

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

ÉCONOMIES PARALLÈLES ET SOCIÉTÉ DE CONSOMMATION CAPITALISTE :  
LE JEU EN ART COMME OUTIL D'ÉMANCIPATION

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN HISTOIRE DE L'ART

PAR

PIERRE-CHARLES THIBODEAU-MONAHAN

JUIN 2013

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## REMERCIEMENTS

N'eut été de la rigueur intellectuelle de ma directrice de recherche, ce mémoire n'aurait probablement jamais vu le jour. Je tiens donc à remercier Annie Gérin pour ses conseils judicieux, ses longues heures de correction ainsi que pour ses encouragements qui ont toujours fait en sorte de me relancer dans mes recherches.

Une grande part de mon travail tient à l'indéfectible support de mes parents, de ma famille et mes amis, qui ont toujours été présents pour me prêter une oreille attentive et je les en remercie. Je souhaite exprimer ma gratitude à ma toute première enseignante, Denise Ménard, ainsi qu'à ma sœur, Nadine Thibodeau, pour m'avoir aidé à mieux ordonner ce mémoire. Matthieu Laurette a toute ma reconnaissance pour s'être assis avec moi et avoir pris le temps de répondre à mes multiples questions. Je tiens également à remercier mes collègues universitaires avec qui, pendant de nombreuses soirées, j'ai pu échanger et affiner mon esprit critique.

## TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES .....	vi
RÉSUMÉ .....	vii
INTRODUCTION .....	1
CHAPITRE I	
LA SOCIÉTÉ DE CONSOMMATION CAPITALISTE : UN TERRAIN DE JEU .....	12
1.1. Introduction .....	12
1.2. Développement historique .....	13
1.2.1. Un changement de paradigmes .....	18
1.2.2. Vers une consommation et une culture de masse .....	19
1.3. Critique de la consommation capitaliste : de la dépense au vice .....	20
1.3.1. Croissance et vice : les sources du bonheur ? .....	21
1.3.2. Georges Bataille et la notion de dépense .....	22
1.3.3. La société du spectacle .....	24
1.4. Spécificités de la société de consommation capitaliste .....	26
1.4.1. De l'économie de marché au Spectacle .....	26
1.4.2. Caractérisation critique de la société de consommation capitaliste .....	28
CHAPITRE II	
DU JEU À L'ÉMANCIPATION .....	30
2.1. Introduction .....	30
2.2. Le jeu .....	33
2.2.1. Entre règle et liberté .....	33
2.2.2. Une introduction au jeu critique en art actuel .....	36
2.2.3. La participation à la créativité .....	42
2.2.4. <i>Witz et trickster</i> : l'art du double jeu .....	46

2.3.	La politique .....	49
2.3.1.	Les modèles artistiques (ou régimes de l'art) .....	53
2.4.	L'émancipation .....	56
2.4.1.	Les dimensions de l'émancipation .....	57
2.4.2.	L'émancipation et la participation à la créativité .....	58
2.4.3.	L'émancipation intellectuelle par l'enseignement universel .....	60
2.4.4.	Esthétique et émancipation .....	64
2.5.	La ruse : la force du faible .....	67
2.5.1.	Les réalités sociales : des institutions réglées .....	67
2.5.2.	Détourner ou « faire avec » ? .....	69
2.5.3.	<i>Witz – Trickster – Perruque</i> : habiles subterfuges .....	71
2.6.	Conclusion .....	72

### CHAPITRE III

#### ANALYSE D'ŒUVRES D'ART PRENANT LA FORME

#### D'ÉCONOMIES PARALLÈLES : L'ÉMANCIPATION PAR LE JEU .....

3.1.	Introduction .....	77
3.2.	Économie parallèle : entre illégalité et liberté .....	78
3.3.	Minerva Cuevas et <i>Mejor Vida Corporation</i> .....	80
3.3.1.	Survol du contexte socio-historique de <i>Mejor Vida Corporation</i> .....	80
3.3.2.	Description formelle de <i>Mejor Vida Corporation</i> .....	81
3.3.3.	Analyse du caractère ludique de <i>Mejor Vida Corporation</i> et de ses possibilités émancipatrices .....	83
3.4.	L'Action Terroriste socialement Acceptable et <i>CHANGE</i> .....	87
3.4.1.	Survol du contexte socio-historique de <i>CHANGE</i> .....	87
3.4.2.	Description formelle de <i>CHANGE</i> .....	89
3.4.3.	Analyse du caractère ludique de <i>CHANGE</i> et de ses possibilités émancipatrices .....	91
3.5.	Matthieu Laurette et <i>Produits remboursés</i> .....	95
3.5.1.	Survol du contexte socio-historique de <i>Produits remboursés</i> .....	95
3.5.2.	Description formelle de l'œuvre <i>Produits remboursés</i> .....	96
3.5.3.	Analyse du caractère ludique de <i>Produits remboursés</i> et de ses possibilités émancipatrices .....	98
3.6.	Conclusion .....	106

CONCLUSION .....	110
APPENDICE A .....	117
APPENDICE B .....	120
APPENDICE C .....	124
BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE .....	128

## LISTE DES FIGURES

Figure		Page
3.1	Image des produits offerts par <i>MVC</i> , site Internet de <i>Mejor Vida Corporation</i> .....	118
3.2	Exemple d'une fausse carte étudiante, site Internet de <i>Mejor Vida Corporation</i> .....	119
3.3	Image des produits offerts par <i>CHANGE</i> , site Internet de <i>CHANGE</i> .....	121
3.4	Image d'un « Porte clé <i>Attentat!</i> » et texte de présentation du produit, site Internet de <i>CHANGE</i> .....	122
3.5	Vue intérieure de la boutique <i>CHANGE</i> à Montréal, site Internet de <i>CHANGE</i> .....	123
3.6	Image vidéo, « Comment faire ses achats remboursés », avril 1997, Conférence à l'Espace Croisé (Euralille) .....	125
3.7	Apparition, « The Freebie King », <i>Daily Record</i> , Glasgow, 8 décembre 2000 .....	126
3.8	Apparition, « Je passe à la télé », <i>France 3</i> , 16 mai 1996 .....	127

## RÉSUMÉ

La place prépondérante qu'occupe la société de consommation capitaliste aujourd'hui, constitue un sujet privilégié pour bon nombre d'artistes. Bien souvent, ceux-ci arrivent à investir cette réalité par l'entremise de pratiques artistiques à caractère ludique, et certains donnent à leurs œuvres-jeux la forme d'économies parallèles. Le jeu, en effet, est un outil remarquable pour les artistes choisissant de faire pénétrer leur art dans la vie, octroyant notamment à leurs œuvres une valeur critique. Le jeu possède la qualité d'être une activité se vivant généralement dans un espace/temps prédéterminé, au sein duquel le joueur évolue en liberté par rapport au réel. Il a ainsi la possibilité d'émanciper ceux qui y participent. Cependant, ce potentiel émancipateur est généralement évité par les théoriciens et historiens de l'art. Ceci est entre autres dû au fait que l'émancipation est une notion qui a été largement délaissée au cours des dernières décennies. Cependant, Jacques Rancière propose que l'émancipation, notamment par le biais d'œuvres d'art, est un phénomène plus que probable. Toutefois, Rancière, s'intéressant au jeu en art comme dispositif critique, ne développe pas pleinement l'idée que l'activité émancipatrice puisse être favorisée par la notion de jeu. L'objectif de ce mémoire est donc d'évaluer si le jeu — et plus particulièrement le jeu rusé —, pratiqué et induit par des œuvres d'art actuel prenant la forme d'économies parallèles, peut favoriser l'émancipation du spectateur.

C'est en survolant le développement historique de la société de consommation capitaliste que cette étude sera amorcée. Une caractérisation critique de cette forme d'organisation économique et sociale, se basant sur des théories telles que celles développées par Daniel Cohen, Joseph Heath, Georges Bataille et Guy Debord, viendra compléter ce survol afin de cerner les règles autour desquelles évoluent les œuvres qui seront analysées. Par la suite, la notion de jeu, et plus particulièrement, la notion de jeu en art contemporain, sera approfondie, entre autres grâce aux théories de Frank Popper sur la participation des spectateurs à la créativité. Le *witz*, le *trickster* et la *perruque*, des jeux rusés qui « font avec » les règles tout en ayant sur elles un pouvoir subversif, seront étudiés. La théorie de l'émancipation de Jacques Rancière, en grande partie basée sur celle de Joseph Jacotot en rapport au principe de l'enseignement universel, permettra d'établir comment l'émancipation est possible par le biais d'œuvres d'art. Les œuvres *Mejor Vida Corporation* (1998-) de Minerva Cuevas, *CHANGE* (2008-) de l'Action Terroriste Socialement Acceptable, et *Produits remboursés* (1993-2001) de Matthieu Laurette, seront finalement analysées en regard de ces théories. Ceci permettra de montrer que c'est par l'entremise d'un jeu rusé que l'émancipation est la plus susceptible de se produire.

### Mots clés :

jeu, art actuel, émancipation, ruse, Minerva Cuevas, Action Terroriste Socialement Acceptable, Matthieu Laurette



*On mesure l'intelligence  
d'un individu à la quantité  
d'incertitudes qu'il est  
capable de supporter.*

**Emmanuel Kant**

## INTRODUCTION

Le jeu est une notion séduisante qui, bien souvent, implique plaisir et convivialité. En d'autres occasions, il peut être utile pour éduquer, à démontrer ce que les sociétés ont de juste et d'injuste ou encore servir d'outil critique des plus sérieux envers la réalité. D'ailleurs, le philosophe Jacques Rancière suggère que le jeu est l'une des quatre figures majeures de l'art contemporain susceptibles de se faire critique<sup>1</sup>, exemple du pouvoir qu'on lui confère. Ces possibilités du jeu sont exploitées par l'art actuel et permettent à des œuvres de pénétrer les différentes sphères de la vie, tant dans ce qu'elles ont de plus banal que dans ce qu'il y a de plus préoccupant. Une telle incursion dans la réalité est permise par le fait que cette notion a la capacité d'ouvrir les frontières entre l'art et la vie. Ceci donne la chance à la fiction de l'art de rencontrer la réalité du monde pour faire place à de nouvelles possibilités. L'art s'infiltré dans la vie, dans le réel, par la pratique du jeu tout en créant « un moment entre parenthèses qui échappe au quotidien, une action à côté de la vie courante, un profond engagement dans une activité au sein de laquelle les autres activités sont suspendues, même si le jeu peut être à propos de la vie<sup>2</sup>. » Comme le propose Marie Fraser, les échanges et les déplacements entre art et non-art occasionnés par le jeu sont « un moyen subtil de détournement, de duplication, légèrement décalé, une façon de jouer sur l'indécidable pour interroger nos modes de vie<sup>3</sup>. » La notion de jeu donne aux œuvres d'art une mobilité qui fait place à une effervescence entre art et non-art. Cette tension peut faire en sorte que les spectateurs des œuvres jettent de nouveaux regards sur les réalités qui les entourent, donnant à l'art une valeur critique. Selon André Rouillé, la perméabilité des frontières entre l'art et la vie « fait osciller l'art entre deux positions extrêmes : celle qui privilégie l'art au détriment du non-art en accroissant la

---

<sup>1</sup> Jacques Rancière, *Malaise dans l'esthétique*, Paris, Galilée, 2004, p. 74.

