures budgétaires imposées aux écoles.

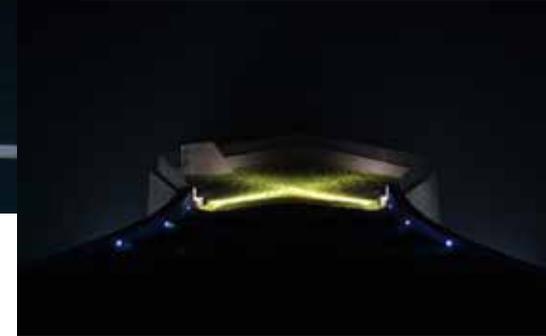
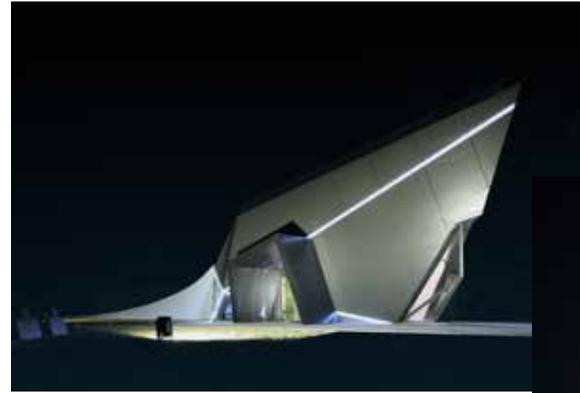
De quelle façon les musées peuvent-ils surmonter ces nouveaux défis ? Le recours au numérique permet d'abaisser certaines barrières qui isolent un public néophyte, lointain ou moins aisé et ne pouvant donc pas forcément se déplacer pour voir les expositions présentées dans ces institutions muséales. La création d'expositions virtuelles permet de pallier à ce problème, en plus de démocratiser l'accès à la culture et au patrimoine. Le numérique facilite aussi le dialogue entre les amateurs et les professionnels du milieu culturel. D'un côté, les musées peuvent échanger plus efficacement avec leur public, à travers un forum ou une rubrique spécifique du site web de l'institution. D'un autre côté, les amateurs ont la possibilité de critiquer des expositions et de les vulgariser par l'intermédiaire des blogues. Ce double dialogue permet à un public plus vaste de s'approprier les codes d'un monde autrefois perçu, à tort ou à raison, comme lui étant inaccessible. De ce fait, en embrassant l'ère numérique, les établissements muséaux se livrent à une véritable réforme, laquelle influe favorablement sur les taux de fréquentation. Ils font ainsi le pari que cet investissement permettra, à terme, de séduire suffisamment les visiteurs sur le web, afin que ces derniers ne puissent faire autrement que de se déplacer pour découvrir l'institution.

Jusqu'à quel point cette médiation numérique bouleversera-t-elle les notions de médiation et d'interaction avec divers types de publics ? De nouvelles frontières ont déjà été repoussées en 2013 en Roumanie, plus précisément à Pecica, avec l'apparition du tout premier musée exclusivement numérique. Conçu par l'architecte Claudiu Ionescu, il est d'une superficie de 125 mètres carrés et ne tient aucune collection, exception faite d'un vieux four à pain, artefact étroitement lié à l'histoire de la ville⁴. Par ailleurs, il est important de remarquer que ce musée a été construit en



cinq mois, le tout pour un minuscule budget de 120 000 euros. De surcroît, on remarque qu'il a été conçu à partir d'un modèle opposé à celui des établissements traditionnels, couvrant parfois de très vastes superficies et maintenant des collections à l'entretien extrêmement onéreux. Aussi, ce projet numérique innove en proposant d'explorer virtuellement d'autres grands musées du monde par l'intermédiaire d'écrans tactiles et d'outils de projection 3D. Cela permet donc de rompre avec l'aspect solitaire classiquement proposé par ce mode d'exploration. En effet, l'internaute peut ainsi renouer avec l'aspect de partage social que représente une expérience dans un lieu physique, sans pour autant dire adieu à la flexibilité d'une visite en ligne. Néanmoins, bien que ce concept révolutionnaire amène son lot de questionnements sur le rôle fondamental de ces institutions, l'idée du musée numérique ouvre aussi la porte à des possibilités inattendues. En effet, on pourrait en imaginer une version mobile, qui viserait à contrer la baisse de fréquentation des groupes scolaires. Cette application pourrait être distribuée dans les écoles afin de sensibiliser les jeunes au patrimoine artistique et leur offrir une expérience unique. Dans un même ordre d'idées, il pourrait être intéressant pour les grands musées d'établir de petites institutions virtuelles satellites en région et d'en faire des ambassadrices de la culture. En plus d'ajouter à l'offre culturelle parfois limitée dans ces régions éloignées, cela pourrait potentiellement permettre d'accroître les revenus des maisons-mères. À travers ces quelques exemples, on constate que ces outils pourraient, sans la remplacer, évoluer en parallèle d'une muséologie plus traditionnelle.

