

Errer / Rayonner. Valeur et audace de l'art Straying / Shifting. Art's Audacity and Worth

Isabelle Lelarge

Number 107, Spring 2016

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/81079ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

2368-030X (print)

2368-0318 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this document

Lelarge, I. (2016). Errer / Rayonner. Valeur et audace de l'art / Straying / Shifting. Art's Audacity and Worth. *ETC MEDIA*, (107), 10–11.

ERRER / RAYONNER VALEUR ET AUDACE DE L'ART

Intitulé « Errer / Rayonner », ce numéro s'intéresse à l'errance en art et à ce qui peut conduire un créateur à s'éloigner momentanément de ses schèmes habituels. Chaque article présente à sa façon la relation au désir de liberté en création. Depuis toujours, l'errance se situe à l'origine du processus créatif de nombreuses œuvres majeures, aussi bien en littérature, en poésie, en cinéma d'auteur ou dans la création vidéo, sans oublier la musique, la performance, la danse et l'art web. La liberté en création surgit également chez le spectateur qui se surprend à errer et à déambuler autrement, devant / à l'intérieur d'œuvres d'art. Tout comme dans un jeu vidéo, par exemple, en s'y immergeant ou en s'y immisçant, alors qu'il croit fouler le sol d'une ville dévastée en proie au danger. Notre nouveau leitmotif s'impose quand la fiction devient réelle ou quand le réel devient fiction, et c'est par notre propre déambulation dans l'œuvre – présente ou à venir – que notre errance s'exprime. Elle permet au créateur de procéder comme il l'entend, sans dogmes ou cadres, tout comme elle offre au spectateur une nouvelle façon de « vivre » l'art, de traverser et de pénétrer l'œuvre selon ses paramètres (physiques, psychologiques, intellectuels) propres.

Ce numéro a aussi pour ambition de rendre justice à cet état particulier de création et de consommation de l'œuvre qui n'est jamais vraiment pris en compte lorsqu'on tente d'explicitier l'œuvre ou sa démarche, tout comme l'engouement qu'on lui voue. Le plus souvent, les motivations profondes du créateur, les étapes du processus d'élaboration de l'œuvre ou encore le cheminement d'un amateur d'art relèvent de l'intime ou d'une mécanique de travail qui se dérobe à nos yeux. Sans vouloir tomber dans le sensationnalisme ou le psychologisme, reconnaissons que la liberté de créer, tout comme le goût, proviennent vraisemblablement d'une sortie en règle de la marge. Ce qui nous ravit !

L'errance perpétue sa trace. Dans ces pages, on marche virtuellement dans des œuvres à l'occasion d'une immense exposition sur le jeu vidéo, *Ultima*, tenue au Lieu unique à Nantes. Avec Patrick Bernatchez au MAC, on s'efface, on vainc en vain le temps, et on nous pousse dans l'indéterminé de Laurent Lévesque. Entre réalité et synthétisme, on erre au milieu de l'incertitude des rôles et des codes de Julie Tremble et de Philippe Hamelin. Mériol Lehmann nous fait franchir la ligne de sa déroute de fer dans un Japon moderne. Quant à Michael A. Robinson, il nous enfonce encore un peu plus dans la noirceur du marché de l'art dénoncé. Avec Diane Landry, on erre dans sa création propre, passée, présente, à venir ou qui n'a jamais été. Sur la scène internationale, tout en s'intégrant, les créateurs québécois révèlent leur audace et leur génie à Paris, lors de l'exposition *Prosopopées* d'ELEKTRA à la Biennale NEMO, et à New York, à l'exposition *Québec Digital Art in New York*, conçue par le Conseil québécois des arts médiatiques.

Le troisième dossier *Spectator* présente des expériences fortes pour le spectateur avec *La bibliothèque, la nuit*, de Robert Lepage, Ex Machina et Alberto Manguel, avec Céleste Boursier-Mougenot et ses soixante-dix diamants mandarins, également musiciens et bruiteurs au Musée des beaux-arts de Montréal, avec les mirobolantes et vertigineuses images abstraites et sons de VERSUS du duo Nonotak à la SAT, et enfin avec la poésie immersive, démesurée, de Joanie Lemerrier à l'église Saint-Merry de Paris, dans le cadre de la Biennale NEMO.

Le samedi 13 février dernier avait lieu à Val-Morin, dans les Laurentides, à moins 30 degrés Celsius (histoire de nous rafraîchir un peu), une nouvelle manifestation en arts interdisciplinaires et numériques. La première édition de *Méchant banc de neige* consistait à présenter en extérieur un programme de vidéos conçues par huit créateurs¹ québécois.

STRAYING / SHIFTING ART'S AUDACITY AND WORTH

Under the title "Straying/Shifting," this issue focuses on straying in art and on what impels artists to temporarily move beyond habitual frameworks. Each article offers its own perspective on the desire for creative freedom. Straying has long been a fundamental aspect of the creative process in major works in literature, poetry, art cinema, and video, not to mention music, performance, dance, and web art. Viewers have also found creative freedom by straying and wandering differently in front of or inside artworks. For example, they might immerse themselves in a video game and intervene as they walk the streets of a devastated city plagued by danger. We need a new leitmotif for when fiction becomes reality or reality becomes fiction, as we express our straying through our own—current or future—movement inside a work. This straying allows artists to proceed as they see fit, without a prescribed framework or dogma, just as it offers viewers new ways to "experience" art by traversing and entering a work in accordance with its (physical, psychological, intellectual) parameters.