<sup>2</sup> Jacinto Lageira, « Rien ne va plus », dans Fraser, Marie (commissaire invitée), *Le ludique*, Catalogue d'exposition (Québec, Musée du Québec, 2001, 27 sept.-25 nov. 2001), Québec, Musée du Québec, p. 95.

<sup>3</sup> Marie Fraser, « Aux bords de l'art », dans Thérèse St-Gelais (dir.), *L'indécidable : écarts et déplacements de l'art actuel*, Montréal, Éditions Esse, 2008, p. 26.

séparation entre les œuvres et la vie; celle qui, au contraire, situe l'art au plus près de la vie, dans un devenir vie<sup>4</sup>. » Créer de l'art « dans un devenir vie », voilà un phénomène que les théoriciens d'aujourd'hui voient devenir possible par le jeu en art actuel.

Dans la première moitié du XXe siècle, les théories herméneutiques du jeu présentaient cette notion comme étant autonome, séparée de la réalité ou de l'ordinaire. L'un des principaux théoriciens du jeu à cette époque de la modernité, l'essayiste Roger Caillois, voyait le jeu comme étant une activité devant avoir son propre espace/temps, ce qui lui donnerait une certaine indépendance du monde réel tout en se dissociant de l'art<sup>5</sup>. Cinq autres critères (activité libre, incertaine, improductive, réglée et/ou fictive), auxquels devrait répondre une activité pour se faire jeu, accompagnent la définition fournie par le sociologue, critères auxquels nous reviendrons au second chapitre de ce mémoire. Alors qu'une activité devait être balisée par nombre de conventions pour être prise comme jeu par des théoriciens tels que Caillois, le jeu est aujourd'hui omniprésent dans les réalités quotidiennes : « Si la conception herméneutique n'y voit qu'un monde fermé et clos sur lui-même, force est de reconnaître que l'apport du jeu dans l'art actuel tend au contraire à ouvrir cet espace pour le mettre en relation avec la réalité<sup>6</sup>. » Comme l'écrit Jacinto Lageira : « La réalité n'est pas tant le contraire du jeu que le possible de tout jeu<sup>7</sup>. » Par les possibilités de jeu auxquelles elle fait place, la réalité constitue un réservoir d'inspiration en constante évolution pour les artistes actuels qui choisissent de s'y immiscer. Ainsi, il permet à l'art de rejouer les paramètres du réel pour proposer de nouveaux regards sur le monde.

Parmi les différents types de jeux expérimentés en art contemporain se trouve celui nécessitant la participation du spectateur à la création des œuvres. L'un des premiers à avoir théorisé ce type de jeu est Frank Popper, dans les années 1970. Selon lui, la participation du public à la créativité répondrait « à un besoin esthétique fondamental de l'homme<sup>8</sup>. » Il écrit : « [...] la créativité publique est apparue comme le résultat d'une "auto-analyse" des besoins

<sup>4</sup> André Rouillé, « Entre art et non-art », *Art Critic*, En ligne, 2007. <<http://karaartservers.ch/art.critic/art-contemporain/Andre-Rouille.html>>. Consulté le 2 janvier 2012.

<sup>5</sup> Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967, p. 43.

<sup>6</sup> Marie Fraser, *op. cit.*, p. 34.

<sup>7</sup> Jacinto Lageira, *op. cit.*, p. 99.

<sup>8</sup> Frank Popper, *Art, action et participation; l'artiste et la créativité*, Paris, Klincksieck, 2007 [1980], p. 201.

et des aspirations esthétiques de la population<sup>9</sup>. » Suivant la logique de Popper, les artistes ne devraient plus créer des œuvres à exposer, mais des contextes dans lesquels les spectateurs pourraient évoluer. Ceux-ci pourraient le faire à leur gré, et suivant le niveau d'intégration de l'œuvre qu'ils souhaitent atteindre, prendre part à la création, à la transformation du contexte. En d'autres termes, les règles du jeu doivent rester souples afin que les spectateurs puissent les transformer par leur subjectivité et leurs actions. Ainsi, ils deviennent les seuls responsables du niveau esthétique qu'ils atteindront. Pour Popper, l'œuvre idéale, suivant ces principes de créativité publique, présenterait « un art démocratique et populaire authentique<sup>10</sup>. » Il s'agit d'une vision idéaliste du jeu en art susceptible d'amener le public à s'émanciper collectivement. De nombreuses œuvres, qu'il est souvent possible de qualifier de politiques, ou du moins d'engagées, usent de cette forme de jeu où le spectateur doit prendre part activement à l'œuvre pour l'apprécier. Seulement, Popper estime que le fait de demander la participation « du spectateur devient lui-même paradoxal si l'on néglige de donner l'enseignement indispensable à ce même spectateur<sup>11</sup>. » Dans la logique de cet auteur, le spectateur doit d'abord se faire enseigner la manière la plus juste d'approcher le jeu. Par la suite, ce jeu lui permettra de percevoir la réalité autrement et d'appréhender le monde grâce à sa participation à la créativité.

Le jeu en art, comme moyen d'appréhender le monde, est le sujet du mémoire de maîtrise de Laurence Roux, intitulé *Le concept de jeu comme moyen d'appréhension de la réalité*<sup>12</sup>. Selon elle, des pratiques à scénario fictif peuvent « générer un rapport particulier au réel : elles proposent une reconfiguration des repères qui sont à la base de toute réalité<sup>13</sup>. » En étudiant des dispositifs vidéographiques de Pierrick Sorin et des promenades de Janet Cardiff, Roux est arrivée à démontrer que ces œuvres « utilisent les repères de notre existence pour en montrer la précarité et proposent des scénarios qui mettent en évidence son caractère construit<sup>14</sup>. » Le jeu permet donc à ces artistes de reprendre les paramètres de la réalité pour

---

<sup>9</sup> *Ibid.*, p. 338.

<sup>10</sup> *Ibid.*, p. 279.

<sup>11</sup> *Ibid.*, p. 215.

<sup>12</sup> Laurence Roux, « Le concept de jeu comme moyen d'appréhension de la réalité dans l'art actuel », Mémoire de maîtrise, Montréal, Université du Québec à Montréal, 2007, 84 p.

<sup>13</sup> *Ibid.*, p. 4.

<sup>14</sup> *Ibid.*, p. 80.

les remodeler et, ensuite, proposer de nouvelles expériences pour les spectateurs. Il s'agit alors de créer de la fiction à partir de ce que la réalité offre afin de perturber la perception qui en est généralement faite.

Le caractère construit de l'existence des individus, ou en d'autres termes de leur réalité, est justement ce qui permet à tout élément du réel d'être rejoué. En effet, ces constructions reposent sur des ensembles de règles qui déterminent leur fonctionnement, ainsi que la façon dont elles sont perçues de tous. Ces règles peuvent être contournées, ébranlées ou encore poussées à leur limite. De telles subversions deviennent réalisables lorsque les artistes créent du jeu à partir de ces réalités pour en rejouer leur fonctionnement et la perception que les individus peuvent en avoir. Le mot d'esprit, s'apparentant au jeu de mot et qui est appelé dans la littérature scientifique *witz*, est un bon exemple du jeu avec la règle. En effet, le langage comporte ses règles de grammaire et ses règles de signification, ce qui implique qu'elles puissent faire l'objet d'une subversion lorsque leurs composantes sont ordonnées différemment. Le *witz* est une notion introduite en 1905 par Sigmund Freud qui l'a étudiée en tant que mécanisme psychique. Il s'agit d'un jeu de sens se produisant originalement au niveau linguistique, mais que l'on peut également percevoir au niveau pictural. Il peut être compris comme étant l'espace d'une double entente, d'un double jeu producteur de paradoxes : « Matière plastique, assortiment ludique, le *witz*, en tant que pouvoir d'assembler les images comme les mots, excède toutes les formes et définitions ainsi qu'il les incorpore et les amalgame en une synthèse propre<sup>15</sup>. » Entre le signifiant que représente un mot, une œuvre, et le(s) signifié(s) qu'en retirera le regardeur, persiste un espace vacant qui convient à ce dernier de combler<sup>16</sup>. Ainsi, le *witz* fait place à une ambivalence caractérisant l'activité ludique et l'œuvre ouverte<sup>17</sup> qui ne peut être terminée que dans le raisonnement du regardeur.

Cette perturbation des significations peut également se percevoir dans ce que Jean-Philippe Uzel nomme « objet trickster », qualifié par cet auteur de « roi du double jeu, roi de

---

<sup>15</sup> Christophe Viart, « Ouverture. Le Witz et ses mélanges piquants », dans Charles Perraton (dir.), *Le Witz : Figures de l'esprit et formes de l'art*, Bruxelles, Lettre Volée, 2002, p. 10.

<sup>16</sup> On peut rapprocher cette idée d'espace vacant à celle de suspens esthétique de J. Rancière. Voir Jacques Rancière, *Malaise dans l'esthétique*, Paris, Galilée, 2004, 172 p.

<sup>17</sup> Marion Hohlfeldt, « Sur l'ordre d'êtres supérieurs - Le Witz dans l'œuvre de Sigmund Polke », dans Charles Perraton (dir.), *Le Witz : Figures de l'esprit et formes de l'art*, Bruxelles, Lettre Volée, 2002, p. 212-213.

l'embrouille<sup>18</sup>. » Les *trickster*, ces figures sacrées qui se retrouvent dans les légendes amérindiennes d'Amérique du Nord, « font cohabiter des réalités contradictoires qui les rendent ambigus et insaisissables [...]»<sup>19</sup>. » Les objets issus du monde de l'art auxquels Uzel applique la définition de *trickster* sont polysémiques, réversibles de leur sens et ludiques. Ils activent chez le spectateur son questionnement, opérant par le double jeu une reconfiguration des frontières sensibles connues. Le *witz* et le *trickster* sont des formes de jeux qui se servent des règles établies par les conventions, ou en d'autres termes, qui font avec le consensus entourant la signification des choses sans toutefois le reconduire.

La reconfiguration des frontières sensibles entraînée par des œuvres ludiques, telles que celles relevant du *witz* et du *trickster*, découle de l'introduction de ce que Jacques Rancière nomme « dissensus ». Pour ce philosophe, le dissensus est essentiel à la création d'un moment politique, c'est-à-dire à la création d'un moment où « la temporalité du consensus est interrompue, quand une force est capable de mettre au jour l'imagination de la communauté qui est engagée là et de lui opposer une autre configuration du rapport de chacun à tous<sup>20</sup>. » Selon Rancière, l'art possède cette capacité à introduire du dissensus dans l'imaginaire des individus qui seront ainsi invités à revoir leur façon de percevoir et sentir le monde. Cette reconfiguration de leurs frontières sensibles sera possible à condition qu'il y ait « suppression de toute relation déterminable entre l'intention d'un artiste, une forme sensible présentée dans un lieu d'art, le regard d'un spectateur et un état de la communauté<sup>21</sup>. » L'efficacité de tels dissensus faisant place à des moments politiques, toujours selon Rancière, est nécessaire à la création d'œuvres d'art susceptibles de favoriser l'émancipation des spectateurs.

