Document généré le 15/09/2026 13:50

Espace Sculpture

Humour, jeu et ludisme : à quoi joue-t-on?
Humour, Games and Playfulness: What Are We Playing?

André-Louis Paré

Numéro 77, automne 2006

Sculpture & humour (suite)

URI : https://id.erudit.org/iderudit/8847ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

Le Centre de diffusion 3D

ISSN

0821-9222 (imprimé)
1923-2551 (numérique)

Découvrir la revue

Citer cet article

Paré, A.-L. (2006). Humour, jeu et ludisme : à quoi joue-t-on? / Humour, Games and Playfulness: What Are We Playing? *Espace Sculpture*, (77), 8–15.

Tous droits réservés © Le Centre de diffusion 3D, 2006

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

Humour, jeu et ludisme : à quoi joue-t-on ?

Humour, Games and Playfulness: **What Are We Playing?**

André-Louis PARÉ

On sait quelle place le concept de jeu tient dans les propositions et les légitimations de l'art contemporain.
– Jacques RANCIERE [1]

Le ludique et l'humoristique sont un peu partout à l'honneur pour caractériser un art qui aurait absorbé les contraires : la gratuité du divertissement et la distance critique, l'entertainment et la dérive situationniste.
– Jacques RANCIERE [2]

Rien qu'un bouffon ! Rien qu'un poète !
– Friedrich NIETZSCHE [3]

We know what place the concept of play holds in the proposals and legitimating of contemporary art.
– Jacques RANCIERE [1]

The playful and humorous are in the fore almost everywhere to characterize an art that seems to assimilate opposites: the gratuitousness of entertainment and critical distance, entertainment and the Situationist drift.
– Jacques RANCIERE [2]

Only a clown! Only a poet!
– Friedrich NIETZSCHE [3]

Le jeu est devenu l'un des thèmes les plus importants de l'art qui se fait. Non seulement en ce qui a trait au système de l'art et de la compréhension des œuvres à l'intérieur de celui-ci [4], mais également en ce qui concerne spécifiquement le processus de création. En effet, le jeu est vu comme le motif par excellence de la créativité. Et même s'il peut être considéré, comme chez Hans-Georg Gadamer, d'un point de vue objectif, retenons pour le moment son aspect subjectif. C'est que l'origine du jeu, sur le plan esthétique, se trouve d'abord chez Kant avec l'idée du libre jeu des facultés, mais aussi et surtout chez le poète et théoricien Friedrich Schiller, qui a subi l'influence du philosophe des Lumières.

En effet, dans ses *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, la notion du jeu y est centrale. L'état de liberté esthétique est caractérisé par le jeu. Comme activité spirituelle qui n'a d'autre fin qu'elle-même, le jeu conduit à la liberté complète où se trouve l'homme quand il joue [5]. Par la notion de jeu, il a une intuition de son humanité. Toutefois, seul le jeu proprement esthétique renvoie essentiellement à des libres formes constituées par l'imagination. En ce sens, l'activité artistique en serait la manifestation la plus pure. Comme manifestation culturelle, l'art, producteur de beauté, oriente l'homme vers une humanité meilleure. Ainsi, dans l'optique de Schiller, l'éducation esthétique inclut nécessairement une morale prise en charge par l'État. Elle vise la célébration de l'homme cultivé au sein d'un État esthétique.

De plus, si l'on se fie à Jacques Rancière, ce concept de jeu renvoie à ce qu'il appelle, dans *Malaise dans l'esthétique*, « le régime esthétique des arts [6] ». Rattaché à la modernité, ce régime rend possible une nouvelle relation à l'image, il autorise un nouveau processus d'identification des arts au sein de ce qu'il appelle joliment le « partage du sensible ». Or, justement, le texte de Schiller exprime parfaitement la politique de ce nouveau régime. Par contre, il est aisé de comprendre que le concept de jeu, tel qu'envisagé ici, est loin de celui que nous devons considérer aujourd'hui lorsqu'il est question de l'art contemporain. Comme « nouvelle forme du partage du sensible », le jeu conçu par Schiller ne porte, en effet, surtout pas à rire. Il n'appartient pas davantage à ce que l'on entend aujourd'hui par ludique, surtout s'il est confondu au divertissement. De sorte que, comparé à la pensée de Schiller, l'art contemporain – et le processus créatif qui lui serait inhérent – représente une « vision désenchantée du jeu [7] ».

Dans mon texte inaugurant ce dossier (cf. *Espace sculpture*, été 2006, no. 76, j'ai brièvement présenté l'analyse de l'humour de Gilles Lipovetsky. Il dit que l'humour dans les arts visuels d'une « société humoristique » peut être confondu

Play has become one of the most significant themes in art today. Not only with regards to the art system and the understanding of works,[4] but also where the creative process is specifically involved. In fact, play is seen as the ideal motive of creativity. And even if it can be considered from an objective point of view, like Hans-Georg Gadamer, let us look for the moment at its subjective aspect. The origin of play in aesthetics is first found in Kant and his idea of free play of the faculties, and particularly in the poet and theorist Friedrich Schiller who was influenced by the Enlightenment philosopher.

In fact, in his *Letters upon the Aesthetic Education of Man*, the notion of play is central. The state of aesthetic freedom is characterized by the game. As a witty activity that has no other purpose than itself, the game leads to the complete freedom that people find themselves in when they play. [5] Through the notion of play they have an intuition of their humanity. However, only the clearly aesthetic game refers essentially to the free forms the imagination creates. In this sense, artistic activity would be the purist demonstration of it. As a cultural event, art, producer of beauty, leads people towards a better humanity. Thus, from Schiller's point of view, aesthetic education must include a state-fostered ethics. Its aim is to celebrate the cultivated person in an aesthetic state.