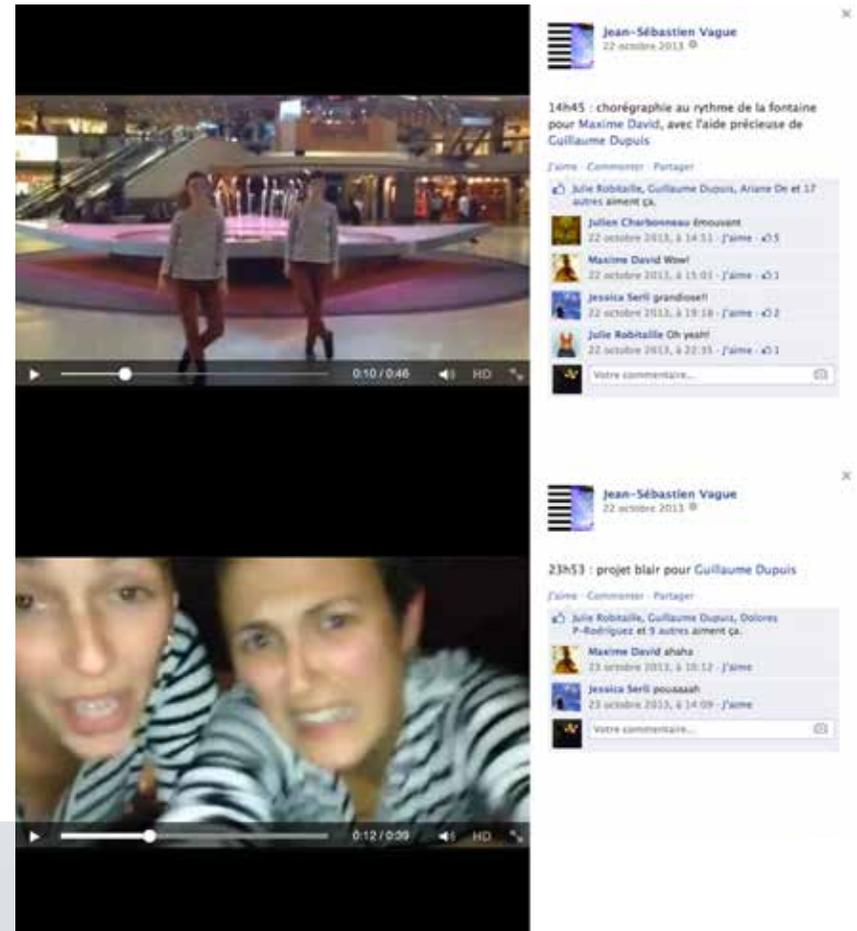
Bien des questions demeurent en suspens, entre autres l'adéquation entre la formation actuellement offerte dans les universités québécoises et les défis que comporte la cybermuséologie. Afin de développer le plein potentiel du numérique, il est essentiel que la réflexion sur son utilisation prenne en considération tous les publics, en particulier ceux qui ne fréquentent pas les musées à l'heure actuelle.



¹ Myriam Côté, « La fréquentation des lieux culturels », *Enquête sur les pratiques culturelles au Québec*, 2004, p. 114. ² *Ibid.*, p. 115. ³ Christine Routhier, « La fréquentation des institutions muséales en 2012 et 2013 », *Patrimoine, institutions muséales et archives*, no. 32, mai 2014, p. 10. En ligne. <<http://www.stat.gouv.qc.ca/statistiques/culture/bulletins/optique-culture-32.pdf>>. Consulté le 6 janvier 2015. ⁴ Club Innovation et Culture France, « La Roumanie crée le premier musée uniquement numérique », *Actualité*, 7 janvier 2014. En ligne. <<http://www.club-innovation-culture.fr/la-roumanie-cree-le-premier-musee-uniquement-numerique/>>. Consulté le 2 janvier 2015.



L'ŒUVRE D'ART À L'ÈRE DES NOUVEAUX MÉDIAS



Depuis le début du XXI^e siècle, les nouvelles technologies se sont considérablement multipliées. Ordinateurs, téléphones intelligents et tablettes font plus que jamais partie de notre quotidien. Force est de constater que l'écran est désormais omniprésent et influence de manière significative notre rapport à l'image. Cette dernière, par ses nouveaux modes de présentation et de reproduction, se voit transformée et s'approprie de nouvelles valeurs. Tel que l'évoque Walter Benjamin, cette culture des communications et ces diverses possibilités de diffusion transforment la nature de l'art et modifient sa réception¹. Avec le développement du Web et des nouvelles plateformes de réseaux sociaux sont apparus des médiums et espaces d'exposition renouvelés et, par conséquent, de nouvelles esthétiques qui brouillent parfois les frontières entre art et non-art. En jouant sur cette indécidabilité, en interrogeant et en redéfinissant les valeurs esthétiques, les artistes actuels proposent une nouvelle définition de la notion d'œuvre, dont le Web serait maintenant le support et l'outil de production.

De par son pouvoir communicationnel, Internet, plateforme de diffusion puissante, fait place à l'interactivité entre public et artiste. Cela n'est pas sans faire écho au concept d'esthétique relationnelle proposé par Nicolas Bourriaud², qui insiste sur le contexte social et la dimension humaine des relations entre œuvre et spectateur. Le philosophe Jacques Rancière renvoie d'ailleurs à ce concept avec le principe de *rencontre* (ou *invitation*), qui énonce que les espaces relationnels ne consistent plus à produire des objets matériels, mais à créer des situations et des rencontres³. Si les objets ne



sont plus au cœur des préoccupations du créateur, celui-ci se porte donc à la défense des relations sociales qui, ironiquement, sont remises en question dans notre monde de plus en plus individualisé par les nouvelles technologies.

Cette idée de *rencontre* s'applique entre autres à l'art Web, qui se démarque notamment par l'interactivité qu'il engendre avec l'internaute¹. Celui-ci, normalement spectateur, est désormais acteur et contribue au déploiement de l'œuvre initialement conçue par l'artiste². Le duo montréalais *Jean-Sébastien Vague* a exploré ce terrain en 2013 avec l'œuvre performative *Complexe D*. Lors d'une résidence infiltrante d'une journée au Complexe Desjardins, le duo a réalisé des performances imposées par les internautes, via le réseau social Facebook, aussitôt exécutées et diffusées sur cette même plateforme³. Dans ce cas, le spectateur est le centre du projet, celui qui décide du destin de l'œuvre. En ce sens, cette dernière demeure en cheminement perpétuel puisque chaque intervention du public suppose une nouvelle direction. Dans cette logique, en utilisant le Web comme médium et en choisissant d'interagir avec les internautes, *Jean-Sébastien Vague* instaure et ranime les liens sociaux avec le récepteur, tout en concédant un rôle relationnel à l'écran.