La notion d'émancipation est une grande délaissée des théoriciens de l'époque post-moderne. En effet, ceux-ci ont été découragés par les échecs de l'utopie moderniste voulant que l'art participe à l'amélioration des sociétés. Comme l'écrit Rancière, il semble en être fini de « l'idée d'une radicalité de l'art et de sa capacité d'œuvrer à une transformation absolue

---

<sup>18</sup> Jean-Philippe Uzel, « Les objets *trickster* de l'art actuel », dans Thérèse St-Gelais (dir.), *L'indécidable : écarts et déplacements de l'art actuel*, Montréal, Éditions Esse, 2008, p. 43.

<sup>19</sup> *Ibid.*, p. 40.

<sup>20</sup> Jacques Rancière, *Moments politiques : Interventions 1977-2009*, Montréal, Lux Éditeur, 2009, p. 7.

<sup>21</sup> *Id.*, *Le spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique, 2008, p. 63.

des conditions de l'existence collective<sup>22</sup>. » Néanmoins, l'émancipation resterait un phénomène plus que probable, d'après Rancière, et tout particulièrement d'un point de vue intellectuel. L'émancipation, c'est avant tout l'action de passer d'un état assujéti à un état de liberté. Au niveau intellectuel, ceci implique qu'un individu réorganise sa façon de comprendre le monde. Plus précisément, l'émancipation suppose que l'individu désamorce le consensus par lequel il approchait jusqu'alors la réalité pour en revoir les possibilités. Selon Rancière, l'art aurait cette capacité à briser le consensus entourant l'intelligibilité du réel pour amener les individus à le repenser et ainsi entraîner leur émancipation. Le dissensus qu'une œuvre d'art peut créer entraînera un suspens esthétique, un espace libre dans lequel le spectateur pourra faire du sens par sa propre subjectivité, l'amenant à réorganiser sa perception du monde.

Nous l'avons vu plus haut, le jeu est très présent en art contemporain et permet aux artistes de faire pénétrer leurs œuvres dans la réalité pour en questionner les raisons d'être. Rappelons-le, il est l'une des principales options que choisissent les artistes pour rendre leur art critique, selon Rancière, bien que ce dernier l'ait très peu étudié. De plus, d'après Marie Fraser, le fait que le jeu se vive dans la réalité immédiate participe à faire en sorte qu'il « ne renvoie à aucune promesse d'émancipation sociale ou politique<sup>23</sup>. » Cette absence de promesse d'émancipation empêche-t-elle pour autant le jeu de se faire émancipateur ? Par sa capacité à immiscer l'art dans la réalité et à en rejouer les paramètres, n'aurait-il pas une force émancipatrice ?

Depuis les années 1990, le phénomène de la consommation de masse est devenu extrêmement présent et fait maintenant partie de la réalité quotidienne de millions d'individus, voire de milliards, que ce soit de façons directes ou indirectes. Certaines personnes arrivent à s'en dissocier, mais bien souvent au prix de l'exclusion. De plus, dû à l'importance que la société de consommation capitaliste occupe dans le monde actuel, peu importe les tentatives effectuées par les individus pour vivre en marge de cette société, ils seront toujours définis par rapport à elle. Il reste toutefois possible de choisir où se situer, c'est-à-dire de l'endosser, de s'y opposer ou de composer avec ce système. Ces trois

---

<sup>22</sup> Id., *Malaise dans l'esthétique*, Paris, Galilée, 2004, p. 31.

<sup>23</sup> Marie Fraser, *op. cit.*, p. 35.

propositions expriment essentiellement les postures que peut adopter tout individu évoluant au sein de la société de consommation capitaliste.

Le monde de l'art contemporain regorge d'œuvres qui prennent de façons plus ou moins définies l'une de ces positions. Parmi l'éventail de ces pratiques, les œuvres adoptant la forme d'économies parallèles attirent particulièrement notre attention. Celles-ci évoluent en lien direct avec la société de consommation, se définissant en réflexion à cette forme sociale et économique grâce à la notion de jeu qui leur offre l'opportunité d'infiltrer cette réalité et d'en rejouer les paramètres. Nous avons retenu trois œuvres prenant une telle forme et dont chacune adopte une orientation différente par rapport à la société de consommation capitaliste de manière ironique. La première se définit ouvertement en opposition et s'intitule *Mejor Vida Corporation*<sup>24</sup>, œuvre créée par Minerva Cuevas. La seconde est *CHANGE*<sup>25</sup> de l'Action Terroriste Socialement Acceptable qui a plutôt décidé d'endosser la société de consommation capitaliste. La dernière est *Produits remboursés*<sup>26</sup> de Matthieu Laurette qui a choisi de composer avec cette réalité sociale. Les deux premières œuvres, qui se veulent ouvertement activistes, mettent de l'avant une volonté claire d'améliorer le monde et de libérer la société de la mainmise de la consommation capitaliste et de ses aspects jugés néfastes par les artistes. L'œuvre *Produits remboursés* a pour sa part un impact direct dans la réalité en s'y infiltrant et en mettant à profit ses failles. Pourtant, les raisons d'être de cette œuvre demeurent nébuleuses, voire indécidables.

En prenant en considération que le jeu, en art contemporain, n'a pas de prétention à se faire émancipateur pour les spectateurs, nous souhaitons montrer qu'il peut au contraire favoriser l'émancipation des individus. Ceci serait toutefois possible, selon nous, qu'à condition qu'il se fasse un jeu rusé, tant au niveau participatif que conceptuel. En ce sens, nous verrons dans quelle mesure le jeu, induit et pratiqué par des œuvres d'art prenant la forme d'économies parallèles, est susceptible de favoriser l'émancipation des individus évoluant au sein de la société de consommation capitaliste. Comme toute institution, la société de consommation capitaliste est constituée de règles établissant quels doivent être les

<sup>24</sup> Minerva Cuevas, *Mejor Vida Corporation*, 1998 à aujourd'hui, Entreprise à but non lucratif, médiums mixtes, Mexico.

<sup>25</sup> Action Terroriste Socialement Acceptable, *CHANGE*, 2008, Œuvre/boutique, médiums mixtes, Montréal.

<sup>26</sup> Matthieu Laurette, *Produits remboursés*, 1993-2001, Principe d'achat remboursé, médiums mixtes, Paris.



comportements des individus y évoluant. Ignorer ces règles ne nous semble pas, tant du point de vue esthétique que pratique, une manière de faire susceptible de favoriser l'émancipation. Agir ainsi est d'autant plus vain que cette forme sociale a une emprise trop importante sur le quotidien des gens pour qu'ils ne puissent y échapper<sup>27</sup>. Nous croyons plutôt que de créer du jeu à même ces règles, d'en repérer les failles et de les exploiter, est ce qui procure le plus de liberté aux joueurs, mais également aux spectateurs qui pourront apprécier le jeu de façon esthétique. Nous étudierons la question en trois temps. Une caractérisation critique des principes de la société de consommation capitaliste, principes se retrouvant sous une forme ou sous une autre dans les œuvres à l'étude, initiera la résolution de cette problématique. Par la suite, la notion de jeu, et plus particulièrement la notion de jeu en art contemporain, sera approfondie afin de bien comprendre les mécanismes ludiques mis de l'avant par les artistes. Pour comprendre comment l'activité émancipatrice peut se produire grâce à l'art, une étude du principe d'émancipation accompagnera celle de la notion de jeu. Finalement, les trois œuvres mentionnées plus tôt seront analysées dans le but d'évaluer si le jeu qu'elles pratiquent et induisent est susceptible de favoriser l'émancipation des spectateurs.

Avant de caractériser de façon critique la société de consommation capitaliste, le premier chapitre de ce mémoire étudiera les grandes lignes du développement historique ayant mené à cette forme de société telle qu'elle est connue aujourd'hui. Cette étude fournira les bases historiques nécessaires à remettre en contexte la création d'œuvres prenant pour objet ce système économique. Par la suite, les théories de Georges Bataille nous permettront de voir qu'il existe deux différentes formes de dépenses, soit la dépense utile qui se fait à des fins de survie, ainsi que la dépense inutile qui a une valeur symbolique et qui est caractéristique de la société capitaliste. Dans la même veine, les théories de Joseph Heath et Andrew Potter montreront que la consommation est nourrie par le besoin des individus de se distinguer des autres ou encore de s'identifier à une manière de vivre. L'économiste Daniel Cohen nous permettra de comprendre que la société de consommation capitaliste carbure au vice. Cette théorie insinue que la croissance matérielle et financière, aboutissant à l'abondance de ressources et facilitant la vie quotidienne, serait essentielle au maintien et à la prospérité de cette société. Finalement, l'un des principaux théoriciens de l'Internationale Situationniste, Guy Debord, nous permettra de synthétiser la critique de la société de consommation

---

<sup>27</sup> Voir Michel de Certeau, « Faire avec : usages et tactiques », *L'invention du quotidien*, Paris, Gallimard, 1990, p. 50-70.

capitaliste autour de sa théorie sur la société du spectacle que l'on retrouve dans son ouvrage du même nom<sup>28</sup>. Essentiellement, Debord avance dans *La société du spectacle* que la réalité a été remplacée par une surréalité gérée par l'emprise de la marchandise matérielle et immatérielle consommée quotidiennement par les individus. Cette forme de société, décrite par Debord dans son ouvrage de 1967, nous semble aujourd'hui [2013] avoir atteint de nouveaux sommets.

Le second chapitre servira à approfondir la notion de jeu ainsi que celle de l'émancipation. Nous y verrons d'abord les caractéristiques, énoncées par Roger Caillois, que devrait respecter une activité pour se faire jeu. Les auteurs de la post-modernité, tels que Jacques Derrida et Martin Heidegger, ont démontré que de restreindre le jeu aux activités respectant ces critères étaient trop contraignant et faisait en sorte qu'un trop grand nombre de phénomènes relatifs à la notion de jeu étaient ignorés. Cependant, la présentation de ces critères nous permettra de dégager certaines constantes de l'activité de jeu, telles que l'idée de règle, de liberté et de fiction. Une introduction aux pratiques ludique se faisant critiques en art contemporain pourra ensuite être faite grâce aux écrits de Marie Fraser et de Jacinto Lageira. Ces auteurs sont des figures importantes en ce qui a trait à l'étude des pratiques ludiques actuelles. Leurs explications concernant entre autres les possibilités du jeu à rejouer les paramètres de la réalité, ou encore à créer des situations fictionnelles qui n'auraient pas lieu d'être autrement, seront importantes pour approfondir l'idée de jeu en art. De plus, divers exemples d'œuvres d'art à teneur ludique seront survolés. La théorie de la participation à la créativité que fournit Frank Popper sera ensuite étudiée en détail. Frank Popper, l'un des premiers théoriciens de la notion de jeu en art contemporain, avance que la participation du spectateur à la créativité est la clé de son émancipation. Dans chacune des œuvres à l'étude, la participation active du spectateur est sollicitée à un moment ou à un autre, impliquant que cette théorie sera essentielle à la compréhension des possibilités et des limites d'une telle forme ludique. La dernière forme de jeu à être étudiée dans cette section sera celle du « double jeu ». Contrairement à la participation ludique nécessitant l'action du spectateur, le double jeu se produit principalement au niveau conceptuel. En outre, il s'agit d'un jeu sur la signification des éléments constitutifs des œuvres et qui se produit dans l'esprit du spectateur. Généralement, le double jeu a lieu lorsqu'un signifiant, par la mise en forme que l'artiste en

---

<sup>28</sup> Guy Debord, *La société du spectacle*, Paris, Éditions Buchet/Chastel, 1967, 175 p.

fait, renvoie à plusieurs signifiés sans pour autant que l'un d'entre eux ne s'imposent par rapport aux autres. Il s'agit alors de jouer de façon subtile sur les règles régissant la signification des choses. Le *witz* et le *trickster*, notions énoncées plus haut, sont des formes de double jeu et seront par conséquent approfondies. Par la pratique d'un jeu rusé avec les règles, nous croyons que le double jeu soit la forme ludique la plus susceptible de favoriser l'émancipation.