As well, if one relies on Jacques Rancière, this concept of play refers to what he calls in *Malaise dans l'esthétique* "the aesthetic regime of the arts." [6] Related to modernity, this regime makes a new relationship to the image possible, allowing a new identification process of the arts within what he nicely calls "sharing the sensitive." And Schiller's text expresses the principle of this new system perfectly. Conversely, it is easy to understand that the concept of play as envisaged here is far from the one that we must consider today in the context of contemporary art. As a "new form of sharing the sensitive," the game Schiller conceived of certainly does not prompt laughter. It no longer belongs to what we consider to be playful today, particularly if it is confused with entertainment. And so much so that compared to Schiller's thought, contemporary art–and the creative process inherent in it–represents a "disillusioned vision of play." [7]

In my introductory text for this project in *Espace*, summer 2006, no. 76, I briefly presented Gilles Lipovetsky's analysis of humour. He says that humour in the visual arts in a "humorous society" can be confused

Peter LAND, *The Staircase*, 1998. Projection vidéo double / Double video projection. Avec l'aimable autorisation de / Courtesy of the Galeri Nicolai Wallner, Copenhague. *Culbutes. Œuvres d'impertinence*, Musée d'art contemporain de Montréal, 1999-2000.

n° 76), j'ai brièvement présenté l'analyse que fait Gilles Lipovetsky à propos de l'humour. Cette analyse rappelait que l'humour, dans les arts visuels, peut au sein de la « société humoristique » se confondre avec ce qu'il appelle « l'humour dominant », soit un « humour vide », un humour qui « se désubstantifie [8] ». Selon lui, l'humour actuel n'a plus rien à voir avec le grotesque qui avait cours au Moyen Âge, ni même avec celui, satirique et critique, de l'âge classique. À cet humour d'hier, encore sarcastique et mordant, s'est donc substitué un humour qu'il qualifie de « ludique ». Sur le plan artistique, cet humour s'identifierait à ce qu'un autre philosophe appelle « l'art à l'état gazeux [9] ». Il participe, en somme, d'une esthétisation de l'existence administrée par l'État culturel. C'est aussi à l'intérieur de ce désenchantement du jeu que l'art, selon Rancière, devient ludique et que l'humour s'identifie à la « vertu dont les artistes se réclament le plus aujourd'hui [10] ».

Puisque la notion de jeu n'est plus, comme l'a souhaité Schiller, sous la gouverne d'une éducation esthétique, il est évident que le jeu, comme attitude poétique, peut désormais s'adonner à de nouvelles règles esthétiques. Il peut se formuler de différentes manières au niveau du « faire ». Il met ainsi en place ce que Rancière appelle une « logique hétérogène ». Par exemple, en ce qui a trait à l'art contemporain, le concept de jeu se sera développé en réaction à l'art moderniste. Contre l'autonomie de l'art et la séparation d'une sensibilité esthétique d'avec d'autres formes du sensible, plusieurs pratiques artistiques actuelles vont intégrer les matériaux les plus vils, mélanger les genres, tenter des rencontres de toutes sortes afin de concilier l'art et la vie, l'art et le non-art. Bien sûr, Rancière a raison de remarquer que cette « politique du mélange des hétérogènes » n'est pas nouvelle. Elle s'est d'abord manifestée dans le dadaïsme, et elle s'est ensuite poursuivie dans les diverses formes de l'art contemporain, encore provocatrices, des années 1960.

En effet, il n'a pas fallu attendre l'art contemporain pour amener l'hétérogénéité en matière de pratique artistique. Il n'a pas fallu les années 1960 et 1970 pour que, dans le domaine de l'art, le ludique et l'humoristique puissent se manifester. Déjà Marcel Duchamp se plaisait à voir dans l'humour une nouvelle arme esthétique. Mais il importe aussi de rappeler que la caricature du XIX[e] siècle, celle dont Baudelaire a fait l'éloge, mettait en scène l'actualité du présent en vue de provoquer le rire. Et ce serait une erreur de ne pas mentionner le mouvement des Arts Incohérents qui, de 1882 à 1889, a organisé des expositions où l'on devait se moquer avec joie du prestige accordé à l'art officiel de l'époque. Rejetant d'emblée l'esprit de sérieux inhérent à l'art de son temps, on tentait par le « calembour pictural », les « notices loufoques », d'insuffler un esprit

with what he calls "the dominant humour," that is to say "empty humour," humour that "unsubstantifies."[8] According to him, our current humour no longer has anything to do with the grotesque of the Middle Ages nor even with the satire and criticism of classicism. The humour that he describes as "playful" has taken the place of this sarcastic and caustic humour of the past. In art, this humour is identified as what another philosopher calls "art in a gaseous state."[9] Briefly, it is part of an aesthetization of existence managed by the cultural state. According to Rancière, it is also because of this disenchantment with the game that art becomes playful and that humour is identified with the "virtue that artists claim to adhere to the most today."[10]

Because the notion of the game is no longer under the guidance of aesthetic education as Schiller wished, it is evident that the game, as a poetic attitude, can from now on indulge in new aesthetic rules. It can be formulated in various ways at the level of "making." Thus, it establishes what Rancière calls a "heterogeneous logic." For example, in contemporary art, the concept of the game was developed in reaction to modernist art. Working against the autonomy of art and the separation of aesthetic sensibility from other forms of perception, many contemporary art practices integrated more lively materials, mixed disciplines and attempted all kinds of encounters in order to make art and life, art and non-art compatible. Of course, Rancière was right to say that this "principle of mixing what is heterogeneous" is not new. It first occurred in Dadaism and was then pursued in various provocative forms in the contemporary art of the 1960s.