En effet, ces dispositifs qui nous accompagnent maintenant un peu partout établissent un lien qui unit les internautes dans le monde. En faisant la connexion entre le savoir et les individus, l'écran devient ainsi une structure relationnelle⁴. Cette technologie, qui a l'avantage de pouvoir rejoindre un grand nombre de gens, retransmet une profusion d'images, ce qui parfois amène une confusion entre œuvres, publicités et photographies vernaculaires. Or, cette indécidabilité imprègne les pratiques artistiques d'aujourd'hui et en favorise de nouvelles propositions, dont celle de *l'inventaire*. Toujours selon Rancière, l'artiste qui use de cette méthode récupère le potentiel historique de ce qui l'entoure : « C'est d'abord l'inventaire des traces d'histoire : objets, photographies ou simplement listes de noms, qui témoignent d'une histoire et d'un monde de communs⁵ ». L'artiste devient alors archiviste, témoin d'une histoire et de son contexte social.

L'espace virtuel, où tous (ou presque) s'exposent, est sans aucun doute le portrait de la réalité sociale d'aujourd'hui. Le projet montréalais *After Faceb00k* s'inscrit pertinemment dans cette logique d'inventaire. Facebook, réseau social regroupant des millions d'abonnés à travers le monde, est ici vu par les deux artistes du projet comme un vaste territoire d'images témoignant de la société actuelle⁶. Pour ceux-ci, la capture d'écran, qu'on pourrait qualifier de post-photographique, est non seulement une manière d'archiver les contenus de cette plateforme pour faire un portrait de ses utilisateurs et de leurs habitudes de vie, mais aussi un moyen de rendre compte des transformations que connaît actuellement l'image photographique¹⁰. En se faisant cyberphotographes et en regroupant les images par thèmes dans une base de données, les artistes derrière *After Faceb00k* affirment leur rôle de collectionneurs, tout en remettant en cause l'esthétique de la photographie contemporaine.

Les dispositifs technologiques qu'utilisent *Jean-Sébastien Vague* et *After Faceb00k* brouillent les frontières entre les disciplines et redéfinissent ainsi l'esthétique de l'œuvre d'art. Cette nouvelle méthode technique soulève néanmoins certaines interrogations quant à l'avenir de la photographie, une pratique qui se voit elle aussi de plus en plus modifiée par les nouveaux médias, où tous peuvent désormais s'improviser photographes.

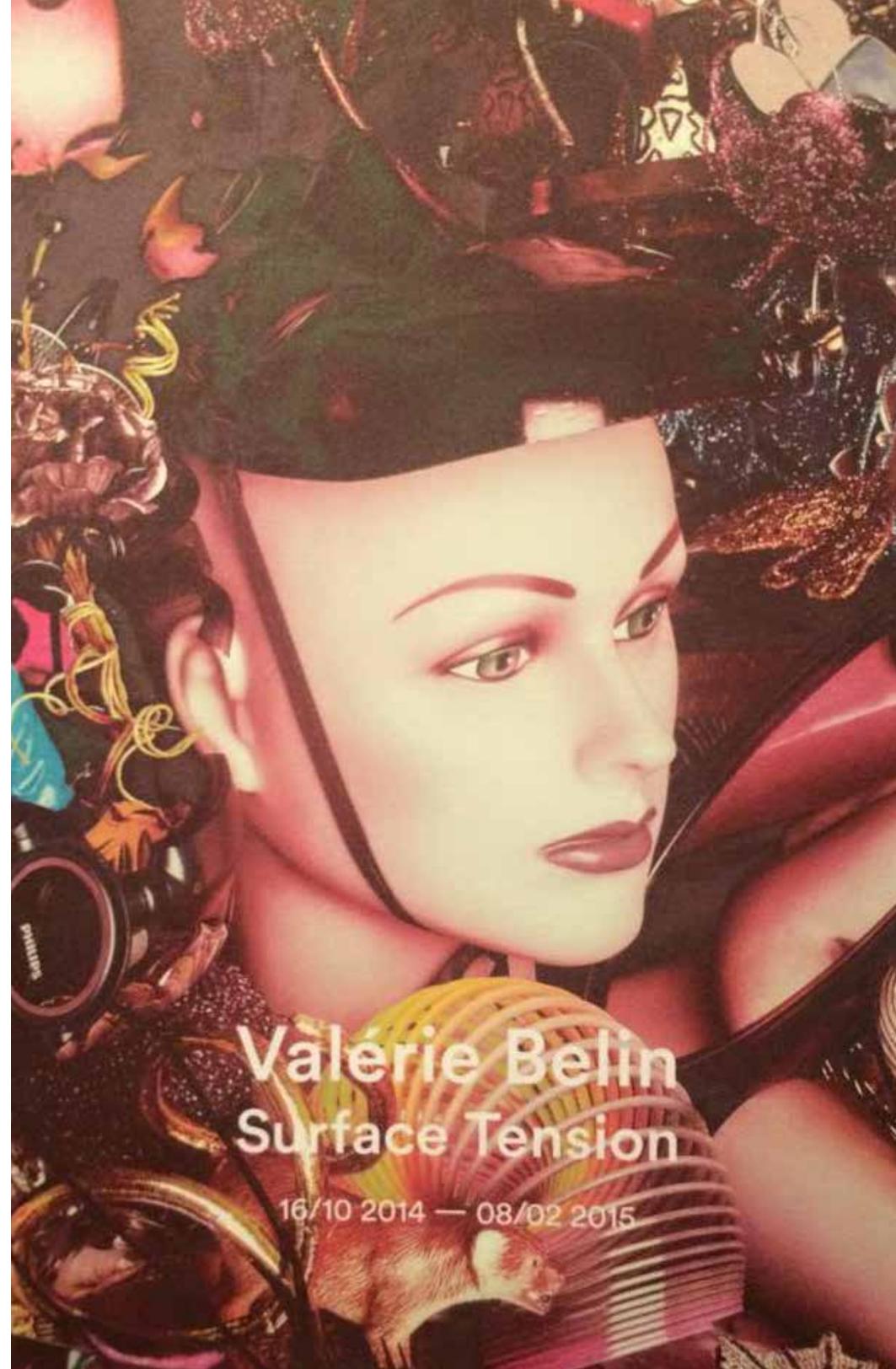
¹ Walter Benjamin, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Allia, 2003 [1936], p. 55. ² Nicolas Bourriaud, « La forme relationnelle », *Esthétique relationnelle*, Dijon, Les presses du réel, 2001, p. 14. ³ Jacques Rancière, « Politiques de l'esthétique », *Malaise dans l'esthétique*, Paris, Galilée, 2004, p. 79. ⁴ Joanne Lalonde, « Introduction », *Le performatif du Web : d'après les œuvres de Patrice Duhamel, Linda Duvall, Jeanne Landry-Belleau, Jilliane McDonald, Nadine Norman, Michelle Teran*, Québec, La Chambre Blanche, 2010, p. 7. ⁵ *Ibid.* ⁶ Informations sur l'œuvre tirées de : *Jean-Sébastien Vague*, « Work », dans J S V, 2014, En ligne. <<http://www.jeansebastienvague.net>>. Consulté le 7 mars 2015. ⁷ Louise Poissant, « Écrans, machines de vision », *Esthétique des arts médiatiques : prolifération des écrans*, Québec, Presses de l'Université du Québec, Toronto, Ryerson University, 2008, p. 16. ⁸ Jacques Rancière, *op.cit.*, p. 77. ⁹ Christelle Proulx, « AFB: SKOOL 2012 », dans *After Faceb00k*, 2013, En ligne. <<http://www.afterfaceb00k.com/AFB-SKOOL-2012>>. Consulté le 7 mars 2015. ¹⁰ *Ibid.*