Avant d'en arriver à définir de quelle façon l'émancipation est possible par le biais d'œuvres d'art, il faudra étudier ce à quoi réfère le mot « politique » pour le philosophe Jacques Rancière. En effet, selon les théories de Rancière, un moment politique est essentiel pour qu'advienne l'émancipation, étant donné qu'il réside dans un tel moment ce qui permet de reconfigurer la façon adoptée par les individus pour voir et sentir le monde, soit un dissensus. Le dissensus est responsable de l'introduction d'une mésentente dans la manière dont la réalité est ordinairement perçue, permettant alors de repenser la réalité et de refaçonner ses frontières. Entre autres par ses qualités fictionnelles, l'art aurait la capacité à faire place à des moments politiques, accompagnés, pour les gens qui les expérimentent, du phénomène de l'émancipation intellectuelle. Dans le but de mieux comprendre ce à quoi réfère le mot « émancipation », les dimensions de cette notion fournies par Ernesto Laclau serviront d'introduction à ce phénomène. Selon Laclau, l'émancipation s'est développée suivant six dimensions différentes. Nous pourrons ensuite s'y référer afin d'associer les théories que nous étudierons. C'est grâce au principe de l'enseignement universel, d'abord théorisé au XIX<sup>e</sup> siècle par Joseph Jacotot et repris dans les années 1980 par le philosophe Jacques Rancière, que nous arriverons à définir comment l'émancipation peut se produire par le biais d'œuvres d'art. Suivant ce principe, celle-ci survient lorsqu'un individu, par sa propre volonté, arrive à repenser la logique interprétative prédominante entourant la réalité, elle-même consensuelle. Finalement, l'idée que la réalité est constituée d'un ensemble de règles régissant la vie quotidienne sera approfondie. Nous y verrons qu'un esprit rusé a la possibilité de s'émanciper de ces règles en y créant du jeu et ainsi remodeler son quotidien. La notion de *perruque*, théorisée par Michel de Certeau, permettra de comprendre comment il est possible pour les individus de « faire avec » ce qui leur est imposé. Nous verrons également que l'essence de la *perruque* est en lien direct avec celle du *witz* et du *trickster*, c'est-à-dire que ces trois notions se situent entre le respect de la règle et sa subversion, un double jeu que nous voyons comme favorisant l'activité émancipatrice.

Les règles de la société de consommation capitaliste soulevées au premier chapitre, ainsi que les différentes formes de jeu et la notion d'émancipation explorées au second chapitre, seront revues lors de l'analyse des œuvres dans le troisième chapitre. Cette dernière partie du mémoire permettra de remettre en contexte les œuvres, d'en analyser la forme, ainsi que le jeu qu'elles induisent et pratiquent afin d'évaluer dans quelle mesure ce jeu est susceptible de favoriser l'émancipation des individus s'y adonnant. Nous y verrons, dans un premier temps, l'œuvre de la Mexicaine Minerva Cuevas intitulée *Mejor Vida Corporation (MVC)*. *MVC* prend la forme d'une entreprise à but non lucratif installée dans la ville de Mexico, qui distribue ses produits à travers le monde par le biais d'Internet et des exposition auxquelles participe Cuevas. Par les produits qu'elle offre, cette entreprise vise à favoriser l'égalité sociale et à promouvoir une autre façon de consommer. La seconde œuvre à être étudiée sera *CHANGE* du collectif québécois Action Terroriste Socialement Acceptable (ATSA). *CHANGE* emprunte toutes les caractéristiques d'une boutique et/ou d'une galerie d'art commerciale. Elle vend des produits dérivés et des œuvres du collectifs reconnus pour faire des interventions à saveur écologiste et socialement responsables. Par la suite, *Produits remboursés* de Matthieu Laurette, une œuvre s'étant déroulée sur une période de plus de sept ans, viendra clore ce dernier chapitre. De 1993 à 2001, l'artiste français s'est alimenté en majeure partie, et sur de plus ou moins longues périodes, grâce à des produits offrant par exemple le remboursement en cas d'insatisfaction. Souvent décrit comme un « hacker » social, Laurette a simplement mis à profit ce que la société de consommation capitaliste lui offrait, mais en poussant la règle à sa limite. Est-ce trop simpliste ? Ou plutôt franchement rusé...

## CHAPITRE I

### LA SOCIÉTÉ DE CONSOMMATION CAPITALISTE : UN TERRAIN DE JEU

#### 1.1. Introduction

Comme l'enfant qui occupe un terrain de jeu, bien réel, à l'intérieur duquel il pourra produire des mondes fictifs au gré de son imagination, l'artiste arrive à produire l'art à l'intérieur d'un vaste champ, celui de sa réalité. L'artiste en vient à transformer sa réalité en art entre autres grâce au jeu. La société de consommation capitaliste fait partie de ce champ, de cet échiquier des possibles, fournissant aux artistes des paramètres au sein desquels ils peuvent évoluer avec leurs publics. Étant donné que les œuvres à l'étude ont été créées parallèlement à la société de consommation, il faut d'entrée de jeu déterminer les balises de ce champ, étudier son développement et voir ce qui le constitue. Pour les besoins du présent mémoire, il sera aussi primordial d'étudier les positions critiques prises par différents théoriciens afin de comprendre cette réalité qu'est le système de consommation capitaliste dans lequel viennent s'inscrire les œuvres à l'étude.

Nous ne prétendons pas arriver à dresser un portrait complet de l'histoire de la consommation capitaliste en quelques pages. Nous tenterons cependant d'en expliquer la genèse et de mettre en évidence ses principales caractéristiques. Une exploration des positions critiques adressant des notions, telles que celles de « dépense » et de « vice » et leur rôle crucial au fonctionnement de la société de consommation capitaliste, achèveront cette première étape de la réflexion.

## 1.2. Développement historique

En Occident, le système économique de la consommation capitaliste s'est bien entendu développé conjointement avec l'idéologie qui le supporte, soit le capitalisme. Ce système et cette idéologie résultent d'un long processus historique : « Notre monde, celui que nous connaissons, a été conçu dès la fin du Moyen Âge; il est né environ vingt ans avant la Révolution française pour quitter l'enfance dans le dernier tiers du XIX<sup>e</sup> siècle. Le temps économique est un temps long.<sup>29</sup> » Le terme « capitalisme » réfère à un système de valeurs favorisant l'économie de marché et le réinvestissement continu des bénéfices afin de soutenir une croissance perpétuelle de l'entreprise privée.

L'économie de marché est l'élément caractérisant le capitalisme par rapport aux systèmes économiques qui l'ont précédé. Avant le développement du capitalisme, l'économie domaniale prédominait depuis la fin de l'Antiquité jusqu'au XI<sup>e</sup> siècle. Celle-ci se rapportait exclusivement au domaine du seigneur. Cette forme économique, se rapprochant grandement d'une économie de subsistance, est directement liée à la société féodale qui s'installe depuis la chute de l'Empire romain d'Occident (476) :

La société féodale est accomplie sous sa forme achevée au XI<sup>e</sup> siècle : dans le cadre du domaine s'effectue l'organisation de la production (servage, travail forcé, corvée) et l'extorsion du surtravail (sous la forme de la rente en travail) dont bénéficie le seigneur, propriétaire éminent et détenteur des prérogatives politiques et juridictionnelles.<sup>30</sup>

Comme il y a très peu d'échanges financiers dans cette structure économique, les prix sont relativement stables (bien que fixés selon l'offre et la demande) et subissent très peu d'inflation, voire aucune.<sup>31</sup> La valeur des produits est fixée à l'avance et on ne peut jouer sur ce terrain sans en avoir l'autorisation : « Dans l'Europe du Moyen Âge, comme le soulignait l'historien de l'économie R. H. Tawney, “ à chaque coin de rue, il y avait des limites, des

<sup>29</sup> Nicolas Bouzou, *Le capitalisme idéal*, Paris, Eyrolles/Éditions d'Organisation, 2010, p. 35.

<sup>30</sup> Michel Beaud, *Histoire du capitalisme*, Paris, Éditions du Seuil, 1981, p. 19.

<sup>31</sup> La dévaluation de la valeur de la monnaie (se rapprochant du concept d'inflation) avant le XIX<sup>e</sup> siècle était due à la proportion de métaux précieux dans les pièces. Les famines et les guerres avaient un impact sur les prix, mais dans ce cas, il ne s'agit pas d'inflation. Voir à ce sujet Sandro Guzzi-Heeb, « Inflation » in *Dictionnaire historique de la Suisse*, En ligne, 2008. <<http://hls-dhs-dss.ch/textes/f/F13660.php>>. Consulté le 5 septembre 2012.

restrictions, des avertissements empêchant les intérêts économiques d'interférer avec les affaires sérieuses".<sup>32</sup> » De plus, considérant que les domaines seigneuriaux étaient autosuffisants, leur marché restait indépendant de l'influence des régions avoisinantes, mis à part en temps de guerre. Toutefois, lorsque ce système est finalement parvenu à s'accomplir en Europe au XI<sup>e</sup> siècle, déjà le capitalisme marchand est venu graduellement s'implanter.<sup>33</sup> Une économie de marché, c'est-à-dire « une construction sociale, politique, organisationnelle<sup>34</sup> » où le prix des produits fluctue en fonction de l'offre et la demande à une échelle régionale, nationale et aujourd'hui mondiale, prenait alors le pas sur la féodalité.

Le développement de l'économie de marché s'est fait conjointement avec celui du domaine des transports (flottes marchandes, infrastructures routières facilitant la circulation d'une ville à l'autre, réseaux ferroviaires...) et l'essor des explorations maritimes, telles que celles de Marco Polo en Asie (XIII<sup>e</sup> siècle) ou de Christophe Colomb en Amérique (XV<sup>e</sup> siècle), menées à partir de la fin du Moyen Âge. À cette époque, les marchands et les explorateurs sont principalement financés par les États. Leur mandat est de découvrir de nouvelles voies vers l'Asie, l'Afrique et plus tard le Nouveau Monde (les Amériques). Plus ils découvrent de nouvelles régions et de nouvelles denrées, plus les marchés se densifient et l'offre de produits de consommation varie. Plus ces chemins découverts s'avèrent rapides, plus l'information sur ces produits circule activement. Cette accélération de la transmission de l'information, concernant les produits et denrées, influencera grandement les processus d'offre et de demande, ce qui aboutira à la spéculation par rapport à leur rareté ainsi que leur demande actuelle et à venir.<sup>35</sup> Les marchands du Moyen Âge, qui jouissaient d'un confort financier relatif mais d'un statut social sans grande particularité, deviennent peu à peu de puissants acteurs économiques et politiques. Grâce à leur puissance financière et à l'importance grandissante qu'ils gagnent au sein des communautés, la haute noblesse n'a d'autre choix que de faire d'eux leurs alliés. Si dans certains pays il y a réticence, la royauté en Angleterre verra cette classe sociale d'un bon oeil : « Grandeur nationale, enrichissement

<sup>32</sup> John Saul, *Mort de la globalisation*, Paris, Éditions Payots & Rivages, 2006, p. 57.

