

Le Bazar des bas-arts. Déambulation sur la pauvreté en HD

André Marceau

Number 121, Fall 2015

Pauvreté, dépouillement, dénuement

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/79353ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (print)

1923-2764 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Marceau, A. (2015). Le Bazar des bas-arts. Déambulation sur la pauvreté en HD. *Inter*, (121), 62–64.



OBSTINATION

> Jean-Claude Gagnon, *Le papillon*, collage, 2015.

LE BAZAR DES BAS-ARTS

Déambulation sur la pauvreté en HD

► ANDRÉ MARCEAU

« Au début était le verbe », propose la parole biblique... Quel verbe distinguerait le mieux la vie, l'animé, de son contraire, l'inanimé ? Je croirais en un verbe d'action plutôt qu'en un verbe d'état. En effet, ce qui caractérise le vivant, n'est-ce pas l'action qu'il exerce ? J'aime bien croire que le verbe *faire* définit mieux l'être que le verbe *avoir*. « Au début était le verbe *faire*. » Un organisme unicellulaire se reproduit en se divisant en deux : Adam et Ève. L'être entre en relation (serpent), dévore le monde des yeux, nourrit son esprit au fruit de la connaissance et l'assimile. Il se crée un langage, il *fait* et infère un changement dans son environnement : *Homo faber*. Beaucoup plus tard, la civilisation grecque désigne sous le vocable *poiein*, qui signifiait « faire », ce que nous appelons aujourd'hui *poésie*. Les mythes sont les premiers poèmes. La Bible, en réalité, contient plusieurs livres et nous *conte* de nombreux mythes. Tous résultent d'un « faire » originel. « Au début (de la Bible) était le verbe *faire*. » On peut présumer que la poésie et la civilisation furent des ripostes culturelles à une situation naturelle, la pauvreté, une pauvreté extrême étant donné l'absence d'outil, de langage et même de propriétés physiques, telle la fourrure qui aurait pu faciliter la survie du « singe nu »². Cependant, même dans le dénuement, étant muni du faire, l'être humain échappait au désœuvrement. Par essence, la poésie « fait », comme on dit « œuvre ».

POÉSIE, ART DE LA PAUVRETÉ, ART DU PAUVRE

À l'obtention de mon Diplôme d'études collégiales (DEC) en arts plastiques, je n'entretenais aucune velléité de carrière en arts visuels. C'est en philosophie que je m'orientai à l'université, pour mon avancement personnel – les perspectives de ce type d'emploi étaient minces pour ceux de ma génération. J'étais persuadé que la passion de créer resterait vivace chez moi. À l'instar de tous ceux qui, dès leur enfance et leur adolescence, furent animés par la passion de créer, à l'âge de 20 ans j'avais tâté à l'ensemble des disciplines artistiques : arts visuels et audio, théâtre, danse, écriture, cinéma, etc. Au cours de la vingtaine, l'écriture s'imposa petit à petit, si bien qu'à l'âge de 30 ans, je consacrai la majorité de mes heures de création à la poésie. Remarquons que, de toutes les formes d'art, celle qui repose sur l'écriture s'avère sans contredit la moins coûteuse à pratiquer. À la base suffisent un simple crayon et un papier – ne serait-ce qu'un napperon de restaurant –, l'écriture ne requérant de plus qu'un espace minimal pour le travail et le rangement. Accessible à toutes les bourses, l'exploration littéraire est l'art du pauvre par excellence.

La poésie constitue la forme d'écriture la plus économique : économe avec les mots, dans le recours au narratif ou au discursif et, en bout de ligne, en papier et en crayon ! Le haïku, pour sa part, demeure la forme