1. *After Faceb00k*, *Abitibi-Témiscamingue (détail)*, 2014, impression jet d'encre. © After Faceb00k
 2. *Jean-Sébastien Vague*, *Complexe D*, 2013, performance, durée : 24h © Jean-Sébastien Vague
 3. *After Faceb00k*, *Steven Cipollone*, capture d'écran issue de la catégorie Ombres, 2012 image numérique. © After Faceb00k

VALÉRIE BELIN: VOIR AU-DELÀ DE L'ILLUSION

Duperie, accumulation, fragilité: ce sont là des éléments qu'utilise la commissaire Cheryl Sim¹ pour définir la démarche de l'artiste française Valérie Belin. La beauté, dans les mots de Baudelaire, est « [la] modernité, c'est le transitoire, le fugitif, le contingent, la moitié de l'art, dont l'autre moitié est l'éternel et l'immuable² ». Surface Tension est une exposition qui était hébergée par DHC/ART et offerte au public tout à fait gratuitement, du 16 octobre 2014 au 8 février 2015. Belin y présente son œuvre sur quatre étages et nous verrons ici quelques exemples de sa pratique; que le jeu commence.

Valérie Belin: *Surface Tension*, photographie du pamphlet d'exposition, 2015 © Rebeca Preda



NATURES MORTES : PANIERS DE FRUITS, TRADITION ET COULEUR

En sortant de l'ascenseur du premier étage, on entre dans l'espace d'une galerie blanche, épurée, éclairée par de larges fenêtres qui longent deux murs de l'espace. Après un bref balayage visuel, on compte trois œuvres dans la salle, des natures mortes de grandes dimensions. La première est positionnée seule sur un mur, tandis que sur le mur opposé, encore plus grandes, deux autres lui font face. Toutes trois présentent le même sujet : un panier en osier contenant des fruits. Ceux-ci sont richement colorés de rouge, de bleu et de jaune, de telle manière qu'on est convaincu de regarder des panneaux lumineux. En s'en approchant, on se rend compte de l'artifice; ce ne sont là que des surexpositions adroitement réalisées, des impressions sur plastique montées sur des cadres de bois.

PUISSANCE ILLUSOIRE DU VISAGE

En arrivant au deuxième étage, des images macabres en noir et blanc nous frappent de plein fouet. Trois photographies de visages sont présentées, intercalées avec trois autres images de sacs de croustilles. Les visages sans yeux transpercent; leurs orbites sont des trous noirs. On se rapproche pour assouvir sa curiosité et on réalise qu'il ne s'agit pas de visages lugubres, mais bien de surexpositions de masques en plastique. Les sacs de croustilles, eux, paraissent loin des dessins insipides dans la veine *Pop art*; quand on se rapproche, on se rend compte qu'il s'agit en fait de photographies en noir et blanc modifiées.

Après cette révélation, les yeux se tournent vers le dernier mur de la salle. À première vue on voit six portraits de belles femmes, de la tête jusqu'au commencement du buste; elles semblent être nues. Si on s'approche, on se rend compte que leurs cheveux sont trop lisses et leur peau trop rugueuse. Une marque sur l'épaule de l'une des femmes révèle leur vraie nature; il s'agit de photographies, non pas de vraies femmes, mais de mannequins en plastique.

RÉCURRENCE MÉCANIQUE

Arrivés au troisième étage, on trouve trois séries d'œuvres : un diptyque de nus féminins, six photographies de moteurs, ainsi qu'un trio de femmes aux bustes découverts. Le diptyque fait partie d'une série intitulée *Bob*, constituée de six œuvres très similaires. Le sujet principal est une femme qui pose debout, nue. La photographie est créée toute en transparence, de sorte qu'on perçoit à travers le corps de la femme l'arrière-plan de la scène. L'œuvre de gauche affiche la femme dans un fond chargé d'objets qui évoquent l'industrie du spectacle. Dans l'œuvre de droite, la femme est entourée d'objets qui rappellent la fête de Noël.

Le principe commercial est repris dans les six images de moteurs mentionnées précédemment; on y a affaire à la réédition, à l'imitation et à la redondance. On voit désormais six images de différents points de vue de ce qui semble être un même moteur.