<sup>33</sup> Michel Beaud, *op. cit.*, p. 19.

<sup>34</sup> Patrick Verley, « Capitalisme Histoire » in *Encyclopaedia Universalis*, En ligne, Encyclopaedia Universalis, <<http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/capitalisme-histoire/>>, Consulté le 21 juillet 2011.

<sup>35</sup> L'importance des réseaux où circulaient l'information à la Renaissance et, plus tard, à l'époque industrielle, souligne la prééminence des communications pour l'économie capitaliste et, on le verra bientôt, pour la société de consommation en général.

de l'État et des marchands, maîtrise de l'univers : il y a là, la base d'un compromis entre la bourgeoisie et le souverain.<sup>36</sup> » Cette montée en force de la classe bourgeoise a pour effet de diminuer l'influence du clergé et de la noblesse sur la société et les affaires politiques, une perte de pouvoir des classes nobles qui influencera grandement le cours de l'Histoire.

Paradoxalement, malgré la baisse notable de l'influence du clergé sur la société et, principalement, les affaires politiques et économiques, l'apparition et la progression des nouvelles religions, telles que le Protestantisme, modèle incontestablement le développement de l'idéologie capitaliste.<sup>37</sup> En effet, au XVI<sup>e</sup> et XVII<sup>e</sup> siècles, le protestantisme et ses dérivées (calvinisme, anglicanisme...), s'exportant à travers l'Europe, véhiculent des valeurs favorables à son essor. Ces valeurs se rapportent, par exemple, au travail comme source principale de gratification personnelle et sociale, à l'épargne et à la discipline.<sup>38</sup> Cette position éthique influence la vitesse et la précocité relative de la Révolution industrielle de certains pays tels que l'Angleterre, l'Allemagne et les Pays-Bas (des régions où croît le protestantisme) qui développeront l'économie de marché et l'industrialisation plus rapidement que les pays d'allégeance catholique comme la France ou l'Italie : « Weber remarque notamment que les protestants allemands sont plus riches que les catholiques, leur esprit austère et ascétique les conduisant à épargner, à accumuler du capital in fine, à réaliser des profits.<sup>39</sup> »

La rapide mécanisation du travail agricole de ces pays a pour effet de diminuer la demande de travailleurs dans les champs, rendant caduc le système de servage instauré au

<sup>36</sup> Michel Beaud, *op. cit.*, p. 37.

<sup>37</sup> Le Christianisme a été, depuis ses débuts, une religion réticente à l'idée de la richesse financière telle qu'en témoigne ces mots que l'on attribue au Christ : « Il est plus facile à un chameau de passer par le chas d'une aiguille qu'à un riche d'entrer dans le royaume de Dieu. » (cité dans Joseph Heat et Andrew Potter, *Révolte consommée : Le mythe de la contre-culture*, Outremont, Trécarré, 2005, p. 132.). En 1517, alors qu'on s'aperçoit de l'enrichissement sans scrupule de l'Église chrétienne notamment par la vente d'indulgence aux croyants, souhaitant s'assurer une place au Paradis, Martin Luther lancera une vague de contestation à l'égard de l'Église d'Occident en dénonçant, avec ses quatre-vingt-quinze thèses contre les indulgences, les manigances du haut clergé. S'en suivra la création du protestantisme et de ses valeurs favorables au développement du capitalisme. Ces valeurs sont entre autre liées au principe de la liberté individuelle qui est fortement mise de l'avant dans l'éthique protestante, alors que l'Église chrétienne soumet ses croyants à suivre la doctrine prêchée par le clergé. Voir Didier Long, « Le capitalisme de la Réforme », *Capitalisme & Christianisme*, Courtry, Bourin éditeur, 2009, p. 131-164.

<sup>38</sup> Michel Lallement, « Capitalisme Sociologie » in *Encyclopaedia Universalis*, En ligne, Encyclopaedia Universalis, <<http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/capitalisme-sociologie/>>, Consulté le 21 juillet 2011.

<sup>39</sup> Nicolas Bouzou, *op. cit.*, p. 85.



Moyen Âge. Ainsi, les serfs (travailleurs agricoles dépendant d'un seigneur possédant la terre et à qui ils doivent répondre) perdent leur place sur les domaines seigneuriaux au profit de la machinerie. Ils doivent alors se tourner vers la ville, là où la demande de main-d'œuvre bat son plein, et ainsi se recycler en ouvriers. Toutefois, cet exode rural, particulièrement important au XIX<sup>e</sup> siècle, a avec le temps pour effet de garder l'offre de main-d'œuvre dans les villes très élevée. Si les ouvriers arrivent à se trouver un emploi, ils deviennent salariés à la solde de ceux qui possèdent les industries. Les bourgeois profitent alors de cette force de travail bon marché afin d'accroître leurs capitaux et soutenir la croissance industrielle.

Parallèlement à cette abondance de travailleurs, les avancées technologiques permettent de développer la machinerie afin de la rendre de plus en plus performante, ce qui évidemment demande moins de travailleurs pour la faire fonctionner. Ces deux réalités coïncidant, permettent aux employeurs de garder la masse salariale basse, tout en produisant davantage. Ceci contribue à l'accumulation du capital entre les mains de quelques-uns. C'est seulement vers la fin du XIX<sup>e</sup> siècle que certaines limites en termes de productivité sont finalement atteintes. Les ouvriers sont les principales victimes du ralentissement économique qui s'en suit. On leur demande de travailler davantage dans des conditions toujours difficiles malgré des salaires très peu élevés. Ne voyant pas leur condition de vie s'améliorer, même s'ils mettent toujours plus d'heures à l'ouvrage, et conscients que leurs efforts ne rapportent qu'aux sphères dirigeantes, les ouvriers menacent de se révolter à tout moment.

Pour calmer le jeu, et malgré tout, accroître la production, plusieurs proposeront de nouvelles techniques de rémunération et de division du travail. C'est le cas de l'ingénieur américain Frederick Winslow Taylor, entre autres inventeur du « taylorisme ». Michel Beaud, dans son histoire du capitalisme, explique que Taylor « est, à partir de 1893, l'obstiné propagateur de l'organisation scientifique du travail : décomposition en tâches, organisation, définition des mouvements, norme, rémunération incitant à respecter la norme...<sup>40</sup> » Cette recherche de productivité combinée à un souci de garder les ouvriers dans un confort très relatif, parviendra tant bien que mal à maintenir une certaine stabilité économique et

---

<sup>40</sup> Michel Beaud, *op. cit.*, p. 185.

sociale.<sup>41</sup> Ainsi, l'éthique protestante « entièrement dépouillée de tout caractère hédoniste, son but étant de gagner de l'argent, toujours plus d'argent en se gardant strictement des jouissances de la vie<sup>42</sup> », pouvait perdurer dans le capitalisme encore un temps.

Ce paradoxe du capitalisme puritain, référant à l'idée de maintenir les salaires bas pour favoriser les profits de ceux qui possèdent les capitaux, serait une des causes de la crise économique de 1929, une crise de surproduction selon l'analyse marxiste.<sup>43</sup> Les salaires peu élevés des ouvriers ne leur suffisent pas à acheter la marchandise qu'ils produisent à un rythme accéléré. Cet écart entre l'offre et le pouvoir d'achat aboutit à l'accumulation des produits de consommation dans les entrepôts sans qu'ils ne puissent être écoulés. Ce phénomène est considéré par les penseurs marxistes comme l'un des effets pervers du capitalisme puritain. Une offre grandement supérieure à la demande a une influence directe sur la valeur marchande des objets produits, impliquant que les prix soient revus à la baisse. Conséquemment, la cote boursière des entreprises produisant ces biens de consommation en souffre. C'est cette combinaison dangereuse qui aurait mené au tristement célèbre Krash d'octobre 1929.

---

<sup>41</sup> Il est très important de souligner ici que cette « stabilité » est toujours restée précaire dans les pays comme l'Allemagne (tentative de révolution communiste en janvier-mars 1919) ou la Hongrie (juillet 1919). Rappelons qu'en Russie, Octobre Rouge (1917) était une révolution menée en majorité par les ouvriers, étouffés par le capitalisme naissant et le tsarisme.

<sup>42</sup> Max Weber cité dans Didier Long, *op. cit.*, p. 137.

<sup>43</sup> Cette analyse marxiste n'est toutefois pas soutenue par les économistes d'aujourd'hui, quelque soit leur position idéologique, affirment A. Potter et J. Heat, puisque l'idée que l'économie capitaliste soit sujette à des crises de surproduction serait « fondée sur un faux raisonnement économique élémentaire » qu'a fait Marx. En fait, l'« économie de marché est essentiellement un système d'échange. Même si nous vendons des biens pour de l'argent, l'argent lui-même n'est pas consommé; nous l'utilisons pour acheter d'autres biens à d'autres personnes. » (Joseph Heat et Andrew Potter, *Révolte consommée : Le mythe de la contre-culture*, Outremont, Trécarré, 2005, p. 135.) Seulement, des critiques de la société de consommation, comme Jean Baudrillard, ont pris pour acquis l'idée marxiste des crises de surproduction et y ont fondé une partie de leur argumentaire. Dans le cadre du présent mémoire, mentionner la surproduction comme cause de l'effondrement des marchés financiers en 1929 n'influencera pas nos conclusions. Nous tenons toutefois à informer notre lecteur que d'autres facteurs, tels la spéculation, la surproduction agricole, la perte de confiance des investisseurs, etc., sont les causes du Krash boursier et de la Grande Dépression qu'avance les économistes.

### 1.2.1. Un changement de paradigmes

Le Krash de 1929 et la Grande Dépression qui suivit, ainsi que les Première (1914-1918) et Deuxième (1939-1945) Guerres mondiales favoriseront, malgré leur teneur désolante, la refonte de l'économie et de la société. La rigide éthique protestante, qui influençait grandement le développement du capitalisme en Occident par son caractère austère, est mise de côté suite aux tristes événements de la Première Guerre mondiale. Ainsi, à partir des années 1920, les classes les plus aisées, et même la classe moyenne qui font une timide progression, se permettent davantage de frivolités dans leurs habitudes de consommation. Ce phénomène se perçoit particulièrement aux États-Unis, où dans les années 20, « les facteurs de la consommation moderne, de l'*American way of life*, se diffusent largement : l'automobile, l'électricité, le cinéma...<sup>44</sup> ».