de poésie la plus modeste quant aux moyens : tenant sur 17 syllabes, il s'abstient même de procédés littéraires habituellement prisés par les poètes, tels que la métaphore. Mais, volontaire ou non, la simplicité des moyens ne signifie pas la simplicité de l'œuvre et de son « message », bien au contraire. « [L]hypertrophie du spectaculaire inhérent à l'effet violent peut aller de pair avec une extrême simplicité de l'histoire »³, révélait déjà Aristote autour de la notion de l'*ekplèxis*. Le cinéma hollywoodien, qui exploite le moyen d'expression le plus onéreux entre tous pour raconter des histoires, nous en livre l'illustration la plus percutante avec le perfectionnement de ses effets spéciaux, qui s'accompagne d'une simplification – voire d'un appauvrissement – du récit. L'exploitation du spectaculaire dans cette industrie lucrative puise sa motivation dans une autre tendance, décrite par Daniel Bougnoux cette fois : « La communication d'un message varie en sens inverse de son information : plus un livre est difficile, donc apporte d'informations, plus sa vente sera faible⁴. » Cela explique la mince popularité de la littérature ainsi que la marginalisation de la poésie au sein même de celle-ci. Pauvre marché.

LA REPRODUCTIBILITÉ À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE

Vers 1995, j'ai fait la connaissance de Jean-Claude Gagnon et du Collectif Réparation de poésie qu'il avait fondé près d'une dizaine d'années auparavant afin de promouvoir l'art postal et la poésie visuelle. Durant quelques années, il publia trimestriellement le *Bulletin Réparation de poésie* (format lettre, plié en deux et photocopié). La brochure combinait des créations en poésie visuelle avec moult informations ou appels de participation à des projets multiples et diversifiés dont il recevait les communiqués. La principale activité du Collectif était – et demeure – la parution annuelle d'un *Livre d'artistes/Assembling Réparation de poésie*, qui compte chaque fois sur une grande variété de contributions originales provenant du Québec et d'ailleurs dans le monde. J'ai eu le plaisir de collaborer quelques années au *Bulletin* et au *Livre d'artistes*. Constatant qu'on pouvait expérimenter visuellement dans le champ même de la poésie, je décidai de rapatrier mes diverses passions dans ma pratique. Depuis, j'œuvre de manière transdisciplinaire dans la poésie.

L'art postal et la poésie visuelle partagent quelques forces en commun, entre autres celle d'ouvrir la porte à des pratiques alternatives. De plus, ces deux disciplines n'hésitent à s'acquiescer avec des matériaux modestes ou récupérés, tout en initiant un décloisonnement des disciplines. L'art postal possède la particularité de se définir par son propre mode de diffusion. Et bien que modeste quantitativement, cette dernière s'ennoblit qualitativement puisqu'elle s'effectue de manière hautement individualisée, chaque destinataire ayant été visé personnellement. Je me suis peu prêté à l'art postal ; par contre la poésie visuelle – comme la performance – eut une grande résonance chez moi, considérant mes intérêts et le sens de ma démarche de poète. La poésie visuelle fait l'économie du traditionnel talent au profit de l'invention, de l'ingéniosité, en somme du « savoir-faire ». La poésie visuelle peut se décliner d'innombrables façons, en recourant à des matériaux dispendieux et à de l'équipement de haute technologie (*high tech*) ou, au contraire, en faisant ses choux gras de la récupération et d'une technologie bas de gamme (*low tech*), comme le photocopieur noir et blanc.

Depuis le boum numérique – plutôt que le bogue – qu'on a connu au tournant du nouveau millénaire, les photocopieurs ne sont plus les mêmes, bien que leur efficacité repose encore sur les photons. Analogiques à l'origine, ces machines copiaient les images en haut contraste et, conséquemment, toléraient mal les échelles de gris si elles n'avaient été au préalable tramées. Les insuffisances de l'appareil bas de gamme engendraient des imperfections qui accordaient au créateur l'occasion de faire naître des textures ou des images originales. On pouvait s'amuser de ces avaries et les intégrer dans ses œuvres. En abandonnant le mode analogique pour intégrer celui du numérique, les dernières générations de photocopieurs N & B devinrent ni plus ni moins de gros scanners. La qualité HD qu'ils dispensent élimine la presque totalité des défauts, certes. Malheureusement, ce gain en définition de l'image n'en équivaut pas moins à une perte d'espace en liberté créative, un peu comme dans la théorie de l'évolution : dans les erreurs naissent les possibilités de changement et d'évolution... Quoi qu'il en soit, la disparition des photocopieurs analogiques a marqué

la fin d'un style visuel, voire d'une *esthétique* qui a imprégné une période ; nul doute que le scanner empreint maintenant la sienne.