La récurrence du motif est un sujet qui est superbement représenté dans la dernière série d'œuvres présentes dans la salle; il s'agit du trio de portraits féminins. Leurs esthétiques sont toutes semblables : même pose, coiffure et maquillage. Le dénominateur commun de ces trois séries est l'artifice. Le diptyque représente l'intrigue, la série de six moteurs réfère à la machination, tandis que le trio féminin représente le fard : c'est le manège de l'imitation.

SONDER LE CHAOS EN RECHERCHE DE VÉRITÉ

Le quatrième étage présente dix accrochages traditionnels. Les deux premières œuvres qui attirent l'attention sont deux natures mortes, très semblables. Celle de droite, qui est en noir et blanc, est un amalgame de tuyaux, lampes, billes et objets divers, de telle sorte qu'on ne peut pas les discerner individuellement. En ce qui concerne l'œuvre de gauche, elle est très semblable à l'œuvre de droite, à la seule différence qu'elle est parsemée ici et là d'objets de couleur jaune.

Sur un mur très étroit de la galerie qui fait face à l'ascenseur, on aperçoit un portrait de femme asiatique. L'œuvre en question a l'air d'être une photographie, mais elle est modifiée numériquement, de manière à devenir semi-transparente et à laisser apparaître à travers elle l'arrière-plan. Un regard inquisiteur repère dans ce paysage de bâtiments et de vitrines des boutiques érotiques. En une fraction de seconde, la femme respectable est transformée en courtisane.

En poursuivant la visite, on tombe sur une représentation de ce qui semble être une autre œuvre de la série *Bob*. L'arrière-plan y est trop flou, ce qui rend les objets indiscernables. Tout ce qu'on aperçoit clairement, c'est le mot *Tickets*, qui permet d'associer la femme à un agent de l'industrie du spectacle.

Avec le même regard inquisiteur, on survole la dernière série d'œuvres de *Surface Tension*. Il s'agit de six miniatures qui dépeignent des portraits d'intérieurs au sein desquels le regard plonge. Les titres sont des indices, des outils qui aident le spectateur à discerner le sens de chacune de ces six miniatures. Elles requièrent beaucoup de patience, car elles sont rendues avec tellement de précision et de détail que le spectateur doit s'y pencher longtemps avant d'en découvrir le vrai sens.

RÉFLEXION GÉNÉRALE

L'un des sujets principaux abordés par Belin est l'illusion de l'accumulation. Elle utilise comme médium principal la photographie afin d'exploiter le pouvoir illusionniste de ce dernier. Le public contemporain, lorsqu'il regarde une œuvre photographique, s'attend à ce qu'elle soit le reflet de la vérité. Belin joue désormais sur ce concept, mais à d'autres fins. La très grande majorité de ses œuvres font cohabiter la photographie ainsi que la manipulation numérique. Le spectateur, s'il y prête attention, peut discerner entre ce qui est vrai et ce qui ne l'est pas. Les œuvres de Belin abordent des sujets contemporains comme la beauté, le factice et la production en série. Elle tente de faire parler de ces concepts et de les amener à l'attention du lecteur à travers ses créations visuelles.

¹ Cheryl Sim, *Valérie Belin Surface Tension*, brochure de l'exposition présentée à la DHC/ART du 16 octobre 2014 au 8 février 2015, Montréal, Bibliothèque nationale du Québec – Bibliothèque nationale du Canada, 2014, 4 p. ² Françoise Court-Perez, *Joris-Karl Huysmans À Rebours*, Paris, Presses Universitaires de France, 1987, p. 36.

LE TRAITEMENT DE LA FOLIE DANS L'IMAGE SATIRIQUE : WILLIAM HOGARTH ET FRANCISCO GOYA EN REGARD DE L'ARSENAL DES HUMORISTES D'ERNST GOMBRICH

«Remarquez que le rire est une des expressions les plus fréquentes et les plus nombreuses de la folie¹».

— Charles Baudelaire

Entre la fin du XVIII^e siècle et le début du XIX^e siècle, l'aliénation devient une source d'inspiration pour plusieurs artistes, en particulier pour les romantiques, qui y voient un instrument critique de la représentation du beau idéal². Sujet d'étude ou prétexte à une vision d'épouvante, l'insensé fascine. Pour Francisco Goya et William Hogarth, la figure du fou cache bien souvent un commentaire résolument satirique de leur société. C'est ce que nous tenterons de démontrer en nous appuyant sur la théorie de Gombrich³.

Le contraste⁴ fait état d'une opposition didactique entre normalité et folie qui se manifeste, d'une part, par l'exagération des affects des aliénés et, d'autre part, par leurs vêtements négligés ou leur nudité. En mêlant des «physionomies humaines étrangement animalisées⁵» à des figures non déformées, celles-ci frappent le spectateur d'autant plus intensément. Dans *In the Madhouse* de Hogarth, la présence des visiteuses sert à révéler la laideur du violoniste édenté, la moue stupide du tailleur et le visage grimaçant de l'homme en prière. Cette solution visuelle, dont l'héritage remonte à la Renaissance, va de pair avec une association qui lie difformité et bassesse morale⁶. À une époque où les fous sont traités comme des criminels, il n'est guère surprenant que ces insensés arborent un physique si peu attrayant.

Ce contraste étant sans doute moins éloquent dans *Yard with Madmen* (1794) de Goya, nous pensons qu'il serait plus intéressant de se pencher sur un autre type d'opposition qui établit une corrélation entre le sujet de la représentation et la réforme asilaire du XVIII^e siècle, étroitement liée à la pensée des Lumières. Les espoirs découlant d'une foi absolue dans l'idée de curabilité de la folie s'incarnent dans la lumière saturée de la partie supérieure du tableau. Toutefois, «[l]a curabilité de principe se heurte à l'incurabilité de fait⁷». Cette observation est manifeste dans l'œuvre de Goya : la pénombre envahissant la partie inférieure de la composition laisse entrevoir des *furiosos*⁸ qu'il est impossible de contenir. Cette opposition génère ainsi une métaphore naturelle, c'est-à-dire une métaphore si largement répandue que tous peuvent en apprécier les subtilités⁹ : l'ombre et la lumière symbolisent une dichotomie séculaire qui oppose le bien au mal, c'est-à-dire la raison à la folie.

