

REPÈRES

REGARDER
QUESTIONNER
APPRÉCIER

DATE
ARTISTE
PROJET

AOÛT À NOVEMBRE 2018
JEAN-JULES SOUCY
ESPACE PARTAGÉ

M É D I A

T I O N

C U L T U

R E L L E

REGARDER

QUESTIONNER

APPRÉCIER

QUELQUES REPÈRES

POUR PLONGER DANS L'ŒUVRE¹

QU'ENTEND-ON PAR REGARDER UNE ŒUVRE ? COMMENT POUVONS-NOUS ALLEZ AU-DELÀ DES NOS PREMIÈRES IMPRESSIONS D'UNE ŒUVRE ? POUR-QUOI LES GENS LA CONSIDÈRENT-ILS COMME INTÉRESSANTE ? CE SONT LÀ DES QUESTIONS LÉGITIMES À SE POSER POUR TOUT AMATEUR D'ART.

Ici, nous regroupons ces questions dans un mode d'emploi intégrant trois actions de base : regarder, questionner et apprécier. Ces étapes tracent un chemin convivial vers la rencontre d'un travail artistique.

BIOGRAPHIE DE L'ARTISTE

Jean-Jules Soucy est né à La Baie où il vit et travaille. Titulaire d'un baccalauréat en enseignement des arts plastiques de l'Université du Québec à Chicoutimi, il a présenté son travail tant au Québec qu'à l'international. En 1993, il expose au Musée d'art contemporain de Montréal *Le Tapis Stressé*, constitué de milliers de litres de lait en carton pliés ayant fait l'objet d'une gigantesque collecte au travers toute la province afin de reproduire les motifs traditionnels de la ceinture fléchée. En 2000, il inaugure la Pyramides des Ha! Ha! à La Baie composée de 3000 panneaux de signalisation réfléchissants. En 2008, il reçoit le Prix du Conseil des arts et lettres du Québec pour les arts visuels et médiatiques. Son travail a également fait l'objet de nombreux documentaires et reportages, notamment le film réalisé par Bruno Carrière et produit par l'Office nationale du film du Canada intitulé *L'art n'est point sans Soucy*.

¹ Inspiré de Repère, petit guide pour regarder, questionner et apprécier l'art contemporain (2016).

QUELQUES REPÈRES

POUR APPROCHER L'ŒUVRE



REGARDER

Dans cette exposition, nous vous présentons des impressions numériques réalisées par Jean-Jules Soucy. Approchez-vous et prenez le temps qui vous convient pour bien examiner les détails des œuvres. Émettez ainsi vos premières impressions et hypothèses sur la signification des œuvres observées.

VOICI QUELQUES ÉLÉMENTS QUI CARACTÉRISENT SON TRAVAIL

1. L'importance accordée aux jeux de langage ;
2. Une vision humoristique du monde et de l'art ;
3. Des références à l'histoire de l'art ;
4. Des œuvres souvent composées d'objets usuels.

Sans titre (Mona-fontaine), 2015



QUESTIONNER

Le travail de Jean-Jules Soucy recèle des éléments intrigants : Pourquoi présente-t-il des jeux de langage dans ses œuvres ? Quelle est leur signification ? d'où viennent ses influences esthétiques ? Voici quelques informations qui permettront de mieux identifier les éléments figuratifs et les techniques utilisées par l'artiste. Elles vous donneront l'occasion d'approfondir votre réflexion.