Toutefois, c'est véritablement à la suite de la Deuxième Guerre mondiale que les valeurs hédonistes gagnent en importance, particulièrement au sein de la classe moyenne occidentale. Cette tendance grandissante de recherche de plaisir immédiat, combinée à la prise de conscience des classes dirigeantes que fournir un plus grand pouvoir d'achat aux ouvriers leur permet d'acheter ce qu'ils produisent, entraîne un changement de paradigme au sein du système capitaliste et engendre une nouvelle ère économique. Les historiens ont nommé cette période de grande prospérité économique « Les Trente Glorieuses » : « Jamais le monde n'aura connu à la fois une telle progression de la production industrielle et du commerce mondial.<sup>45</sup> » Michel Beaud explique cette extraordinaire croissance entre autres par l'énergie qui a été déployée à reconstruire les pays dévastés par la guerre, demandant une augmentation de la productivité et de plus grands efforts de la part des travailleurs qui se voient de mieux en mieux rémunérés.<sup>46</sup> Peu à peu, les classes moyennes et populaires s'enrichissent. Leurs membres accèdent alors pleinement au statut de consommateurs. L'ère de la consommation et de la culture de masse s'établit.

---

<sup>44</sup> Daniel Cohen, *La prospérité du vice*, Paris, Éditions Albin Michel, 2009, p. 113.

<sup>45</sup> Michel Beaud, *op. cit.*, p. 262.

<sup>46</sup> *Ibid.*, p. 265-267.

### 1.2.2. Vers une consommation et une culture de masse

La Deuxième Guerre mondiale s'est avérée des plus fructueuses au point de vue financier pour les États-Unis. Ils furent les grands vainqueurs de cette période noire de l'histoire. Elle permit aux Américains, par l'effort de guerre soutenu, de redorer leur économie et de se sortir de la Grande Dépression qui sévissait dans les années 1930, conséquence du Krash de 1929. Le taux de chômage passe de 14% en 1939 à près de 2% pendant la guerre pour se stabiliser à 4.5% dans les années qui la suivirent<sup>47</sup>, ce qui reste encore fort enviable aujourd'hui. De cette prospérité économique que connaissaient les États-Unis est né un modèle, une façon de vivre à « l'américaine ». Grossièrement, ce modèle se résume à une consommation accrue de biens. Par exemple, chaque foyer vise à posséder deux voitures, une maison en banlieue, son propre ensemble laveuse/sécheuse... Andrew Potter et Joseph Heath résumant succinctement ce que représente pour la majorité des Nord-Américains cette culture de masse :

Dans l'imagination populaire, la société de masse est associée de façon indélébile aux États-Unis des années 1950. C'est un monde de familles parfaites, de clôtures blanches, de Buick neuves et rutilantes et d'adolescents qui ont des amourettes, mais c'est aussi un monde de conformisme intégral, où le bonheur s'atteint aux dépens de l'individualité, de la créativité et de la liberté.<sup>48</sup>

Dans ce monde individualiste, la consommation s'accélère et les objets jugés par le passé superflus et inaccessibles deviennent alors essentiels pour mener une vie confortable, mais surtout pour maintenir un « standing » social. Peu à peu les objets de consommation perdent en partie leur valeur d'usage au profit de leur valeur symbolique, rattachant leur propriétaire à un rang, à une idéologie. Les simples statuts d'objets donnés aux biens de consommation sont dépassés par la spectacularisation de leur image de plus en plus médiatisée. De plus, l'exemple américain, où la marchandise occupe une place prépondérante au sein des habitudes des ménages, se propage dans tout l'Occident. Ce mode de vie est littéralement propulsé par l'accélération des communications, en particulier la radio, la télévision et le cinéma.

---

<sup>47</sup> Jason E. Taylor, « Les leçons budgétaires de 1946 aux USA », *Un monde libre*, 22 juin 2010, <[http://www.unmondelibre.org/Taylor\\_1946\\_220610](http://www.unmondelibre.org/Taylor_1946_220610)>, Consulté le 10 août 2012.

<sup>48</sup> Joseph Heath et Andrew Potter, *Révolte consommée : Le mythe de la contre-culture*, Outremont, Trécarré, 2005, p. 48.

Le célèbre économiste et théoricien autrichien Joseph Schumpeter, plongé dans ce contexte économique des années 1940, avancera que le seul moyen de pérenniser cette abondance est de toujours chercher à dynamiser l'économie. Cette dynamisation passerait avant tout par l'insertion continue de nouveaux biens et services sur le marché. Ignorer cette nécessité d'y introduire régulièrement de la nouveauté aboutirait, selon Schumpeter, à l'absorption des innovations et à la stagnation de l'économie jusqu'à sa dégradation.<sup>49</sup> À la lumière de cette théorie, on entrevoit l'importance que vient prendre le principe de croissance dans une économie que l'on veut florissante. Cette « croissance à tout prix », devenant le moteur du développement national et indicateur du rayonnement d'un État, semblerait pouvoir également être un indice du bonheur et de la prospérité tant sociale qu'individuelle.

### 1.3. Critique de la société de consommation capitaliste : de la dépense au vice

La constitution d'une économie de consommation capitaliste, soutenue par un principe de croissance perpétuelle tel que remarqué par Schumpeter, implique forcément l'assentiment de certains comme des réactions antagonistes. Bien qu'il serait intéressant de voir le pour et le contre d'un tel système par le regard des économistes, les besoins du présent mémoire impliquent plutôt que l'on se concentre sur sa critique du point de vue philosophique. Cette critique est d'autant plus pertinente, dans le cadre de ce mémoire, que les formes de jeu que l'on retrouve dans les œuvres, qui seront bientôt mises à l'étude, sont en grande partie motivées par cette critique. Nous étudierons donc, dans cette section, certains arguments et constatations des détracteurs de la société de consommation capitaliste.

La littérature anti-capitaliste et anti-consumériste est foisonnante et ce, depuis plus d'un siècle. Il est impossible d'établir ici un portrait qui se voudrait complet de la critique. Nous avons plutôt choisi d'en tracer un éclectique et concis, en retenant principalement trois auteurs dont les propos nous semblent originaux et congruents à nos recherches.<sup>50</sup> Il s'agira d'abord de la thèse de Daniel Cohen avançant que le vice est l'élément clé d'une économie

<sup>49</sup> Michel Lallement, *loc. cit.*.

<sup>50</sup> Les économies parallèles qui seront bientôt mises à l'étude évoluent, chacune à leur manière, en rapport direct et indirect à ces théories. Par exemple, les principes du vice, développé par Daniel Cohen, de dépense, théorisé par Georges Bataille, et de la société du spectacle, de Guy Debord, sont détournés, mis de l'avant, ou contournés par ces œuvres.

prospère, puisque c'est lui qui encourage les individus et sociétés à chercher la croissance. En second lieu, nous traiterons de certains écrits de Georges Bataille pour qui les comportements humains sont motivés par leur besoin de dépenser leur force productive. Finalement, *La Société du Spectacle* (1967) de Guy Debord sera abordée. En effet, la forme sociale que décrit Debord dans cet ouvrage semble être l'aboutissement et la réalisation de la société de consommation.<sup>51</sup> En complément de ces notions, les écrits de Jean Baudrillard fourniront des éléments qui nous permettront de comprendre que les théories et constatations des auteurs mentionnés viennent s'inscrire dans une économie à valeur symbolique.

### 1.3.1. Croissance et vice : les sources du bonheur ?

Suivant les idées de Schumpeter sur la prospérité économique se voulant tributaire de la croissance et de la nouveauté, Daniel Cohen avance que le bonheur individuel suit sensiblement les mêmes principes. Transposant cette problématique de croissance du niveau social au niveau individuel, Cohen suggère que l'être humain contemporain cherchera l'accroissement de ses finances personnelles et l'accumulation de biens de consommation. Ce besoin de croissance matérielle, qu'auraient les individus, serait nourri par l'excitation due à la nouveauté. Cohen écrit que « la consommation est comme une drogue. Je ne peux plus me passer de biens dont j'ignorais l'existence dix ans plus tôt<sup>52</sup> », même si ceux-ci paraissent totalement superflus au départ. Il explique cette corrélation bonheur/croissance par l'envie : « Je jouis de réussir mieux que les autres<sup>53</sup> », constatation qui serait aussi applicable aux niveaux social et national. Ainsi, vaut mieux être envié que d'être envieux... Cohen cite Bernard Mandeville à ce sujet : « Le vice est aussi nécessaire dans un État fleurissant que la faim est nécessaire pour manger. Il est impossible que la vertu, seule, rende jamais une nation célèbre et glorieuse.<sup>54</sup> » Toutefois, rien n'indique qu'un pays qui connaît une croissance ordinaire ou stable sera le lieu d'une société plus heureuse : « Aussi rapide que soit la

<sup>51</sup> Lorsque G. Debord écrivait, en 1967, *La société du spectacle*, il ne connaissait pas encore l'avènement des Realty Shows, la technologie informatique et l'hyperaccélération des communications que nous connaissons aujourd'hui. Notre temps a bien entendu dépassé cette forme sociale du Spectacle en la poursuivant et en décuplant ses différents aspects. Les théories de Debord restent tout de même un atout pour décrire la société de consommation capitaliste dans laquelle nous vivons en 2013.

<sup>52</sup> Daniel Cohen, *op. cit.*, p. 151.

<sup>53</sup> *Ibid.*, p. 152.

<sup>54</sup> Bernard Mandeville, cité dans Daniel Cohen, *op. cit.*, p. 87.

croissance économique à un moment donné, une société est fatalement rattrapée par la frustration, lorsque celle-ci ralentit.<sup>55</sup> » La croissance doit donc être perpétuelle afin de maintenir ou d'accentuer le niveau de bonheur d'un individu ou d'une société. On comprend donc que réfléchi ainsi, le bonheur est une création de l'esprit s'effectuant par comparaison de données qui sont à la fois personnelles et extérieures à l'individu. Pour exprimer ce principe, à savoir que l'être humain nécessite de se comparer à l'autre, Georges Bataille est allé jusqu'à avancer que les capitalistes sont coupables de maintenir le prolétariat dans l'espérance d'une vie meilleure, sans quoi ces derniers se rebelleraient contre le système. Bataille nomme cette théorie « principe de satisfaction<sup>56</sup> ». Ce principe permettrait alors aux capitalistes, aux « classes aisées », de continuer à se comparer aux pauvres et ainsi se croire plus heureux. Envie, vanité, croissance perpétuelle et incapacité à se contenter de ce qui est acquis, ces comportements opposés à la « bonne morale » seraient tous des vices venant influencer le niveau de bonheur.

Par ses théories, Cohen démontre que l'éthique protestante du capitaliste accumulant ses richesses afin de les réinvestir, tend à s'effacer dans une société carburant aux vices que lui offre la consommation. L'hédonisme et la recherche de plaisir immédiat viennent remplacer la religion et autres institutions moralisatrices. Alors que Marx avançait au XIX<sup>e</sup> siècle que la religion était l'opium du peuple, il est possible de croire que c'est la consommation qui l'est devenue.