Pour Gombrich, les mots ne sont pas porteurs de toutes les images; selon lui, la caricature et la satire graphique permettent de contrer cette lacune en transformant «une équation purement intellectuelle en une expression visuelle¹⁰» puissante et intelligible. Contrairement à l'universalité de la métaphore, l'allusion revêt un caractère plus artificiel parce que liée à un contexte socioculturel spécifique¹¹. La langue faisant partie d'un savoir qui n'est pas susceptible d'être universellement saisi, il est pratique courante de traduire les titres attribués par les artistes afin de mieux comprendre le sujet dont il est question. Néanmoins, ce processus en évince parfois les significations sous-jacentes. Le substantif «corral» compris dans le titre original du *Yard with Madmen*, *Corral de locos*, peut désigner à la fois un préau et un théâtre de cour, et quoi qu'il semble suranné aujourd'hui, il confère à l'œuvre toute sa dimension satirique¹².



Au XVIII^e siècle, il n'est pas rare que les asiles fassent l'objet de métaphores théâtrales, surtout en Espagne, où cette habitude est implantée dans les traditions littéraires depuis le XVI^e siècle¹³. Selon Wendy Bird, le sujet de la folie du *Corral de locos* en camoufle un autre, celui de la Révolution française¹⁴. La propension de Goya à s'approprier certains éléments de la réalité pour exprimer des concepts universels comme l'ignorance et l'irrationalité étant documentée¹⁵, il est possible que cet évènement ait pu inspirer l'artiste. Le bâton tenu par le gardien au-dessus de l'homme à gauche de la composition rappelle le bicorne, un chapeau porté durant la Révolution, et renforce donc cette hypothèse¹⁶. L'imagerie démoniaque de l'œuvre, c'est-à-dire sa filiation au monde des cauchemars et aux mouvements de délire¹⁷, agit ainsi comme une allégorie de la situation française qui est profondément perturbée par l'instabilité politique suivant l'abolition de la monarchie.

Dans *In the Madhouse*, on observe également une filiation avec le domaine du théâtre. Puisque Hogarth lui-même évoque la connexion qui existe entre la théâtralité et la folie¹⁸, il n'est pas surprenant qu'il ait recours à ces procédés visuels, notamment la création de types¹⁹. En effet, ce ne sont pas tant des patients individualisés que Hogarth montre à voir, mais plutôt l'idée de la maladie mentale à une époque où ses formes sont de plus en plus diversifiées²⁰. La représentation d'un concept *a priori* abstrait (celui de typer la maladie mentale par la condensation d'attributs spécifiques et

d'une expression grotesque) se rapproche de la notion des figures de rhétorique de Gombrich. La liberté « de transposer les concepts et les symboles cursifs [...] en des situations métaphoriques²¹ » permet au satiriste de proposer ces abstractions comme des réalités tangibles²². Le public accepte alors, comme autant de vérités, les plaisanteries et les caricatures.

Pourtant, cette réduction stéréotypée permet de satiriser les pauvres en jugement et les riches en excès, une vision qui conforte celle largement répandue de la folie au XVIII^e siècle²³. Hogarth transpose cette folle idée d'excès en la personne de Tom Rakewell, un aristocrate parvenu. Comble de l'ironie, dans la peinture d'après laquelle la gravure a été réalisée, les femmes visitant l'asile arborent la même couleur saumon que Rakewell au moment où il était au sommet de sa gloire : ceux qu'il a tant voulu imiter se moquent à présent de lui²⁴.

Ainsi, sous les pinceaux de Hogarth et de Goya, l'insensé incarne le véhicule d'un commentaire social au caractère franchement satirique. Nous pensons que ces œuvres ne montrent pas la folie en tant qu'entité inverse de la raison, mais plutôt comme son revers. En soulignant la frontière ténue entre déraison et normalité, Hogarth et Goya semblent, par le truchement de la satire, remettre en question le positivisme de leur temps.



1. **Francisco José de Goya y Lucientes**, *Yard with Madmen*, 1794, huile sur fer étamé, 16,99 x 12,38 po (42,86 cm x 31,42 cm). © Meadows Museum, SMU, Dallas. Algur H. Meadows Collection, MM.67.01. Photograph by Michael Bodycomb.

2. **William Hogarth (English, 1697-1764)**, *A Rake's Progress, Plate 8*, 1735, Gravure et eau forte, 35,6 x 40,6 cm, Chazen Museum of Art, University of Wisconsin-Madison, University Fund purchase, 66.8.15. © Chazen Museum of Art, University of Wisconsin-Madison