DEUX SINGULIERS

Attardons-nous, l'espace de quelques lignes, sur deux cas – singuliers, ceux-ci – de conversion de l'analogique au numérique, qui ont coïncidé avec la *translation* du bas de gamme au HD ou au Hi-Fi. La mutation concerne les dispositifs respectifs de deux artistes multidisciplinaires dont la pratique est contemporaine.

Commençons par la Macchina Ricordi de Pierre-André Arcand. Né de la récupération d'un répondeur téléphonique légèrement modifié, l'appareil bas de gamme a su, depuis le début des années quatre-vingt, procurer à son créateur nombre d'occasions de produire des œuvres de poésie audio au cours de performances qui ont finalement abouti sur le support disque. L'adaptation sous forme de logiciel de la Macchina Ricordi, effectuée au tournant du nouveau millénaire par Avatar (organisme en production et diffusion d'art audio et multimédia)⁵, offre d'ailleurs que l'enregistrement, la mise en boucle de segments sonores et leur mixage : de multiples fonctions de traitement du son s'y ajoutent pour en décupler les facultés. Cependant, la variante numérique a transformé la Macchina Ricordi. À l'origine, le répondeur téléphonique trafiqué, de par son fonctionnement même, émettait des bruits qui, captés par le micro, conditionnaient notamment la texture des pièces audio et rappelaient l'existence physique de l'appareil. Épurée de ces bruits intrinsèques et munie d'un dispositif d'enregistrement en haute fidélité, la nouvelle version – sans corps – occulte son fondement performatif, pour l'auditeur. Elle y gagne toutefois en puissance musicale.

Poursuivons avec le Living Cinema de Pierre Hébert. Depuis le début de sa carrière de cinéaste en animation dans les années soixante, celui-ci expérimente, dans la foulée de Norman McLaren, en gravant directement des dessins sur la pellicule. Cela, en soi, relève de l'exploit, considérant la dimension d'un photogramme. À partir de 1980, sa démarche bifurqua soudain dans une direction radicale : il se mit à tracer ses dessins sur pellicule devant public, dans une occurrence performative. Il gravait ses traits sur les phototypes tandis que le film, mis en boucle, était projeté⁶. Le tout en temps réel, avec un défilement au rythme minimal de 16 images par seconde (pour obtenir l'impression de mouvement), le graveur-performeur ne disposait que de quelques instants par épreuve. Il peaufinait les dessins à chaque tour de boucle, ce qui conférait au défi la charge d'une « épreuve physique ». Il s'agit forcément de dessins schématiques, que l'appréciation classique qualifierait de « pauvres » et, pourtant, d'un photogramme à l'autre, ils établissent avec style la fluidité requise à l'illusion du mouvement. Ses performances s'inscrivent toujours dans un ensemble multidisciplinaire, impliquant d'autres artistes de la scène – principalement des musiciens. Entre 1980 et aujourd'hui, il a proposé de multiples performances qui ont souvent abouti sous forme de courts métrages.

Au début des années deux mille, l'artiste audio Bob Ostertag, avec l'appui de Joshua Kit Clayton, créa une première mouture d'un logiciel de traitement vidéo pour Pierre Hébert, en vue d'une série de performances qu'ils allaient présenter ensemble. Ce logiciel deviendra plus tard, après quelques améliorations, le célèbre logiciel Jitter. Depuis cette époque, Pierre Hébert a abandonné le travail sur pellicule pour employer le traitement vidéo en direct – il a appelé ce traitement Living Cinema. Cette fois encore, le transfert du dispositif analogique en système numérique a entraîné des modifications fondamentales de style et même d'esthétique, car l'appareil numérique ne peut évidemment transposer l'épreuve que représentait pour l'artiste la gravure des dessins en direct sur la pellicule. Si l'on considère que ce support est en voie imminente de disparition, persister avec ce dernier relèverait de l'entêtement. Autres outils, autres œuvres, mais l'esprit créatif des artistes se maintient et opère la *translation*.