In fact, it was not necessary to wait for contemporary art to bring the heterogeneity of materials to art practices, nor the 1960s and 1970s, for the playful and humorous to be expressed in art. Marcel Duchamp was already taking pleasure in seeing humour as a new aesthetic weapon. But it is also important to recall that 19th century caricature, the one Baudelaire spoke so highly of, represented current events in order to provoke laughter. And it would be a mistake not to mention the Arts Incohérents movement that organized exhibitions from 1882 to 1889 where one was supposed to have a good time poking fun at the prestige given to official art at the time. Straightaway rejecting the seriousness inherent in the art of the time, one tried to breathe some mockery into the nobleness of the Salon art with "pictorial puns" and "zany instructions." The first exhibition put forward by Jules Levy, a driving force in the movement, proposed drawings by people that do not know how to draw. Gathering together caricaturists, illustrators, cabaret singers, journalists and also theatre people, poets and painters, the opening nights were meant to be festive, the first commandment stipulating: "The only goal is to laugh heartily and be merry." [11]

Certainly *Les Bricolos* exhibition in 1997 at Galerie Clark in Montréal was not presented to ridicule official art. Nevertheless, the organizers, Nicolas Baier and Emmanuel Galland, hoped to provoke the milieu by bringing together Quebec artists from the 1970s and 1980s along with younger ones from the 1990s.[12] Initiating this happy encounter, they wanted to show that the playful spirit of do-it-yourself had been maintained over the decades, and that this spirit was the best way to stop the end of the century "pessimism" that seemed to be affecting the milieu. As an accompaniment to the exhibition, the organizers, artists themselves, published a brochure titled *(P)rions un peu* (let us pray/laugh a little), in which they signed a manifesto-like text that

Sylvain BOUTHILLETTE, photographies extraites de / photograph from *Blastronaute* (Galerie Clark). Photo : Sylvain Bouthillette.

Sylvain BOUTHILLETTE, vue d'ensemble de l'exposition / Installation view of *Blastronaute* (Galerie Clark). Photo : Paul Litherland.

de dérision à la noblesse de l'art des Salons. La première exposition, mise de l'avant par Jules Levy, principal animateur du mouvement, proposa des dessins par des gens qui ne savent pas dessiner. Rassemblant des caricaturistes, des illustrateurs, des chansonniers, des journalistes, mais aussi des hommes de théâtre, des poètes et des peintres, leurs vernissages se voulaient surtout des fêtes où le premier commandement stipulait : « Un seul but te proposera, rire et t'égayer franchement [11]. »

Sans doute l'exposition *Les Bricolos*, présentée en 1997 à la Galerie Clark (Montréal), n'avait pas à ridiculiser l'art officiel. Il n'en demeure pas moins que les commissaires – Nicolas Baier et Emmanuel Galland – souhaitaient tout de même provoquer le milieu en rassemblant des artistes québécois des années 1970 et 1980, et ceux plus jeunes des années 1990 [12]. En mettant sur pied cette heureuse rencontre, ils voulaient montrer que l'esprit ludique, propre au bricolage, s'est maintenu au cours des décennies, et que cet esprit est la meilleure option pour mettre un terme à la « sinistrose » fin de siècle dont le milieu semble atteint. En guise d'accompagnement, les commissaires, artistes eux-mêmes, devaient publier un dépliant intitulé *(P)rions un peu*, dans lequel ils signent un texte qui, à la manière d'un manifeste, nous enjoint de tourner le dos à l'esprit de sérieux. Sous le signe de l'hédonisme, *Les Bricolos* ont ainsi lancé l'idée que l'art pouvait aussi rimer avec plaisir. L'année suivante, à l'automne 1998, cette fois-ci dans le cadre plus officiel de la première édition de la Biennale de Montréal, le désir de s'accorder – du moins par son titre – avec le thème du jeu, mais aussi de l'humour, était proposé. Intitulée *La poésie, l'humour et le quotidien*, la biennale regroupait plusieurs artistes québécois, canadiens et internationaux [13]. Toutefois, malgré leurs qualités, les œuvres étaient souvent éloignées de la thématique générale. C'est plutôt sous la bannière de deux autres titres, soit *Les capteurs de rêves* et *C'est la vie*, que les œuvres des artistes trouvaient leur pertinence.

Le jeu, lorsqu'il s'exprime artistiquement, amène le sentiment de la gratuité, celui qui laisse entendre que tout est possible et ce, même devant la rigidité qui s'impose parfois au quotidien. L'exposition *Culbutes. Œuvres d'impertinence*, organisée par le Musée d'art contemporain de Montréal, allait dans ce sens. Présentée pour souligner le passage à l'an 2000, cette exposition avait pour intention d'aller à contre-courant de la panique orchestrée par les médias à propos du changement de millénaire. De grands noms internationaux y côtoyaient des artistes d'ici. L'impertinence, après tout, ne connaît pas de frontières [14]. Parmi ces œuvres, rappelons-en au moins une qui s'accordait bien avec l'idée de culbute. Il s'agissait d'une vidéo de Peter Land intitulée *The Staircase* (1998), laquelle nous présentait en boucle la chute de l'artiste dans un escalier. Comme phénomène artistique, la chute réfère d'abord au théâtre burlesque, c'est beaucoup plus tard, avec Yves Klein notamment, qu'elle se verra intégrer aux arts visuels. Mais, il faut aussi dire que dans ces expositions de groupe, les œuvres de certains artistes profitent de ce que Rancière appelle « l'indécidabilité » des œuvres [15]. Indécidabilité qui ferait en sorte que leurs significations puissent être traitées de diverses manières par les commissaires d'exposition. C'était le cas, me semble-t-il, d'une œuvre de Félix Gonzales-Torres qui rassemblait dans le coin d'une des salles des centaines de bonbons placés en triangle.

Pour Rancière, cette indécidabilité se trouvait parfaitement illustrée dans *Au-delà du spectacle*, une exposition présentée au Centre Georges-Pompidou en 2000. Celle-ci avait d'abord été produite à Minneapolis (USA) sous le titre *Let's entertain*. La version française devait toutefois s'accorder à la critique de Guy Debord à propos du spectacle. L'intention des commissaires, Philippe Vergne et Bernard Blisthène, était de montrer des œuvres qui, tout en soulignant ce que nous devons au spectacle, pouvaient également remettre en question celui-ci. En fait, l'exposition tentait de mettre en opposition le jeu complice et le jeu critique. Or, selon Rancière, les œuvres de Charles Ray et de Maurizio Cattelan pouvaient symboliser autant la dérision pop, la critique de l'*entertainment* marchand, que la puissance positive du jeu. Ainsi, leurs « valeurs de révélation polémique » devenaient, dans le contexte, indécidables [16]. Mais c'est donc aussi, on le voit, essentiellement dans la perspective

encouraged us to turn our backs on seriousness. Under the banner of hedonism, *Les Bricolos* thus launched the idea that art could also mean pleasure. The following year, in the fall of 1998, this time in the more official context of the first edition of the Biennale de Montréal, the desire to agree–at least in title–with the theme of the game, and also humour was proposed. Titled *La poésie, l'humour et le quotidien*, the biennial brought together numerous Québec, Canadian and international artists.[13] However, despite their qualities, the works were often far removed from the overall theme. It was under the banner of the two other titles *Les capteurs de rêves* and *C'est la vie*, that the artists' works found their pertinence.

