

Méduse

Un laboratoire pour les arts actuels

Marie Delagrave

Volume 39, numéro 160, automne 1995

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/53432ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

La Société La Vie des Arts

ISSN

0042-5435 (imprimé)

1923-3183 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Delagrave, M. (1995). Méduse : un laboratoire pour les arts actuels. *Vie des arts*, 39(160), 59-60.

MÉDUSE

UN LABORATOIRE POUR LES ARTS ACTUELS

Marie Delagrave

Le complexe sera officiellement inauguré en octobre, à l'occasion d'un week-end « portes ouvertes ».

Méduse.

Ce curieux nom,

qui évoque

chez certains

une créature

mythologique de

fréquentation peu

recommandable

ou chez d'autres

un repoussant

animal marin, acquiert,

en 1995, une nouvelle

signification: celle de

la concrétisation, par

11 regroupements en arts

actuels de Québec, d'un

fabuleux projet culturel.



Une vue de la pointe de Méduse avant que les travaux de rénovation soient entrepris. Ce bâtiment est aujourd'hui occupé par Engramme. Ce centre de production et de diffusion en estampe profitait de ses hautes fenêtres pour exposer, en juin, une série de bannières visibles de l'extérieur.

Prototype d'une nouvelle forme de collaboration dans l'histoire des centres d'artistes en Amérique du Nord, Méduse abrite en effet sous un même toit des organismes offrant des services non seulement spécialisés mais complémentaires. Avec, comme axes de développement, la formation, la recherche, la production et la diffusion, cette ambitieuse coopérative sans but lucratif est en voie de faire de la capitale québécoise une plaque tournante de l'art actuel et contemporain, au même

titre que Arles, Boston, Bruxelles, Montpellier ou Nice.

Prétention que tout cela ? Eh bien ! Tous les sceptiques ne peuvent qu'être confondus puisque les membres de Méduse occupent officiellement, depuis le 30 juin, un complexe de huit bâtiments en enfilade dont la construction ou la rénovation, ainsi que l'équipement des nombreux locaux, représentent des déboursés de 10 millions \$, investis en quasi totalité par le fédéral, le provincial et la municipalité. La cession du terrain et des bâtiments, qui appartiennent à Québec, prend la forme d'un contrat d'em-

phytéose d'une durée de 25 ans. Les membres de la coopérative jouissent des lieux à titre de propriétaires, tout en permettant à la ville de reprendre possession, à terme, des lieux et biens. Ce point technique mérite d'être mentionné car il explique la fenestration plus importante que les besoins des occupants actuels. Cette concession garantit par contre aux investisseurs, prudents, que le complexe pourra toujours intéresser d'autres types de locataires.

VU, centre de diffusion et de production de la photographie, possède deux salles d'exposition. Celle-ci est particulièrement adaptée à la présentation de grands formats, la seconde étant plus intimiste.

UN DÉFI DE TAILLE

Occupant la pointe effilée de la côte d'Abraham, axe majeur de circulation reliant la basse-ville et la haute-ville de Québec, Méduse incarne un modèle d'intégration architecturale et de revitalisation d'un quartier (Saint-Roch) qui, jusqu'à il n'y a pas si longtemps, souffrait d'une lente agonie. Aujourd'hui en pleine effervescence, ce coin de la ville, doté de la plus grande concentration d'ateliers d'artistes et qui accueille depuis un an l'École des arts visuels de l'université Laval, annonce une époque pleine de promesses pour les créateurs et consommateurs de culture.

L'idée de regrouper des centres d'artistes s'est cristallisée, en fait, à compter de 1988, notamment en vue de mettre fin aux fréquents déménagements suscités par la spéculation immobilière et le recyclage de bâtiments au profit d'entreprises plus lucratives. Également, la perspective d'effectuer des économies d'échelle ne manquait pas d'attraits, alors que se faisait déjà sentir le désengagement de l'État vis-à-vis les organismes culturels. Le défi était cependant de taille. Bien que partageant des intérêts communs (communication, visibilité, soutien à la pratique professionnelle, diffusion des réalisations), les regroupements n'entendaient pas pour autant, au sein d'une coopérative, restreindre leur autonomie de fonctionnement. Au fil des adhésions et des désistements, plusieurs collectifs se sont montrés intéressés à créer une formule respectant l'identité et le mandat de chacun.