Le prétexte au développement de tous ces appareils et logiciels électroniques, c'est l'atteinte de la perfection technique. Or, cette quête ressort de l'esthétique classique. Le numérique insinuerait-il des valeurs régressives dans l'art ? L'histoire de l'art depuis le XX^e siècle regorge d'artistes, à l'instar d'Arcand et de Hébert, dont la pratique consiste



> Pierre Hébert, *You look like me*, image tirée d'un film fait avec des captations de la performance digitale *Tropismes*.

à soumettre leurs séances de création à des conditions qui altèrent, justement, la perfection que promettent les nouveaux outils et matériaux. Décidément, le monde de l'art et celui de la culture de masse ne partagent pas les mêmes valeurs.

LAUTRÉAMONT RETOURNÉ DANS SA TOMBE PAR SON UTOPIE MÊME⁷

Les coûts de production et de reproduction réels diminuent avec le temps, bien que l'inflation nous donne l'impression du contraire. Depuis la caméra Super-8, le magnétophone et le photocopieur (tous inventés vers la moitié du XX^e siècle), la production n'a cessé de se démocratiser, de même que la diffusion. Les applications de l'électronique ont eu pour effet d'accélérer cette tendance. Si les frais reliés aux recherches préalables au développement d'un nouvel article imposent pour ce dernier un prix de vente prohibitif durant quelques années, ils finissent par s'absorber. Puis, l'augmentation de l'échelle de fabrication en réduit le coût et rend le prix abordable au plus grand nombre. Ainsi, l'autoproduction et l'autodiffusion acquièrent une énorme popularité. Il s'ensuit l'incroyable éclosion de « produits culturels » que l'on connaît en ce moment, assurant une diversité inégalée dans l'histoire de l'art et de la culture. En revanche, beaucoup de ces propositions s'avèrent médiocres dans le propos ou la facture. À titre d'exemple, les outils d'approche conviviale foisonnent dans le monde du graphisme, permettant à quiconque de réaliser ses propres affiches, couvertures de livre ou de disque. Cependant, apprendre à utiliser un logiciel graphique ne transmet ni les connaissances visuelles ni les compétences d'un « vrai » graphiste. Il en va de même pour le traitement du son, de l'image, etc., bien que cela puisse révéler, parfois – rarement –, de grands talents innés. En bout de ligne, on peut constater une diminution générale en termes de qualité, eu égard à l'ensemble du « marché ».

Question diffusion, avec l'avènement d'Internet et l'explosion des réseaux sociaux qui en résulte, on peut éliminer le recours au support physique et les dépenses inhérentes. Nul besoin, alors, de convaincre un producteur-diffuseur d'investir puisqu'on peut s'autosuffire. De là découle l'immense succès obtenu, du moins quelque temps, par des sites tels que Myspace. En effet, le nombre de membres est tel que chacun se trouve noyé dans un flot innombrable d'autres membres qui soumettent eux aussi leurs chansons, musiques et vidéos. Comment se démarquer dans cet océan ? On revient à la case départ : persuader un producteur-diffuseur ou encore compter sur un coup de chance, celui qui transformera sa pièce en succès viral.

BENJAMIN À 72 DPI

Appliqué à tous les champs du social, le numérique augmente exponentiellement l'accès à l'information et à l'art. Chacun peut acquérir gratuitement une reproduction du *Portrait de Mona Lisa* de Léonard de Vinci, par exemple, à condition de recourir à un appareil électronique et à un logiciel de lecture. Il faut médiatiser l'œuvre pour la voir. L'exemplaire numérique n'existe pas physiquement dans l'espace-temps réel. Virtuel, il se résume à un code numérique : une version en mode *on/off*, qu'on allume et éteint. Si par exemple, à l'époque toute proche des photoco-