The game, when expressed in art, conveys the feeling of gratuitousness, letting us think that anything is possible, even with the rigidity sometimes imposed by the everyday. *Culbutes. Œuvres d'impertinence*, an exhibition organized by the Musée d'art contemporain de Montréal, went in this direction. Presented to mark the passage of year 2000, the exhibition's intention was to go against the current of panic orchestrated by the media about the millennial change. Big name international artists were exhibited along side local artists. Impertinence after all has no boundaries.[14] Among these works, there was at least one that was much in keeping with the idea of falling head over heels. This was Peter Land's video *The Staircase*, 1998, a loop showing the artist tumbling down the stairs. As an artistic phenomenon, the fall refers initially to burlesque theatre, and much later, with Yves Klein in particular, it is integrated into visual art. But it must also be said that in these group exhibitions, the works of some artists benefit from what Rancière calls their "undecided nature."[15] This indecision is what somehow lets the exhibition organizers treat their meaning in various ways. This seemed to be the case for Felix Gonzales-Torres' work made up of hundreds of candies piled in the corner of a gallery in the form of a triangle.

For Rancière, this undecided nature was perfectly illustrated in *Au-delà du spectacle* at Centre Georges Pompidou in 2000. This exhibition was initially presented in Minneapolis and was titled *Let's Entertain*. The French version however had to be harmonized with Guy Debord's critique of the spectacle. The intention of the curators, Philippe Vergne and Bernard Blisthène, was to show works that while emphasizing what we owe to the spectacle would also question it. In fact, the exhibition attempted to contrast a game of complicity with one that is critical. According to Rancière, the works of Charles Ray and Maurizio Cattelan could symbolize both the mockery of pop, its criticism of the entertainment market, and the positive power of the game. Thus, their "controversial revelation value" in this context became undecidable. [16] But obviously, it is also mainly from the perspective of an "art critic" that Rancière voices his reservations about playful and humorous art. According to him, most of the works with controversial potential now have only a "slight discrepancy" in the way they present an assemblage of objects, which results in the work loosing its critical edge. In short, recalling Lipovetsky's remarks as summarized above, he states that from now on "humour's distance takes the place of provocative shock." Distance that is without a doubt harmful because humour itself, in this case, becomes "the main mode of exhibiting the goods." [17]

Presented in the fall of 2001 at the Musée national des beaux-arts du Québec, *Le Ludique* was not concerned specifically with humour but rather with the notion of play. As the exhibition's main theme, play was chosen for its critical potential. The curator, Marie Fraser, wanted to show that play, as a "metaphor for creation," is able to suggest a kind of critical engagement with reality. From the works chosen, this should translate into "a critical position toward contemporary society," if not by "a critical lucidity of our behaviour" in it. Thus by subtly wanting to question our relationship with reality in various ways, the notion of play here attempts to *re-enchant* the meaning of life, inspiring playfulness.[18] In fact, following the failure of a vision of art associated with a liberation project, why not think of the concept of play as having the vocation to see life otherwise? But precisely what meaning do we give this "otherwise"? For Rancière, critical art is not confined to the illusion of "making the viewer into an actor conscious of the transformation of the world." Critical art, if it still has a chance of success should emerge from resis-

d'un « art critique » que Rancière émet ses réserves face à l'art ludique et humoristique. Selon lui, la plupart des œuvres ayant un potentiel polémique n'offrent plus qu'un « léger décalage » dans la manière de présenter un assemblage d'objets, ce qui a pour conséquence de faire perdre à l'œuvre son penchant critique. Bref, rappelant les propos tenus par Lipovetsky, et résumés un peu plus haut, il affirme que désormais « la distance de l'humour vient à la place du choc provocateur ». Distance sans doute néfaste puisque l'humour lui-même devient dans ce cas « le mode dominant d'exposition de la marchandise [17] ».

Présentée à l'automne 2001 au Musée national des beaux-arts du Québec, l'exposition *Le Ludique* ne visait pas spécifiquement l'humour, mais la notion de jeu. Thème central de l'exposition, le jeu avait été choisi en fonction de son potentiel critique. La commissaire, Marie Fraser, souhaitait en effet montrer que le jeu, comme « métaphore de la création », est en mesure de suggérer une sorte d'engagement critique vis-à-vis le réel. À partir des œuvres choisies, cela devait se traduire par « une position critique face à la société contemporaine », sinon par « une lucidité critique face à nos comportements » au sein de la société. Ainsi, en voulant subtilement et sous diverses manières questionner notre rapport au réel, la notion de jeu tente ici de *réenchanter* le sens du monde, de lui insuffler l'esprit ludique [18]. Et pourquoi, en effet, ne pas penser qu'à la suite de l'échec d'une vision de l'art associée à un projet d'émancipation, le concept de jeu n'aurait-il pas pour vocation de voir le monde autrement ? Mais, justement, quel sens donner à cet « autrement » ? Pour Rancière, l'art critique n'a pas à se cantonner dans l'illusion de « changer le spectateur en acteur conscient de la transformation du monde ». L'art critique, s'il a encore une chance de succès, doit plutôt se manifester à partir d'une résistance face à l'idée de consensus qui plane sur le politique. Il doit, en quelque sorte, réactiver la fonction polémique du choc des hétérogènes. Pour ce faire, l'art doit constamment déplacer les frontières entre art et non-art, ébranler les règles qui constituent notre être-ensemble. Or, l'humour, celui qui renvoie à la souveraineté du rire, au plaisir du différent, n'est-il pas en mesure de faire surgir ce *dissensus* ?