Méduse rassemble aujourd'hui 11 groupes travaillant dans le domaine des arts visuels, médiatiques et multidisciplinaires. Sept de ces collectifs se définissent comme centres d'artistes: Avatar (art audio); la Bande vidéo (vidéo indépendante); Engramme (estampe); Obscure (multidisciplinarité et informatique appliquée aux arts); l'Œil de poisson (multidisciplinarité et arts visuels); les Productions Recto-Verso (multidisciplinarité et recherche théâtrale) et VU (centre de diffusion et de production de la photographie). Arbo Cyber, théâtre (?) et PluraMuses (deux groupes de recherche théâtrale multidisciplinaire), Radio Basse-Ville CKIA-FM (radio communautaire) et Spirafilm (coopérative de production en cinéma indépendant) complètent ce vaste « laboratoire » culturel dont la surface de plancher atteint quelque 55 000 pieds carrés.



UN CONCEPT ARCHITECTURAL INTELLIGENT

Le dossier, préparé de longue haleine et validé par une étude de faisabilité, a finalement été présenté à la fin de 1991 aux différents paliers de gouvernement. Si les subventionneurs, impressionnés par l'ampleur du projet, ont tergiversé pendant plus de 18 mois, ils ont finalement donné leur aval. Le chantier a ainsi pu débuter en octobre 1993 et s'est terminé en juin de cette année, soit trois mois plus tard que le prévoyait l'échéancier. Cela n'a cependant pas empêché les premiers locataires de commencer à s'y installer dès le début de l'hiver.

Il y avait risque de faire de Méduse un super centre d'artistes, espèce de grosse boîte où tout se serait confondu. Le concept architectural, réalisé par la firme Émile Gilbert & Associés, a su éviter cet écueil. Bien que les usagers puissent circuler par l'intérieur d'un collectif à l'autre, chaque organisme a pignon sur rue. Les visiteurs ont de la sorte l'illusion de fréquenter des lieux adjacents plutôt qu'un bâtiment unique. Et, déjà ce printemps, Engramme, VU et l'Œil de poisson ont profité d'une clientèle enthousiaste de pouvoir effectuer plusieurs visites d'expositions en si peu de temps de déplacement. Le public n'a pu toutefois apprécier que la « pointe de l'iceberg », celui-ci étant surtout voué aux créateurs de Québec et à leurs invités. Car, le principal objectif de Méduse n'était pas tant de regrouper des centres d'artistes sous un même toit que de doter ses membres de parcs d'équipements à la hauteur de leurs compétences.

PLUS NÉCESSAIRE D'ALLER À BANFF

Ainsi, dorénavant, les photographes n'auront plus besoin de se payer un billet d'avion pour Banff afin de réaliser des grands formats car un processeur couleur permettant d'imprimer sur un support de 30 pouces de largeur sur une longueur illimitée leur sera accessible. Les utilisateurs auront accès en fait à un studio de prises de vue, quatre chambres noires, une chambre claire, un espace de développement pour les films et un espace informatique pour le traitement numérique de l'image.

Méduse comporte: ateliers de gravure, de menuiserie et des ateliers de travail de la pierre et du métal, comprenant tout l'outillage requis pour ce genre d'activités; un studio d'essai pour la création et la production théâtrale multidisciplinaire avec système informatisé d'éclairage, de montage et de diffusion sonores; des studios d'enregistrement, de cinéma (montage et visionnement), d'informatique appliquée, de radio, de vidéo; un centre de documentation; cinq salles d'exposition qui répondent aux exigences de la production actuelle. À côté d'un café-bar et d'une petite terrasse extérieure, la salle multidisciplinaire de 3200 pieds carrés, à géométrie variable, accueillera pour sa part (en priorité) toutes sortes de productions des groupes membres: tournage, expositions, performances, spectacles, etc.

Si cette énumération peut laisser pantois, la visite des lieux, elle, produit un effet encore plus « médusant ». Renseignements: (418) 640-2585. □