MARCEL DUCHAMP

L'univers artistique de Jean-Jules Soucy est très largement influencé par l'histoire de l'art, plus précisément par le travail du créateur français Marcel Duchamp. Ce dernier est reconnu comme étant l'un des artistes les plus importants du 20^e siècle, puisque ses œuvres ont marqué le point de départ de l'art contemporain et transformé notre façon de concevoir l'art. L'artiste est d'abord largement inspiré par les tableaux de Picasso et le mouvement cubiste, Duchamp peint ses premières toiles dans le même esprit mais rapidement ses créations prennent une nouvelle tangente². Au début du 20^e siècle, il prend part au mouvement artistique et littéraire Dada³ né en 1916 à Zurich. Les artistes Dada se sont donné comme mission de provoquer des réactions dans la société par le biais de la subversion et de la dérision. Dans cette mouvance, Duchamp s'interroge sur l'art lui-même : Qu'est-ce qu'un objet d'art ? Un bel objet ? Un objet qui exprime une idée ? Pourquoi certains objets sont des œuvres d'art et d'autres non ? Qui est l'artiste ? Le concepteur de l'objet ? Le fabricant ? De ce désir de provoquer et de susciter un questionnement émerge une œuvre qui marquera l'histoire : *La Fontaine*. Cette sculpture est en fait un urinoir manufacturé acheté par Duchamp, daté et signé du nom de R. Mutt et posé sur un socle. Il nomme sa création *ready-made*, c'est-à-dire un objet préexistant élevé au rang d'œuvre d'art par le seul choix de l'artiste. En plaçant l'urinoir dans une salle d'exposition et en la signant, l'artiste montre que par sa seule intervention un objet ordinaire peut devenir une œuvre d'art. Ici, ce n'est plus l'objet qui est important : c'est l'idée ou le concept qui émane de l'œuvre, sa capacité à faire réfléchir.

Les œuvres présentées vous font-elles réfléchir ? Quelle idée ou quel concept proposent-elles ? Pouvez-vous identifier les allusions faites au travail de Marcel Duchamp ? Comment cela apporte-t-il une signification plus approfondie aux œuvres de Jean-Jules Soucy ?

JEU ET LANGAGE

L'écrit occupe une place prépondérante dans le travail de Jean-Jules Soucy, tout comme pour Marcel Duchamp qui, avec plusieurs de ses contemporains, a mis au point toutes sortes de jeux de langage pour pouvoir laisser libre cours à leur inconscient. Soucy utilise

² Biographie de Marcel Duchamp - <http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-Duchamp/ENS-duchamp.htm>

³ Le mouvement Dada - <http://www.le-dadaisme.com>

particulièrement les calembours, les anagrammes et les allographes comme matière première. Le jeu de mots est souvent le concept-clé qui permet de comprendre le sens de l'œuvre.

D'abord, le calembour est un jeu de mots basé sur la ressemblance phonique de différents mots ou phrases. Dans la série *L'artiste Duchamp*, le nom « Duchamp » réfère bien évidemment à Marcel Duchamp, mais il remplace aussi le verbe « descendre ». Pour Soucy, l'artiste peut à la fois descendre du singe (comme l'homme, du signe (puisque un artiste emploie les signes dans ses créations) et du seing (puisque il doit apposer sa signature sur différents contrats pour faire connaître son travail). Avec les trois mots singe, signe et seing, Soucy fait appel à l'anagramme pour donner de nouvelles significations à cette phrase, en utilisant les mêmes lettres pour créer de nouveaux mots. Au premier coup d'œil, on peut penser que les trois œuvres sont identiques puisque seules les lettres du dernier mot sont dans un ordre différent. Soucy s'amuse à tromper le regardeur car seul un visiteur attentif pourra voir ce mot d'esprit. Son œuvre la plus imposante est également basée sur le principe du jeu de mots. *La Pyramide des Ha ! Ha ! à La Baie* est formée de milliers de panneaux signalétiques « Cédez le passage ». Si on transforme ces « cédez » en allographe, on se retrouve avec les lettres C et D. En relisant ces lettres, elles peuvent former le verbe « céder », mais aussi « s'aider ». Le projet a vu le jour après le Déluge de 1996 et avait pour but de restaurer et de revitaliser les berges de la baie des Ha ! Ha ! en édifiant une place et un monument-art⁴. Autrement dit, le projet a servi à « s'aider » à rebâtir une partie de cette ville dévastée. Composée de panneaux réfléchissants, la *Pyramide* s'illumine également la nuit avec les « phares à on ».