Nous avons vu que la sculpture humoristique se rapproche de ce que le psychanalyste Sigmund Freud appelle le *witz*. Or, le witz lorsqu'il se manifeste comme « condensation plastique » est une caricature. Comme pour le witz, la sculpture libère des significations instantanément, suscite des allusions, des métaphores, met au jour des relations nouvelles, inédites, créatrices et souvent donne spontanément à rire. Dans son ensemble, le travail de Paryse Martin est essentiellement ludique. Joyeusement baroques, ses œuvres sont traversées par la notion de désir. Sa dernière exposition, *Manœuvres exquises*, présentée chez Circa (Montréal) à l'automne 2005, pouvait justement être vue comme lorsqu'on lit un conte de fée. Et comme pour les contes pour enfants, la narration ne correspond qu'à la partie manifeste d'un rêve, celle dont seul l'inconscient du rêveur détient le secret. Ainsi, sans logique apparente, des nains, des lapins se partagent la scène dans un décor fantaisiste. Le même stratagème avait cours lors de l'exposition *Modeste et mignon* présentée chez Simon Blais en 1989 et dans laquelle des phallus déguisés de fleurs, de dentelles s'offraient à nos yeux de manière drolatique. Dans l'Antiquité grecque, on portait un culte à Priape. Il symbolisait la fécondité. Comme représentation artistique, le sexe masculin est, à l'instar de tout ce qui est de l'ordre de la sexualité, surtout identifié à un objet de mystère, de fantasme, d'obsession. Mais tels que montrés par Martin, et sous leurs mascarades sympathiques, ces phallus se présentent comme des mots-images, des sobriquets, parfois gentils, parfois vulgaires, que l'on rencontre dans le langage populaire, afin de contourner une réalité difficile à nommer.

tance to the idea of consensus that hangs over the political. It must somehow reactivate the controversial function of heterogeneous shock. To do this, art must constantly shift the boundaries between art and non-art, disturbing the rules of our being together. And humour, the one that refers to the sovereignty of laughter, the pleasure of difference, can it not make this *dissension* suddenly appear?

We have seen that humorous sculpture is closer to what psychoanalyst Sigmund Freud called the *witz*. And, when the *witz* appears as a "malleable extract," it is a caricature. Like the *witz*, sculpture instantaneously releases meanings, creates allusions and metaphors, updates new relations, works and creations and spontaneously making us laugh. Overall, Paryse Martin's works are basically playful. Joyfully baroque, they are infused with the notion of desire. Her recent exhibition, *Manœuvres exquises* at Circa in Montréal in the fall of 2005, could be viewed exactly like a fairy tale. And like children's stories, the narrative only communicates the obvious part of a dream, the one where the dreamer's unconscious alone holds the secret. Thus without apparent logic, gnomes and rabbits share the stage in a whimsical setting.An similar stratagem was used for the *Modeste et mignon* exhibition presented at Galerie Simon Blais in 1989, where phalli adorned with flowers and lace were presented in a comical manner. In ancient Greece, Priapus was worshiped as a symbol of fertility. As an artistic representation, the masculine sex, like everything having to do with sexuality, is certainly seen as an object of mystery, fantasy and obsession. But as Martin presents them in their pleasant masquerade, these phalli are shown as sometimes nice, sometimes crude word-images or nicknames that one encounters in street language to bypass a difficult to name reality.

Humour, word play and witticisms are ways of making contact with the world. They are a means of establishing one's singularity in the face of our reality. Two group exhibitions tried to reveal the comic relationship of our being in the world. They were presented jointly in the summer of 2005 at Espace Pommery in Reims and at the Jeu de Paume in Paris. The

curators, Jean-Yves Jouannais for *L'idiotie: Expérience Pommery 2* and Christohpe Kihm for *Burlesques contemporains*, collaborated on the two events in which laughter was used without ironic pretension. [19] In rejecting seriousness, idiocy is certainly not a new notion in art. Fighting against conservatism and dogmatism of all kinds, it is a state of mind that attempts to think about reality in other ways, without mystery and

Jean-Jules SOUCY, *Pyramide des Ha! Ha!*, 2000. Panneaux réflectorisés, aluminium / Reflective panels and aluminium. Ville de Saguenay (arrondissement/ borough of La Baie). Photo : Jean-Jules Soucy.

Jean-Jules SOUCY, *Le Canada à vélo stationnaire*, 2004-2005. Galerie La Corniche, Saguenay. Photo : Alain Dumas.

←
Paryse MARTIN, *Modeste et mignon*, 1989. Détails de l'installation. Mixtes médias sur bois / Installation detail, Mixed mediums on wood. Photo : Yvan Boulerice.

L'humour, les jeux de mots, les traits d'esprit sont des manières d'entrer en relation avec le monde. Ils sont une façon de se singulariser par rapport au réel. Deux expositions de groupe avaient pour défi de révéler, à travers des œuvres d'art, cette relation comique comme être-au-monde. Ces expositions ont été présentées conjointement à l'été 2005 à l'Espace Pommery (Reims) et au Jeu de Paume (Paris). Les commissaires, Jean-Yves Jouannais pour *L'idiotie, Expérience Pommery 2* et Christophe Kihm pour *Burlesques contemporains*, ont collaboré ensemble pour réaliser deux manifestations où le rire était mis en œuvre sans la prétention ironique [19]. En rejetant l'esprit de sérieux, l'idiotie n'est certes pas une notion nouvelle en art. Luttant contre le conservatisme et les dogmatismes de toutes sortes, l'idiotie est un état d'esprit qui tente de penser le réel autrement, sans mystère, sans idéalisme. Il faut alors accepter que les choses, dans leur existence même, soient parfois incompréhensibles. Ainsi, l'idiotie en art n'est pas une arriération mentale ; comme mode d'être, elle est choisie, revendiquée. Étymologiquement, idiot signifie « simple » et renvoie à la singularité, à l'unicité. En art, l'idiotie va donc amener des œuvres déroutantes, des œuvres qui se *désœuvrent*. C'est que, comme attitude, même si elle n'empêche pas de faire de l'art dans la vie, l'idiotie est d'abord un art de vivre.