¹ Charles Baudelaire, « De l'essence du rire et généralement du comique dans les arts plastiques », *Écrits sur l'art*, Paris, Le Livre de Poche, coll. « Les Classiques de Poche », 2013, p. 287. ² Pierre Wat, « Un art fou. La peinture romantique au risque de la folie », dans Bruno Chenique et Sylvie Lecoq-Ramond (dir.), *Céricault : la folie d'un monde*, Catalogue d'exposition, Paris, Hazan, Lyon, Musée des beaux-arts de Lyon, 2006, p. 33. ³ Ernst Gombrich, « L'arsenal des humoristes », *Méditations sur un cheval de bois et autres essais sur la théorie de l'art*, Mâcon, Éditions W., coll. « Art et esthétique », 1986, p. 229-253. ⁴ Par contraste, nous pensons à une opposition entre deux choses, dont l'un fait ressortir l'autre, et non pas au sens où l'entend Gombrich. Pour celui-ci, les contrastes se résument à la différence d'échelle. Voir Ernst Gombrich, *op. cit.*, p. 251. ⁵ Charles Baudelaire, « Quelques caricaturistes étrangers », *Écrits sur l'art*, Paris, Le Livre de Poche, coll. « Les Classiques de Poche », 2013 [1857], p. 340. ⁶ Laurent Baridon et Martial Guédron, *L'art et l'histoire de la caricature*, Paris, Citadelles et Mazenod, 2006, p. 18-19. ⁷ Claude Quétel, *Histoire de la folie. De l'Antiquité à nos jours*, Paris, Éditions Tallandier, coll. « Texto », 2012, p. 269. ⁸ *Furiosos* : mot espagnol signifiant « fou furieux ». ⁹ Ernst Gombrich, *op. cit.*, p. 246. ¹⁰ *Ibid.*, p. 240. ¹¹ *Ibid.*, p. 238. ¹² Jane E. Kromm, *The Art of Frenzy: Public Madness in the Visual Culture of Europe, 1500-1850*, Londres, Bloomsbury Publishing, 2003, p. 195. ¹³ *Ibid.*, p. 196. ¹⁴ Wendy Bird, « Goya and the Menippus Satire: New Light on the Strolling Players, Yard with Madmen and Later Works », *Artibus et Historiae*, vol. 30, n° 60, 2009, p. 264, En ligne. <<http://www.jstor.org/stable/25702888>>. Consulté le 24 octobre 2014. ¹⁵ Isadora Rose, « A Footnote on Goya and Reality », *The Burlington Magazine*, vol. 119, n° 895, octobre 1977, p. 714, En ligne. <<http://www.jstor.org/stable/879004>>. Consulté le 18 avril 2014. ¹⁶ Wendy Bird, *loc. cit.*, p. 269. ¹⁷ Sophie Duval et Marc Matinez, *La satire*, Paris, Armand Colin, 2000, p. 207. ¹⁸ « Every feature of his character is so much above common nature, that, were people off the stage to act, speak, and dress in similar style, they would be thought fit for Bedlam ». William Hogarth cité dans Jane E. Kromm, « Hogarth's Madmen », *Journal of the Warburg and Courtauld Institutes*, vol. 48, 1985, p. 241, En ligne. <<http://www.jstor.org/stable/751220>>. Consulté le 24 octobre 2014. ¹⁹ *Ibid.*, p. 241. ²⁰ *Ibid.* ²¹ Ernst Gombrich, *op. cit.*, 233. ²² *Ibid.*, p. 232. ²³ Jane E. Kromm (1985), *loc. cit.*, p. 241. ²⁴ Peter Jan de Voogd, *Henry Fielding and William Hogarth: The Correspondences of the Arts*, Amsterdam, Rodopi, 1981, p. 84; et Ronald Paulson, *op. cit.*, p. 43.



Desjardins
Caisse du Quartier-Latin
de Montréal

UQÀM | Faculté des arts

UQÀM | Services à la vie étudiante



studio a&a

/
direction artistique

design graphique
imprimé + web

/
studioaeta.com
T 514 699 6872



GALERIE POPOP GALLERY

La Galerie POPOP est un espace locatif qui invite les artistes émergents et professionnels, collectifs, galeristes et commissaires en art actuel à y tenir une exposition.

Tous les profits générés par les locations sont réinjectés dans la programmation du CIRCA art actuel.

Le dossier de soumission doit inclure: CV, démarche artistique, images du projet proposé ou site Web qui contient tous ces éléments.

ÉDIFICE BELGO
442 - 372, rue Ste-Catherine O.
Montréal, Québec H3B 1A2
www.circa-art.com/Location.html

Tarifs spéciaux de mai à mi-août

514 393-8248
galeriepopogallery@outlook.com

ELEKTRA E16

Post-Audio

Elektra 16

13 — 17 mai 2015

USINE C — MONTRÉAL

BYETONE & ALVA NOTO : DIAMOND VERSION
UENO MASAOKI : VORTICES
FRANK BRETSCHNEIDER &
PIERCE WARNECKE : SINN + FORM
MYRIAM BLEAU : SOFT REVOLVERS