The issue also seeks to do justice to this particular state of creating and experiencing a work that, beyond the enjoyment the work elicits, is not usually accounted for when trying to explain the work or its process. Most often, the artist's underlying motivations, the method of making the work, or even an art lover's thought process remains hidden or a personal matter. Without wanting to be sensationalist or to psychologise, we need to recognize that the freedom to create, like all matters of taste, most likely comes from going beyond the limits, which is exciting!

So we keep straying. In the following pages, we virtually walk inside the works of *Ultima*, a major exhibition on video games presented at Le lieu unique, in Nantes. With Patrick Bernatchez, we lose ourselves at the MAC, failing to overcome time, and make our way into the unknown world of Laurent Lévesque. Wandering between the real and the artificial, we stray into the uncertain roles and codes of Julie Tremble and Philippe Hamelin. Mériol Lehmann makes us cross the line of his train journey in modern Japan. Michael A. Robinson plunges us further into the gloom of an art market he criticizes. With Diane Landry, we stray through her past, present, and future work, or one that never existed. Internationally, Quebec artists are also active, showing their audacity and ingenuity in Paris, during the exhibition *Prosopopées* presented by ELEKTRA at the Némio International Biennial of Digital Arts, and in New York, in the exhibition *Québec Digital Art in New York*, presented by the Conseil québécois des arts médiatiques.

The third *Spectator* section offers viewers compelling experiences with *The Library at Night* by Robert Lepage, Ex Machina, and Alberto Manguel, with Céleste Boursier-Mougenot and his seventy zebra finches turned musicians and sound-effects technicians at the Montreal Museum of Fine Arts, with the dazzling and vertiginous abstract images and sounds of VERSUS by the duo Nonotak at the SAT, and with the huge, immersive, poetic installation by Joanie Lemerrier at the Saint-Merry church in Paris, as part of the Némio Biennial.

On Saturday, February 13, 2016, a new interdisciplinary and digital art event took place in Val-Morin, in the Laurentians, in -30 °C weather (just to cool us off a bit). The first edition of *Méchant banc de neige* presented videos created by eight Quebec artists¹ and projected outside against a snow bank. Organized by Les flâneurs erratiques, a new interdisciplinary and digital art organization directed by Sophie Castonguay, the event drew 200 people over two evenings. On the second evening, in the regional park where the event was held, visitors



Les flâneurs erratiques, *Méchant banc de neige*, Val-Morin, 2016. © Photo : Geneviève Rivard.

cois et projetées contre un mur de neige. Organisé par le nouvel organisme en arts interdisciplinaires et numériques Les flâneurs erratiques, sous la direction de Sophie Castonguay, l'événement attira 200 personnes deux soirées durant. Le deuxième soir, dans le parc régional où l'événement avait lieu, on proposa également une randonnée en raquettes à la lumière des flambeaux. Témoinant indiscutablement d'une attitude erratique, cet événement déborde des codes habituels ou conformes de la diffusion. Mais n'occultons pas pour autant une détermination réelle et profonde à vouloir connaître et découvrir l'art lors même que les ressources manquent.

On apprécie ces allégories qui tissent des liens entre résilience et liberté, là où il y a « perte » de soi, hors des sentiers battus. Il y a autant d'errances possibles qu'il y a d'œuvres et de terrains de dérive. L'exemple de l'événement à Val-Morin permet d'ouvrir la dimension de la diffusion, surtout en région, où seule l'audace permet l'accès à la culture. Et on le sait, audace et liberté vont de pair !

1 Le programme de vidéo présentait des œuvres de Sophie Aubry, Marie-Michèle Beaudoin, Claire Brunet, Marie-Josée Desjardins, Catherine Filteau, Isabelle Lavigne, Isabelle Tessier, et Zipertatou.

could also enjoy a torchlight walk in snowshoes. Undeniably manifesting a wandering approach, this event strayed from the usual or conventional codes of dissemination. Nonetheless, it expressed a real and profound determination to discover and understand art, even when a lack of resources is evident.

One can appreciate these allegories that draw connections between resilience and freedom, in which one can get "lost," wandering off the beaten path. There are as many possible ways to stray as there are works and terrains in which to roam. The event in Val-Morin exemplifies new avenues of dissemination, especially in rural areas, where only audacity gives people access to culture. And as we know, audacity and freedom go hand in hand!

Isabelle Lelarge

Translated by Oana Avasilichioaei

1 The programming included videos by Sophie Aubry, Marie-Michèle Beaudoin, Claire Brunet, Marie-Josée Desjardins, Catherine Filteau, Isabelle Lavigne, Isabelle Tessier, and Zipertatou.