À bien des égards, l'artiste Jean-Jules Soucy, bien qu'il refuse les étiquettes, appartient par son œuvre artistique à l'idiotie. En jouant sur les frontières de l'art contemporain, de l'art populaire et de l'art décoratif, il est dans le paysage artistique difficilement classable. Installé à ville de La Baie au Saguenay, il conçoit des projets qui sont régulièrement exécutés avec la collaboration de la population locale. En tant qu'artiste, il se veut parfaitement intégré à son milieu. Ce qui ne veut pas dire qu'il a le souci uniquement de plaire à sa communauté. En ayant comme leitmotiv l'humour, sa pratique artistique relève d'abord le défi que le rire

idealism. It is necessary to accept that some things are incomprehensible at times. Thus, idiocy in art is not mental retardation; as a way of being, it is chosen and claimed. Etymologically, idiot means "simple" and refers to singularity or uniqueness. In art, idiocy brings about disconcerting works, ones that are *misrepresentative*. As an attitude, even if it does not prevent someone from making art in life, idiocy is basically an art of living.

In many respects, Jean-Jules Soucy, an artist who has resisted many labels, is concerned with idiocy in his work. Playing with the limits of contemporary art, popular and decorative art, he works in an artistic landscape that is difficult to categorize. Living in Ville de La Baie in the Saguenay region, he creates projects that are regularly carried out in collaboration with the local people. As an artist, he likes to think he is perfectly integrated into his milieu. This is not to say that he cares only about pleasing his community. Taking humour as his leitmotif, his artistic practice is concerned initially with the challenge that laughter is a guarantee of good health. All Soucy projects begin with a pun that can be understood at various levels and are pleasurable. To mark the passing of year 2000, he initiated the construction of *Pyramides des Ha! Ha!*, a 72 feet or 21.9 meters high, three-sided pyramid that includes a stage and a lookout. Made up of 30,000 reflecting triangles–points of humour–it commemorates the flood that took place four years earlier. But it is more than a commemorative monument: it is above all a symbol of artistic restoration, a crazy project that will try to restore the confidence of distressed people. More recently, after suffering a heart attack, Soucy embarked on a tour across Canada on a stationary bicycle. In various art centres in Quebec and across Canada, he installed his bicycle and pedalled for 40 kilometres in each place to accumulate the many thousands of kilometres that separate Ville de La Baie and Vancouver. For most of his projects, Soucy does not cease–like in idiocy–exorcizing the

est un gage de bonne santé. Tous les projets de Soucy débutent d'abord par des jeux de mots qui ouvrent l'esprit à divers niveaux de compréhension et font plaisir. Pour le passage à l'an 2000, il a été l'initiateur de l'édification de la *Pyramide des Ha ! Ha !*, une pyramide à trois surfaces, d'une hauteur de 72 pieds (21,9 m) incluant une scène et un observatoire. Fabriquée avec 30 000 triangles réfléchissants – des pointes d'humour ! –, elle commémore le déluge qui eut lieu quatre ans plus tôt. Mais c'est plus qu'un monument commémoratif, c'est surtout le symbole d'une restauration artistique qui, à partir d'un projet fou, va chercher à redonner confiance à une population affligée. Enfin, plus récemment, Soucy devait entreprendre, après avoir été victime d'une crise cardiaque, le tour du Canada en vélo stationnaire. Dans divers centres d'art du Québec et du Canada, il s'est installé sur sa bicyclette le temps de pédaler dans chacun d'eux pendant la durée de 40 km et d'accumuler ainsi les milliers de kilomètres qui séparent ville de La Baie de Vancouver. Dans la plupart de ses projets, Soucy n'a de cesse – comme dans l'idiotie – d'exorciser par des mots, ou par des gestes, le négatif. De privilégier le comique de la vie.

Si l'idiotie, en effet, dissipe par le rire la gravité du moment, si elle souhaite rendre le réel à lui-même, c'est-à-dire insignifiant, le burlesque cherche, quant à lui, à provoquer par des facéties parfois grotesques l'absurdité de l'existence. C'est pourquoi le comique burlesque s'approche souvent du tragique. Contrairement au witz, qui se présente en mots et en images, le burlesque est un comique de gestes. Il est toujours associé au corps. À ce titre, il nous ramène à l'étude de Bergson qui associe le rire à la vie. L'art clownesque, selon Bergson, verra à mettre en scène les écarts de conduite qui rendent fragile notre humanité. Mais cet art de scène burlesque, comme la chute, viendra également inquiéter les artistes de la fin du XIX[e] siècle, qui voyaient dans le clown le portrait de l'artiste en funambule. Ce sera d'ailleurs le thème de l'exposition *La Grande Parade*, présentée à Ottawa en 2004 [20]. La figure du clown renvoie à cet être déchu qui fait rire parce qu'il n'arrive pas à maîtriser le monde. Mais alors qu'il revêtait, il y a peu, une figure sympathique, des artistes contemporains tels que Bruce Nauman, Pierrick Sorin et Paul McCarthy le présentent désormais sous des allures grossières, voire même violentes et immorales [21]. L'exposition *Blastronaute* de Sylvain Bouthillette, présentée au printemps 2005 à la galerie Clark (Montréal), mettait également en image une réflexion sur la lutte dérisoire que nous menons contre le réel. Avec une caméra numérique, l'artiste s'est photographié avec une amie en présentant uniquement des visages pris en diverses poses grotesques. Il s'agissait donc de caricatures d'eux-mêmes. Si l'humour se moque régulièrement des figures d'autorité, il permet aussi de rire de soi. Rire de sa prétention à maîtriser le monde à travers soi. Rire de toute fausse maîtrise au nom de la souveraineté face au non-sens du monde. Pour compléter cette installation, Bouthillette avait inscrit en cercle sur le sol les mots « Bien éveillé – sans peur – pleinement ouvert ».