MUSÉE D'ART CONTEMPORAIN
COD.ACT : NYLOÏD

CINEMATHÈQUE QUÉBÉCOISE
QUAYOLA : TOPOLOGIES

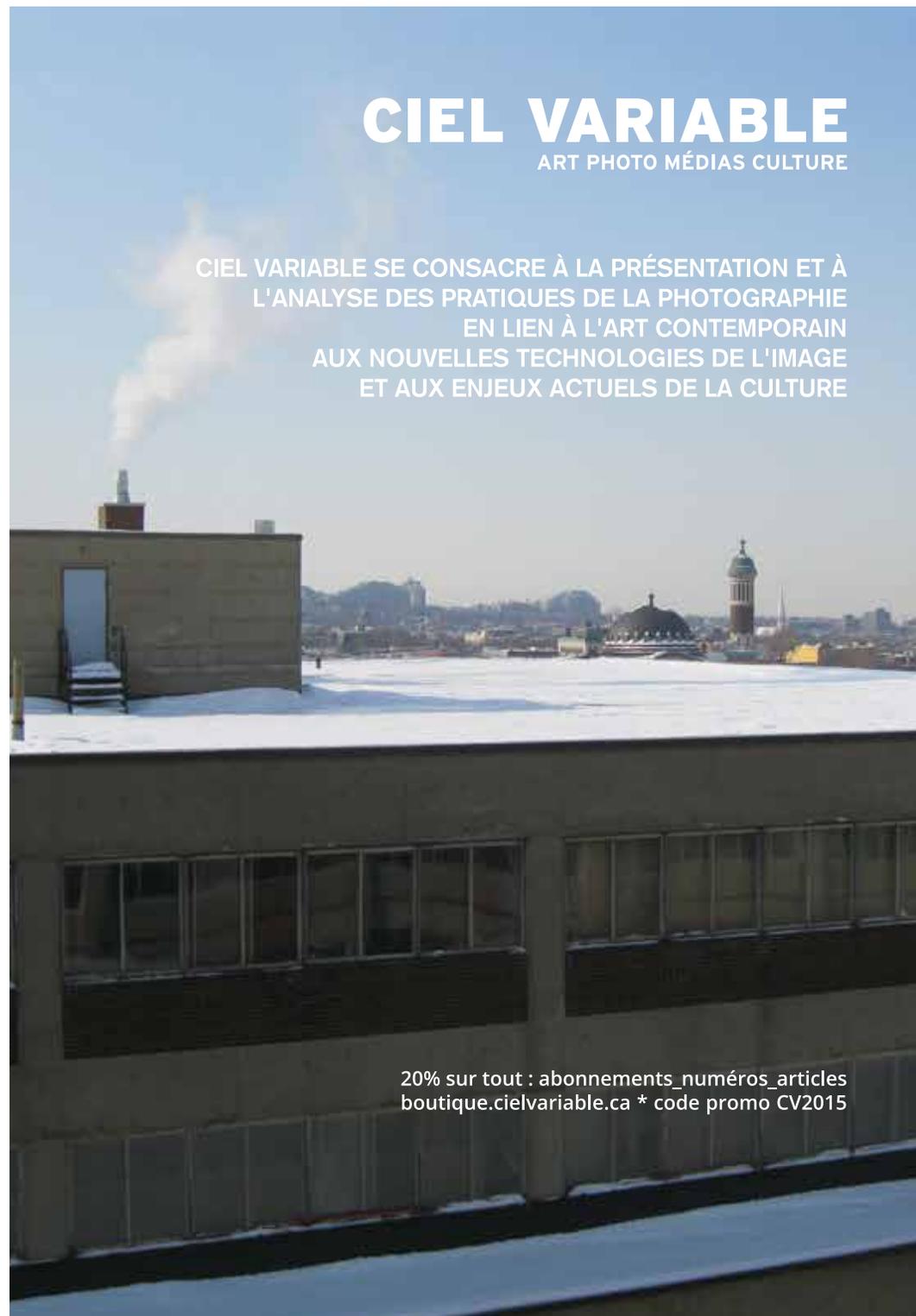
Passeports disponibles pour
l'ensemble des activités de l'USINE C
Tarif étudiant : 35\$ + fs

ELEKTRAFESTIVAL.CA

CIEL VARIABLE

ART PHOTO MÉDIAS CULTURE

CIEL VARIABLE SE CONSACRE À LA PRÉSENTATION ET À
L'ANALYSE DES PRATIQUES DE LA PHOTOGRAPHIE
EN LIEN À L'ART CONTEMPORAIN
AUX NOUVELLES TECHNOLOGIES DE L'IMAGE
ET AUX ENJEUX ACTUELS DE LA CULTURE



20% sur tout : abonnements_numéros_articles
boutique.cielvariable.ca * code promo CV2015



espace projet

surveillez notre
programmation estivale...

espace public

résidences

design organique et responsable

médiation



353 villeray --- montréal
espaceprojet.net

crédit photo: Jean-Michael Seminaro

Revue d'art
actuel /

Contemporary
Art Magazine

esse.ca

Abonnez-vous maintenant
Subscribe Now

La Galerie Trois Points est
très fière de s'associer au
rayonnement des arts



galerie trois points
MONTREAL



www.galerietroispoints.com

372 Ste Catherine O | Suite 520 | Montreal (Qc) | H3B 1A2 | Canada



Michel de Broin, *Keep on Smoking*, 2005. Photo avec l'aimable autorisation de l'artiste



ART ACTUEL PRATIQUES ET PERSPECTIVES

espace

Prochains dossiers :

N° 110

Formes de l'écologie

N° 111

Migrations

N° 112

Monuments/Contre-monuments

Abonnements :

étudiant : 23 \$ / 1 an - 40 \$ / 2 ans

individu : 28 \$ / 1 an - 50 \$ / 2 ans

www.espaceartactuel.com

Étudier l'histoire de l'art

Pour la passion de la culture et de la recherche

Vue de l'exposition *basculer*, Galerie de l'UCAM, 2007.



Nos diplômés du baccalauréat sont nombreux à œuvrer dans le domaine de la culture et des arts visuels. Nos étudiants intéressés par la recherche poursuivent à la maîtrise et au doctorat en histoire de l'art ou en muséologie.

Programmes offerts au 1^{er} cycle

- Baccalauréat en histoire de l'art (avec ou sans concentration en muséologie et diffusion de l'art)
- Certificat en histoire de l'art
- Certificat en muséologie et diffusion de l'art
- Majeure en histoire de l'art
- Mineure en histoire de l'art

DATES LIMITES D'ADMISSION :

Automne :

1^{er} mai (temps complet) et
1^{er} août (temps partiel)

Hiver :

1^{er} novembre (temps complet et partiel)

INFORMATION :

prog.histoire.art@uqam.ca
514 987-3673

www.histoiredelart.uqam.ca

UQAM



FORMATS
librairie

2, rue Sainte-Catherine Est, 3^e étage
514 842.3984 — librairieformats.org

Conseil des arts
et des lettres
Québec



Conseil des Arts
du Canada

Canada Council
for the Arts

RCBAQ
REGROUPEMENT DES CENTRES
D'ARTS AUTONOMES DU QUÉBEC



Un cadeau sur mesure pour toutes les occasions!

Cinéma du Parc
CARTE CADEAU MOVIE GIFT CARD
3575, Avenue du Parc, Montréal | 514 281-1900 - cinemaduparc.com

Cinéma du Parc
CARTE CADEAU MOVIE GIFT CARD
1900 - cinemaduparc.com

Cinéma du Parc
CARTE CADEAU MOVIE GIFT CARD
3575, avenue du Parc, Montréal - 514 281-1900 - cinemaduparc.com

cinemaduparc.com

3575, ave. du Parc, Montréal | 514 281-1900



Place des Arts

Suivez-nous sur