### 1.3.2. Georges Bataille et la notion de dépense

L'idée de la prospérité du vice théorisée par Cohen s'apparente grandement à ce que Georges Bataille nomma « notion de dépense » au tournant des années 1930. Selon Bataille, deux types de dépense existent : la dépense utile, relevant de l'usage d'un minimum nécessaire à la poursuite de l'activité productive ou de survie; et la dépense improductive, dans laquelle l'importance est placée sur la perte.<sup>57</sup> Cette dernière dépense aurait un caractère

<sup>55</sup> Daniel Cohen, *op. cit.*, p. 154

<sup>56</sup> Georges Bataille, « La notion de dépense », *La part maudite; précédé de La notion de dépense*, Paris, Éditions de Minuit, 1980 (c1967), p. 40.

<sup>57</sup> *Ibid.*, p. 28.

pervers, frivole, et serait guidée par des valeurs hédonistes. Bataille donne l'exemple de la sexualité sans fin productive, les bijoux, ou encore le luxe. Il s'agit là d'une économie à valeur symbolique, caractéristique de la société de consommation telle qu'elle apparaît depuis l'après-guerre : « [...] la valeur symbolique, qui fait que l'essentiel est toujours au-delà de l'indispensable, s'illustre au mieux dans la dépense, dans la perte [...].<sup>58</sup> » En ce sens, en achetant des objets, il n'est plus consommé depuis plusieurs décennies du matériel à proprement parler, mais bien des signes qui fournissent aux individus la capacité de se conformer à une manière de vivre, ou encore de s'en distinguer.<sup>59</sup> Ainsi, la symbolique induite par les produits consommés, vient en partie déterminer le rang, voire la manière d'être des individus.

Pour expliquer cette tendance humaine à la dépense improductive, Bataille se base sur l'exemple du potlatch qu'il place comme l'ancêtre de l'économie capitaliste, se manifestant avant même la pratique du troc. Pratiqué entre autres par des tribus de la côte Ouest américaine pendant des centaines d'années, le potlatch peut être compris comme une forme de don ou de sacrifice qu'une tribu faisait à sa rivale afin de l'humilier. Les membres de la tribu gaspillaient leurs ressources matérielles et humaines afin de se distinguer des hommes miséreux. Il s'agit d'une dilapidation volontaire des biens personnels et communs, aboutissant à une croissance négative, symbolique. Avec le potlatch, l'individu et la communauté se réalisent par la perte somptuaire : la dépense de ses ressources matérielles et humaines. Bien que la tendance actuelle semble plutôt s'être inversée pour se situer dans l'accumulation de biens, un lien entre la société de consommation et le potlatch peut être fait : au lieu de liquider les objets qu'il possède pour se montrer plus fort que ses voisins, l'individu liquide ses comptes bancaires pour s'acheter des biens susceptibles de créer de l'envie. L'être humain aurait donc le besoin viscéral de dépenser sa force productive, qu'elle soit financière, matérielle ou physique. De plus, cette dépense devient presque indispensable lorsqu'il s'agit d'un excédent : « [...] l'homme est, de tous les êtres vivants, le plus apte à consumer, intensément, luxueusement, l'excédent d'énergie.<sup>60</sup> » Ainsi, lorsqu'il en a plus que

---

<sup>58</sup> Jean Baudrillard, *La société de consommation*, Paris, Denoël, 1970, p. 51.

<sup>59</sup> Joseph Heath et Andrew Potter, *op. cit.*, p.129.

<sup>60</sup> Georges Bataille, *op. cit.*, p. 18.



nécessaire pour survivre, il devient fort intéressant pour l'individu de dépenser ses ressources pour des futilités qui l'aident à se distinguer, bien entendu, symboliquement.

### 1.3.3. La société du spectacle

C'est dans les années 1960 que la société de consommation capitaliste s'est réellement enracinée dans le quotidien des sociétés d'Amérique du Nord et de l'Europe. Paradoxalement, ou de façon complémentaire, sa critique a véritablement explosé dans ces mêmes années. En effet, pour tout l'Occident, cette décennie s'est avérée en être une de volonté de changement, de réclamation de la liberté et de critique des sociétés. Parmi les événements marquants de cette période notons, entre autres, au Québec la Révolution tranquille, aux États-Unis les mouvements d'émancipation de la population Noire, et en France les manifestations étudiantes et ouvrières de Mai 68. Ce dernier événement est particulièrement intéressant pour ceux qui étudient la société de consommation. En effet, les valeurs prônées par ses participants et les théoriciens qui lui ont donné naissance viennent s'inscrire directement dans le champ de la critique de la société de consommation.

Selon Heath et Potter, les révoltes de 1968 furent principalement motivées par le fait que leurs participants soupçonnaient l'échec du capitalisme à remplir les besoins les plus profonds des individus.<sup>61</sup> Comme nous l'avons vu, le capitalisme se caractérise entre autres par la satisfaction personnelle dans le travail et l'accumulation de richesses et de biens. Selon les soixante-huitards (partisans des idées de Mai 68), les individus ne se réalisent pas dans ces principes. Ils réclamaient plutôt la libération de l'imagination et faisaient valoir la volonté des individus de retrouver les principes essentiels de la vie : « S'il est un message propre à Mai, il est dans l'invitation faite à chacun de réinventer sa propre existence, de ne pas plier devant les convenances.<sup>62</sup> » Ces idées, organes vitaux de cette contestation populaire, furent grandement inspirées par les écrits du théoricien Guy Debord, auteur de l'ouvrage intitulé *La Société du spectacle* paru un an avant le début des manifestations.

---

<sup>61</sup> Joseph Heath et Andrew Potter, *op. cit.*, p. 51.

<sup>62</sup> Pascal Bruckner, « La tentation de l'individualisme », *Le Magazine Littéraire*, « Les idées de Mai 68 », hors-série n°13, avril-mai 2008, p. 85.

*La Société du spectacle* constitue une pièce maîtresse de la critique de la société de consommation capitaliste vue comme un tout, une machine autosuffisante qui trouve ses buts en ses moyens. Dans son essai, Debord explique comment la vie est devenue spectacle, contrôlée au quotidien par les lois régissant la marchandise matérielle et immatérielle, que sont par exemple les images et les biens de consommation, éléments nourrissant de besoins l'imaginaire des citoyens. La société du spectacle prend alors une forme de surréalité façonnée par cette marchandise qui, comme l'avancé Schumpeter, se perpétue grâce au changement<sup>63</sup>, par le renouvellement continu de l'offre. À cette remarque peut être ajoutée la citation suivante de Debord : « [...] dans le spectacle, image de l'économie régnante, le but n'est rien, le développement est tout.<sup>64</sup> » Comme pour Schumpeter et Cohen, Debord met de l'avant l'idée qu'une croissance perpétuelle est nécessaire au maintien de la société du spectacle, forme sociale s'inscrivant directement dans le sillon de la consommation capitaliste.

Finalement, un paradoxe entourant la marchandise se dégage : elle a unifié l'espace, comme le phénomène de la mondialisation le laisse voir, mais elle favorise également l'éloignement entre les gens, qui sont poussés à vivre par et pour leurs biens, qu'ils soient matériels ou immatériels. En ce sens, Debord reproche au spectacle d'être « le moment où la marchandise est parvenue à l'occupation totale de la vie sociale<sup>65</sup> », réglant ainsi chacun des rapports d'individu à individu autour de transactions financières. Ces remarques induisent que le spectacle (et par le fait même, la société de consommation) est responsable de la disparition des valeurs sociales et encourage les individus à s'enfermer dans une surréalité qui, par le phénomène de l'aliénation, les empêche d'avoir conscience de la réalité : « I. [Le spectacle] est le cœur de l'irréalisme de la société réelle.<sup>66</sup> »

L'apport de *La société du spectacle* (perspective critique de la société des années 1960 qui s'applique en partie à la société actuelle) à une définition de la société de consommation, permet de voir cette dernière comme un tout où communication, imagerie, production, biens

---

<sup>63</sup> Guy Debord, *La société du spectacle*, Paris, Gallimard, 1992 [1967] p. 65.

<sup>64</sup> *Ibid.*, p. 21.

<sup>65</sup> *Ibid.*, p. 39.

<sup>66</sup> *Ibid.*, p. 17.

de consommation etc. sont reliés et dépendent les uns des autres. Sans que les notions de dépense ou de vice s'y retrouvent directement, ces théories sont implicites à la société du spectacle. C'est grâce à chacune d'elles que nous pourrions maintenant formuler notre caractérisation de la société de consommation capitaliste telle qu'elle s'appliquera à notre champ d'étude : le jeu et l'émancipation en art actuel.

#### 1.4. Spécificités de la société de consommation capitaliste

Comment peut-on définir ce « terrain de jeu » sur lequel les créateurs d'économies parallèles et leurs spectateurs évoluent ? Le vice, la dépense, la croissance et le spectacle nous fournissent un bon nombre d'indices nous permettant de formuler une caractérisation socio-historique et anthropologique de la société de consommation capitaliste. En liant ces concepts les uns aux autres, leurs relations, ou plutôt leur interdépendance, deviennent apparentes.

##### 1.4.1. De l'économie de marché au Spectacle

Nous avons vu, au début de ce chapitre, que le développement des échanges marchands entre différentes nations, voire une mondialisation progressive du commerce, a participé à l'essor de la classe bourgeoise et à sa valorisation financière. Conjointement, les États bénéficièrent du développement des capitaux pour accroître leur domination industrielle et commerciale les uns sur les autres. Il en résulte une amélioration de la productivité, entre autres grâce à la mécanisation et aux techniques de divisions du travail comme celles proposées par J. W. Taylor, précédemment mentionnées, réduisant ainsi les coûts et délais de production. Le développement technologique se greffa à l'industrie, améliorant les communications et, par le fait même, favorisant la transmission de l'information. Dans tous les cas, les buts visés furent et sont toujours de faciliter les tâches et d'améliorer la productivité. D'ailleurs, aujourd'hui cette recherche de facilité pénètre l'antre du consommateur qui, par exemple, n'a plus à se déplacer au magasin pour se procurer des biens puisqu'il peut le faire confortablement assis chez lui avec Internet.

Ce développement vers la facilité est suivi du phénomène de la croissance qui, lié au vice selon Cohen, est la source du bonheur. Selon ce principe de croissance, rappelons qu'un individu ne peut se contenter de ce qu'il a, même s'il a tout pour vivre sa vie de façon confortable. C'est en s'abreuvant continuellement de la nouveauté, en voyant ses avoirs grandir et en se comparant aux autres que l'individu arriverait à être heureux, jusqu'à la stagnation de cette croissance. En d'autres mots, le vice, indice de prospérité, permettrait le maintien d'un bien-être émotionnel relatif.