Une dernière chose : le rire, dira avec raison Bergson, ne relève pas de l'esthétique. Il ne relève donc pas de ce que Rancière appelle le partage du sensible. Mais il pourra y participer du moment où il est provoqué par l'humour comique. C'est dans ce contexte que le spectateur pourra se changer en rieur. C'est dans ce contexte qu'il se risquera sur les frontières du sens et du non-sens. Par conséquent, l'humour comique n'est peut-être pas critique, mais il remet tout de même en question, par son rire, la place de chacun au sein du partage du sensible. Celle qui, par le rire, se met momentanément hors-jeu au sein du monde. Mais le rire, me direz-vous, n'est-il pas communicatif ? Qui peut savoir ce qui se communique dans le rire ? ←

André-Louis PARÉ enseigne la philosophie au Cégep André-Laurendeau. Il s'intéresse principalement aux rapports entre éthique et esthétique. Il collabore à plusieurs revues d'art contemporain et il est membre du comité de rédaction de la revue *Espace*. Il a été cocommissaire de la troisième édition de Manif d'art, à Québec, au printemps 2005. À cette occasion, il fut responsable du colloque « Art, cynisme et démocratie ».

negative through words and gestures, favouring the comic in life.

If idiocy, in fact, dissipates the gravity of the moment through laughter, bringing reality down to earth and making it insignificant, the burlesque then endeavours to provoke the absurdity of life with jokes that are at times grotesque. This is why the comical burlesque often is close to the tragic. Contrary to the *witz*, which is presented as words and images, burlesque is a comedy of gestures, and is always associated with the body. Therefore, it brings us back to Bergson's study that associates laughter with life. The art of the clown, according to Bergson, presents us with the misdemeanours that make our humanity fragile. But this art of burlesque, like the fall, also troubled artists at the end of the 19th century because they saw in the clown the portrait of the artist as a tightrope walker. Moreover, this was the theme of *The Great Parade*, an exhibition in Ottawa in 2004. [20] The character of the clown refers to this fallen being who makes us laugh because he or she cannot control the world. But while the clown has been a likable figure until recently, contemporary artists such as Bruce Nauman, Pierrick Sorin and Paul McCarthy now present this character as crude, even violent and immoral. [21] Sylvain Bouthillette's exhibition *Blastronaute* at Galerie Clark in the spring of 2005 in Montréal, also represented a reflection on our pathetic struggle with reality. With a digital camera, the artist photographed himself and a friend, presenting only their faces in various grotesque poses and thus becoming their own caricatures. If humour regularly mocks figures of authority, it also lets us laugh at ourselves, at our claim to control the world through our lives. It lets us laugh at any pretension of sovereignty when faced with the non-sense of the world. Finally, for this installation, Bouthillette had inscribed in a circle on the floor, "Bien éveillé–sans peur–pleinement ouvert" (Very awake–fearless–wide open).

One last thing: laughter, as Bergson said, is not a matter of aesthetics. It does not fall within what Rancière calls sharing the sensitive. But it could become part of it from the moment laughter is provoked by comic humour. In this context, the viewer could turn into a laughing person, and venture to the limits of sense and non-sense. Consequently, although comic humour might not be critical, it nevertheless uses laughter to question our place in the sharing of the sensitive–a place that is momentarily outside of the big game. But isn't laughter contagious? And what could it be contagious of? ←

André-Louis PARÉ teaches philosophy at André-Laurendeau CEGEP, and is particularly interested in the relationship between ethics and aesthetics. He writes for several art magazines and is a member of the *Espace* editorial committee. In the spring of 2005, he co-curated the third edition of Manif d'art in Quebec City. On this occasion, he was in charge of the symposium "Art, cynisme et démocratie" (Art, Cynicism and Democraty).

Paryse MARTIN, *Manœuvres exquises*, 2005. Détail de l'installation. / Papier mâché, céramique. Installation detail. Papier-mâché and ceramic. 88,9 X 83,8 x 45,7 cm. Photo : Ivan Binet.