Comme Soucy, amusons-nous un peu avec les mots. Est-ce que vous pouvez créer un nouveau calembour en vous basant sur la phrase *L'artiste descend du singe* ? Êtes-vous en mesure de trouver d'autres mots possédant les lettres S, I, N, G, E ? Êtes-vous capables de trouver d'autres allographes sur le territoire de la ville de Saguenay ?

L'HISTOIRE DE L'ART

Jean-Jules Soucy est conscient que son travail artistique s'inscrit dans une histoire qui a des milliers d'années. C'est pourquoi il prend un malin plaisir à mettre de l'avant des œuvres anciennes qui ont marqué l'imaginaire collectif. Le tableau *La Joconde* de Léonard de Vinci est incontournable tant par sa renommée que par la fascination qu'elle a suscitée chez les artistes des derniers siècles. En effet, Marcel Duchamp a repris cette œuvre iconique en dessinant une moustache sur le visage de Mona Lisa dans sa période Dada. Dans la série illustrant *La Joconde*, Soucy unit deux œuvres mémorables en superposant l'image peinte par de Vinci, représentant le savoir-faire et l'esthétisme classique, et celle de *La Fontaine* symbolisant la transformation de l'art ?

Dans les créations de Soucy, l'urinoir vient même remplacer l'immortel sourire de Mona Lisa. À votre avis, pourquoi l'artiste a-t-il choisi de faire cette superposition d'images à cet endroit précis ? Qu'est-ce que cela signifie ?

⁴ Roy, Lise. *Jean-Jules Soucy le « ville penseur » ou Quand la ville devient matériau d'art*. La Corporation de la Restauration des Ha! Ha!, 2002.

TRUCS

PRATIQUES

UNE QUESTION DE TECHNIQUE

Comment l'artiste crée-t-il ses tableaux ?

Les œuvres présentées dans l'exposition ont été créées en utilisant des techniques numériques. En s'attardant aux toiles représentant Mona Lisa, on constate rapidement qu'il s'agit d'un collage numérique. Ici, aidé d'un logiciel de traitement d'images comme Photoshop, Jean-Jules Soucy superpose, en transparence, l'urinoir de Duchamp sur le visage de la Joconde. De cette manière, le regardeur est à même de voir comment les contours de l'objet de Duchamp s'harmonise parfaitement à la courbe du célèbre sourire. Grâce aux technologies numériques, Soucy peut rassembler des œuvres qu'il aurait été difficile de faire dialoguer quelques décennies auparavant. Avec le même logiciel, l'artiste est également en mesure de produire trois tableaux presque identiques avec la série *L'artiste Duchamp*, renforçant ainsi l'impression qu'il s'agit d'une seule œuvre répétée trois fois. Ces outils technologiques lui permettent donc de construire de nouvelles compositions évoquant ses influences esthétiques et thématiques.

APPRECIER

Que ressentez-vous en vous plongeant dans le travail de Jean-Jules Soucy ? Ses œuvres vous interpellent-elles davantage maintenant ? Qu'en reprenez-vous ? Vos interprétations de départ ont-elles évolué ? si oui, comment ? Comprenez-vous mieux son travail ?

Apprécier une œuvre ne signifie pas nécessairement l'aimer, mais vous permet d'élaborer votre impression en dépassant le « j'aime » ou « je n'aime pas ». La compréhension de la vision des artistes, leur point de vue sur ce qu'ils nous présentent et la prise en compte des éléments narratifs aident à l'aborder plus en profondeur. C'est le moment de faire une synthèse de vos perceptions et de construire votre propre interprétation.

eveillemaculture@ville.saguenay.qc.ca
418 698-3200 postes 4166 ou 4151
mediation@centrebang.ca
418 543 2744 poste 107

 Repère est une collection dirigée par les
ÉDITIONS OQP

bang centre
d'art
actuel

ENTENTE SUR LE DÉVELOPPEMENT CULTUREL DE SAGUENAY
PROGRAMME ÉVEILLE MA CULTURE

Ville de
Saguenay
au service du citoyen

*Culture
et Communications*
Québec 