pieurs couleur au laser, il subsistait encore un iota d'aura à l'œuvre, en mode numérique l'aura s'éclipserait dans la luminosité des écrans DEL. Éventuellement, les musées, tels qu'on les connaît, disparaîtront, substitués en entrepôts réservés aux œuvres significatives de l'histoire. Ils ne procureront que des espaces de rangement, loin des regards, selon des conditions contrôlées pour optimiser leur conservation. Ensuite, ils relégueront la diffusion des œuvres par Internet ou autres supports électroniques. Le phénomène est déjà bien entamé si l'on considère qu'aujourd'hui une grande part de la population se satisfait, par exemple, de la copie d'une toile de Van Gogh diffusée en fond d'écran et ne sent pas la nécessité de se déplacer pour, de visu, l'admirer dans la réalité.

Il serait vain de tenter de l'estimer, mais la quantité d'exemplaires numériques de certaines œuvres, telles que *La Joconde*, doit être fara-mineuse. Combien ? Des centaines de millions ? Un milliard, peut-être ? Grâce au numérique, la reproductibilité des œuvres devient potentiellement infinie. Par ailleurs, si les outils numériques aspirent à une meilleure définition du son et de l'image, un phénomène curieux émerge : plus une œuvre est reproduite en quantité, plus la qualité de sa résolution diminue. Les images et les sons, médiatisés électroniquement, ne nécessitent pas une haute définition. Conséquemment, pour diminuer le poids des documents, on n'hésite pas à diminuer leur résolution. On pourrait donc dégager une loi *naturelle* au monde *virtuel* : la qualité de la définition d'une œuvre reproduite numériquement est inversement proportionnelle à l'ampleur de sa diffusion. ◀

Notes

- 1 Trois éditions du Bazar des bas-arts furent présentées entre 1999 et 2001, une manifestation dont j'étais le concepteur et organisateur qui, en conformité avec ma pratique, se voulait transdisciplinaire. Suivant le modèle des salons et des foires, le Bazar des bas-arts regroupait des créateurs de tout acabit, y compris des poètes, qui proposaient au public des œuvres produites avec des matériaux récupérés ou peu coûteux. Toutes les œuvres devaient pouvoir se vendre à un prix unitaire en deçà de 20 \$.
- 2 Emprunt à l'anthropologue Desmond Morris qui désignait ainsi l'être humain. C'est aussi le titre de l'ouvrage qui le rendit célèbre.
- 3 Aristote, *La poétique*, R. Dupont-Roc et J. Lallot (trad.), Seuil, coll. « Poétique », 1980, note 4, chap. 18, p. 298.
- 4 Daniel Bougnoux, *La communication par la bande : introduction aux sciences de l'information et de la communication*, La découverte, coll. « Textes à l'appui », 1991, p. 258.
- 5 L'équipe d'Avatar a également transposé l'action de la Macchina Ricordi (audio) à la vidéo, si bien que, désormais, c'est sur le double champ, l'audio et la vidéo, qu'opère Pierre-André Arcand.
- 6 Comme l'artiste l'a quelques fois précisé lui-même, il préparait toutefois ses pellicules en gravant un premier schéma sur ses films avant les performances. Le premier tour du film n'était pas vide.
- 7 « La poésie doit être faite par tous. Non par un. » Lautréamont, « Poésies II » (1870), in *Œuvres complètes*, Corti, 1953, p. 386.

Poète transdisciplinaire, **André Marceau** crée avec les mots, les images, les sons, la performance et l'animation (ensemble ou séparément) depuis une quinzaine d'années. Pionnier de la poésie vivante et du slam, il a présenté de nombreuses prestations au Québec et ailleurs, a publié des recueils (poésie littéraire et haïkus) et a réalisé des disques, en solo ou en collectif, de poésie (orale, slam, sonore, performée). Il a participé à des expositions collectives et publié de la poésie visuelle. Il a également réalisé quelques interventions (manœuvres) de poésie dans l'espace public, dont le plus récent *Sacs à soupirs*. Fondateur du Tremplin d'actualisation de poésie (TAP), il a animé quantité de soirées, de spectacles et d'émissions de radio en poésie.