NOTES

1. Voir / See Malaise dans l'esthétique, Éd. Galilée, Paris, p. 42.
2. *Op. cit.*, p. 42.
3. Voir *Dithyrambes de Dionysos*, Éd. Gallimard, Paris, 1974, p. 14 et suivantes / See *Dithyrambs of Dionysus*, trans. R.J. Hollingdale, Anvil Press, London. 96 p.
4. Pour le jeu inspiré par les jeux de langage wittgensteiniens, voir de Anne Cauquelin *Petit traité d'art contemporain* (Seuil, 1996), et d'un point de vue uniquement sociologique, *Le triple jeu de l'art contemporain* de Nathalie Heinich (Éd. De Minuit, 1998) / For the game inspired by Wittgenstein's plays on language, see Anne Cauquelin's *Petit traité d'art contemporain*, Seuil, 1996, and from a solely sociological viewpoint, Nathalie Heinich's *Le triple jeu de l'art contemporain*, Éd. De Minuit, 1998.
5. « L'homme ne joue que là où dans la pleine acception de ce mot, il est homme, et il n'est tout à fait homme que là où il joue. » Éd. Aubier, trad. française par Robert Leroux, Paris, p. 221 / "Man only plays when in the full meaning of the word he is a man, and *he is only completely a man when he plays*." Letter XV, The Harvard Classics at www.bartleby.com/32/515.html
6. *Op. cit.*, p. 44.
7. *Op. cit.*, p. 42.
8. Voir *L'ère du vide. Essais sur l'individualisme contemporain* (Éd. Gallimard, coll. Folio/essais), particulièrement le chapitre V, intitulé « La société humoristique » / See *L'ère du vide, Essais sur l'individualisme contemporain*, Éd. Gallimard, coll. Folio/essais, especially chapter V "La société humoristique."
9. « [...] l'art n'est plus la manifestation de l'esprit mais quelque chose comme l'ornement ou la parure d'une époque », affirme Yves Michaud dans *L'art à l'état gazeux. Essai sur le triomphe de l'esthétique*, Éd. Hachette Littérature, coll. Pluriel, Paris, 2004, p. 204 / "[...] art is no longer an expression of the mind but something like the ornamentation or finery of a period," states Yves Michaud in *L'art à l'état gazeux. Essai sur le triomphe de l'esthétique*, Éd. Hachette Littérature, coll. Pluriel, Paris, 2004, p. 204.
10. *Op. cit.*, p. 76.
11. Sur ce mouvement qui regroupait principalement d'anciens membres des Hirsutes et des Hydropathes, dont Alphonse Allais, Georges Auriol, Toulouse-Lautrec, Émile Goudeau, etc., voir le site http://www.artsincoherents.info / On this movement that was mainly composed of the former members of the Hirsutes and Hydropathes–Alphonse Allais, Georges Auriol, Toulouse-Lautrec, Émile Goudeau, etc.—consult http://www.artsincoherents.info
12. Parmi les artiste invités, mentionnons Pierre Ayot, Valérie Blass, Geneviève Crépeau, Michel de Broin, Mario Duchesneau, Gilles Mihalcean, Serge Murphy, Jean-Jules Soucy et Andrea Szilasi / Some of the invited artists were Pierre Ayot, Valérie Blass, Geneviève Crépeau, Michel de Broin, Mario Duchesneau, Gilles Mihalcean, Serge Murphy, Jean-Jules Soucy and Andrea Szilasi.
13. Parmi ces artistes, il y avait : Kim Adams, Jocelyne Alloucherie, Daniel Buren, Ian Car-Harris, Trevor Gould, Rebecca Horn, Sylvie Laliberté, Claude Lévêque, Gilles Mihalcean, Stephen Schofield et Erwin Wurm / From among these artists there were Kim Adams, Jocelyne Alloucherie, Daniel Buren, Ian Car-Harris, Trevor Gould, Rebecca Horn, Sylvie Laliberté, Claude Lévêque, Gilles Mihalcean, Stephen Schofield and Erwin Wurm.
14. Cette exposition qui s'est tenue du 18 novembre 1999 au 23 avril 2000 avait, entre autres, pour participants : Alain Benoît, Serge Comte, Ilya et Émilia Kabakov, Martin Kippenberger, Sylvie Laliberté, Phillipe Parreno, Charles Ray et Travagliando, duo formé de Jean-Pierre Gauthier et Marko Sabatini / This exhibition was held from November 18, 1999 to April 23, 2000, and the following were participants: Alain Benoît, Serge Comte, Ilya and Émilia Kabakov, Martin Kippenberger, Sylvie Laliberté, Phillip Parreno, Charles Ray and Travagliando, a duo made up of Jean-Pierre Gauthier and Marko Sabatini.
15. *Op. cit.*, p. 75.
16. Parmi les autres artistes participants, on trouvait Peter Friedl, Felix Gonzales-Torrez, Duane Hanson, Damien Hirst, Pierre Huygue, Mike Kelley, Bertrand Lavier, Claude Lévêque, Paul McCarthy, Philippe Parreno, Cindy Sherman, Charles Ray, Andy Warhol, etc. / Among the other artists participating were Peter Friedl, Felix Gonzales-Torrez, Duane Hanson, Damien Hirst, Pierre Huygue, Mike Kelley, Bertrand Lavier, Claude Lévêque, Paul McCarthy, Philippe Parreno, Cindy Sherman, Charles Ray, Andy Warhol, etc.
17. *Op. cit.*, p. 74-76.
18. Voir le texte de M. Fraser dans le catalogue *Le Ludique*, Musée national des beaux-arts du Québec, 2001. Mentionnons également que parmi les artistes invités, il y avait Boris Achour, Gisele Amantea, BGL, Claudie Gagnon, Jean-Pierre Gauthier, Paméla Landry, Matthieu Laurette, Serge Murphy, Guillaume Paris, Claire Savoie et Pierrick Sorin / See M. Fraser's text in the *Ludique* catalogue, Musée national des beaux-arts du Québec, 2001. The invited artists were Boris Achour, Gisele Amantea, BGL, Claudie Gagnon, Jean-Pierre Gauthier, Paméla Landry, Matthieu Laurette, Serge Murphy, Guillaume Paris, Claire Savoie and Pierrick Sorin.
19. Parmi les artistes participants à l'exposition *L'idiotie*, il y avait Boris Achour, Gilles Barbier, Wim Delwoye, Daniel Firman, Oleg Kulig, Peter Land, Paul McCarthy, Jonathan Monk, Philippe Ramette et Stephen Wilks. Parmi ceux participant à *Burlesques*, je retiens les noms de Kim Adams, Stéphane Bérard, Gilbert & George, Rodney Graham, Gianni Motti, Dennis Oppenheim, Michael Smith et Veit Stratmann / The artists participating in *L'idiotie* were Boris Achour, Gilles Barbier, Wim Delwoye, Daniel Firman, Oleg Kulig, Peter Land, Paul McCarthy, Jonathan Monk, Philippe Ramette and Stephen Wilks. Some of the artists in *Burlesques* were Kim Adams, Stéphane Bérard, Gilbert & George, Rodney Graham, Gianni Motti, Dennis Oppenheim, Michael Smith and Veit Stratmann.
20. Fortement inspirée par l'ouvrage de Jean Starobinski, *Portrait de l'artiste en saltimbanque* (Éd. Flammarion, coll. Champs, 1983), cette exposition organisée par Pierre Théberge a eu lieu à l'été 2004 et présentait surtout de la peinture, du dessin et de la gravure d'artistes des XIX^{e} et XX^{e} siècles. Le commissariat était sous la direction de Jean Clair / Greatly inspired by Jean Starobinski's *Portrait de l'artiste en saltimbanque* Éd. Flammarion, coll. Champs, 1983, this exhibition organized by Pierre Théberge took place in the summer of 2004 and presented paintings, drawings and prints by 19th and 20th century artists in particular. The exhibition was curated by Jean Clair.
21. Voir à ce sujet le beau texte de Didier Ottinger, « Le Cirque de la cruauté. Portrait du clown contemporain en Sisyphe » paru dans le catalogue *La Grande Parade. Portrait de l'artiste en clown*, Éd. Gallimard/Musée des beaux-arts du Canada, 2004, p. 36-44 / See Didier Ottinger's beautiful text on this subject, "The Circus of Cruelty. Portrait of the Contemporary Clown as Sisyphus" in the catalogue *The Great Parade: Portrait of the Artist as Clown*, Yale University Press/National Gallery of Canada, 2004.
22. Voir *Le rire. Essai sur la signification du comique*, Presses Universitaires de France, Paris, 1964, p. 15 / See *Laughter: An Essay on the Meaning of the Comic*, trans. Cloudesley Brereton and Fred Rothwell, Kessinger Publishing, 2004. 88 p. France, Paris, 1964, p. 15.