Cohen, nous l'avons mentionné plus haut, avance que le phénomène de la prospérité du vice se perçoit aussi au niveau national. Par exemple, un pays dont la croissance économique stagne pourrait être mal considéré par les autres, ce qui aurait possiblement un impact sur la fierté nationale et donc le niveau de bonheur de ses citoyens. Si ce constat est transposé à l'échelle individuelle, l'être humain doit donc maintenir une croissance supérieure à celle de ses voisins pour se trouver moins miséreux et se permettre davantage de frivolités : « [...] la croissance donne à chacun l'espoir, même éphémère, de sortir de sa condition, de rattraper les autres, de dépasser ses attentes. C'est l'amélioration de sa situation qui rend une société heureuse.<sup>67</sup> » Pour cette raison, le vice a une importance considérable sur l'évaluation de la prospérité des sociétés et des individus. Déjà au XVIII<sup>e</sup> siècle, le philosophe et médecin Bernard Mandeville écrivait qu'une société s'équilibre par ses vices et non par ses vertus.<sup>68</sup> Près de trois cents ans plus tard, Jean Baudrillard ajoutera à cette remarque que « c'est dans la consommation d'un excédent, d'un superflu que l'individu comme la société se sent non seulement exister, mais vivre.<sup>69</sup> » Le vice devient alors un moteur économique et un instrument de mesure de la prospérité individuelle et sociale. Ceci nous ramène au principe de la dépense [improductive] de Georges Bataille, directement en lien avec les comportements hédonistes caractérisant les sociétés industrialisées (et aujourd'hui les sociétés technologiques) depuis un peu plus d'un demi-siècle. Dans ces sociétés, l'ampleur de la jouissance est liée à la perte encourue par l'action. Les conséquences de la perte (financière, matérielle, physique...) importent peu ou pas. Ce qui prévaut, c'est le « ici et maintenant », le *hic et nunc*, le plaisir immédiat. À la notion de dépense se rattache la

---

<sup>67</sup> Daniel Cohen, *op. cit.*, p. 154.

<sup>68</sup> Mandeville, cité dans Daniel Cohen, *op. cit.*, p. 87.

<sup>69</sup> Jean Baudrillard, *op. cit.*, p. 49.

consommation de produits à valeur symbolique, c'est-à-dire qui fournissent à la personne qui les consomme un statut, un rang ou encore un style. Les produits de luxe, tels que les bijoux, en sont un bon exemple. La consommation de produits à valeur symbolique existe depuis des millénaires. Mais depuis le XX<sup>e</sup> siècle, et plus particulièrement depuis sa seconde moitié, grâce à l'industrialisation et à l'enrichissement des classes moyennes et populaires, ces produits sont devenus plus accessibles et donc davantage consommés, devenant partie intégrante de la constitution de l'identité individuelle et collective et, bien-sûr, du système de consommation capitaliste.

Enfin, la société de consommation ne serait point ce qu'elle est si ce n'était du spectacle tel que le décrit Debord. Et le spectacle ne serait rien sans la consommation. « Image de l'économie régnante<sup>70</sup> », il serait l'engrenage et le but perpétuellement repoussé du système de consommation. Excitant les gens dans le confort de leur salon par sa marchandise immatérielle, il participerait à la mise en place de besoins qui, quelque temps plus tôt, n'auraient jamais été envisageables. Ajoutons à cela qu'avec les théories sur le spectacle, nous pouvons voir les centres commerciaux comme étant les nouveaux temples, là où règne la marchandise.

#### 1.4.2. Caractérisation critique de la société de consommation capitaliste

Face à tous ces points de vue critiques posés sur la société de consommation, il nous est possible de la caractériser de manière concise, en orientant cet exercice définitionnel en relation à notre sujet de recherche. Nous avançons que le terme « société de consommation capitaliste » correspond à une société au sein de laquelle la croissance règle le bonheur et où la prospérité s'évalue par le vice de ceux qui en profitent. Ce qui alimente l'appétit des consommateurs qui y participent est le spectacle par lequel abondent les marchandises matérielles et immatérielles. Ce qu'ils souhaitent, c'est d'avoir suffisamment de pouvoir d'achat pour le dépenser comme bon leur semble et ainsi entretenir leur appétit consumériste. Les mots clés qui balisent notre caractérisation de la société de consommation capitaliste sont les suivants : facilité, abondance, dépense, vice, croissance, spectacle et valeur symbolique.

---

<sup>70</sup> Guy Debord, *op. cit.*, p. 21.

Ces concepts peuvent également être vus comme étant les buts et les moyens de perpétuation de cette forme de société. Ajoutons que la société de consommation capitaliste ne peut avoir de fin en soi, sans quoi elle perd tout intérêt, étant donné que l'individu et les nations qui y participent doivent pouvoir croire qu'il y a toujours possibilité d'en avoir plus. Elle doit donc se réinventer continuellement, poursuivre la croissance sans limites et alimenter l'imaginaire de ses membres par la nouveauté.

Pour les besoins de la présente recherche, cette définition de la société de consommation est davantage critique que formelle. Toutefois, plusieurs de ses principes de fonctionnement s'y retrouvent grâce au regard socio-historique et anthropologique que nous y avons porté. De plus, comme nous le verrons dans les chapitres suivants, ces principes sont tous éprouvés, constatés ou mis de l'avant dans les œuvres à l'étude. *Mejor Vida Corporation* de Minerva Cuevas, *Change* de l'ATSA et *Produits remboursés* de Matthieu Laurette, sont des œuvres qui endossent, composent ou s'opposent à ces principes. Comme mentionné plus haut, la société de consommation capitaliste représente un terrain de jeu; et les principes dont nous venons de discuter constituent les règles du jeu. Les économies parallèles qui prennent forme dans les œuvres d'art que nous étudierons, pourront, grâce à l'art, y évoluer, en changer les règles ou « faire avec »... Reste à voir si ces œuvres et leurs spectateurs pourront, par le truchement du jeu en art contemporain, s'en émanciper, ou du moins favoriser l'émancipation individuelle ou sociale au sens large. Mais avant d'en arriver là, il est primordial de se pencher davantage sur la question du jeu en art contemporain et celle de l'émancipation qu'il peut favoriser.

## CHAPITRE II

### DU JEU À L'ÉMANCIPATION

#### 2.1. Introduction

Les exemples soulignant l'importance de la notion de jeu dans l'univers artistique contemporain ne manquent pas. Des expositions comme *Le ludique*<sup>71</sup> et *Let's entertain*<sup>72</sup>, qui explorent le jeu des artistes contemporains sous toutes ses formes, ou encore des livres tels *Art, Action et Participation*<sup>73</sup>, qui étudient diverses façons dont le jeu peut contribuer au monde de l'art, démontrent l'éventail complexe des possibilités ludiques<sup>74</sup> en art. Certains jouent pour enlever de la lourdeur au quotidien, pour se libérer de ses trivialités, d'autres pour les prendre plus que jamais au sérieux. Les raisons de jouer varient et les possibilités sont infinies, tout comme la variété des jeux est innombrable. Par la place prépondérante que le jeu occupe en art, et tout particulièrement en art contemporain, certains auteurs, tels que Florence de Mèredieu, vont même jusqu'à affirmer qu'il est le paradigme de toute œuvre d'art<sup>75</sup>. Certains disent qu'il peut provoquer, divertir, remodeler... Le philosophe Jacques

---

<sup>71</sup> *Le ludique*, commissaire : Marie Fraser, Musée du Québec, du 27 septembre au 25 novembre 2001.

<sup>72</sup> *Let's entertain*, commissaire : Philippe Vergne, Walker Art Center, du 12 février au 30 avril 2000.

<sup>73</sup> Frank Popper, *Art, action et participation; l'artiste et la créativité*, Paris, Klincksieck, 2007 [1980], 368 p.

<sup>74</sup> L'adjectif « ludique » renvoie aux possibilités de jeu, à l'activité de jouer avec telle ou telle chose. Ludique marque donc le caractère jouable d'un élément. Selon Tomas Maldonado, à qui Frank Popper fait référence dans son ouvrage cité plus haut, ludique est également « le premier stade concevable dans l'engagement du spectateur [...] ». C'est, en effet, l'exemple typique d'une action accomplie sans avoir en vue une fin - elle élude toute forme de plan rationnel formulé à l'avance. » (*Ibid.*, p. 196) Dans les pages qui suivent, nous verrons toutefois que c'est dans cette absence de plan rationnel élaboré par l'artiste pour transmettre un message à ses spectateurs que l'émancipation de ceux-ci est la plus susceptible de se produire.

<sup>75</sup> Florence de Mèredieu, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne & contemporain*, Paris, Bordas, 1994, p. 646.

Rancière, comme nous l'avons mentionné en introduction, avance d'ailleurs que le jeu est l'une des quatre figures majeures de l'art contemporain susceptibles de se faire critique<sup>76</sup>.

Une grande variété de concepts est induite par le mot « jeu ». Il est un substantif qu'on emploie à toute les sautes, autant pour parler d'un divertissement (jeu d'enfant) que d'une stratégie militaire (jeu d'espionnage). Cette polyvalence du mot implique des conséquences importantes. Il est une notion polysémique pouvant faire voyager les réflexions d'un univers à un autre. Même si nous avons fait le choix de restreindre les définitions du jeu à l'intérieur des limites des mondes de l'art, ce sont les paradigmes de l'art lui-même qui font sortir les réflexions de ce champ d'activité. L'art actuel, par son caractère décloisonnant, semble faire du jeu une notion multiforme. Ou peut-être est-ce le jeu qui rend l'art d'aujourd'hui un inclassable ? un voyageur sans passeport et libre de passer les frontières comme bon lui semble ? Cette référence à la liberté, qui accompagne le concept de jeu, nous est particulièrement chère pour le présent mémoire, puisque c'est entre autres cette idée de liberté qui donne au jeu ce que nous estimons être ses possibilités émancipatrices. L'émancipation, ce phénomène que l'individu peut vivre lorsqu'il se libère d'une sujétion, nous apparaît comme étant une possibilité du jeu, et plus particulièrement du jeu en art actuel.

En gardant en tête que nous cherchons à comprendre dans quelle mesure le jeu induit et pratiqué par les œuvres d'art à l'étude peut favoriser l'émancipation des individus évoluant au sein de la société de consommation capitaliste, le présent chapitre cherchera à montrer sous quelles formes nous pouvons retrouver le concept de jeu en art contemporain, et plus particulièrement dans des œuvres prenant la forme d'économies parallèles. Étant donné l'impressionnant éventail de définitions du jeu, il sera ici essentiel de restreindre les théories du jeu à celles s'apparentant à notre problématique. Pour ce faire, nous verrons dans un premier temps les critères que doit comporter une activité pour être considérée comme un jeu, critères établis par l'essayiste Roger Caillois. Bien que la post-modernité ait démontré qu'il est illusoire de restreindre le jeu aux paramètres définitionnels que Caillois fournit, les critères qu'il donne nous permettront de dégager certaines constantes de l'activité de jeu. Nous pourrons alors poursuivre sur une introduction au jeu en art contemporain grâce à des auteurs tels que Marie Fraser et Jacinto Lageira. Par la suite, la participation à la créativité,

---

<sup>76</sup> Jacques Rancière, *Malaise dans l'esthétique*, Paris, Galilée, 2004 p. 74.



développée par Frank Popper, servira à nous fournir certains indices d'évaluation de l'activité artistique ludique impliquant la participation du spectateur dans des œuvres telles que celles que nous étudierons. Le « double jeu », notion que nous voyons comme étant la plus porteuse d'une esthétique critique et susceptible d'amener le phénomène de l'émancipation, sera présentée en guise de conclusion à cette section du chapitre. Ces différentes théories nous permettront de baliser le jeu dans le champ de l'art, et plus particulièrement d'amener notre lecteur vers celui induit et pratiqué dans les œuvres à l'étude, soit *CHANGE* de l'ATSA, *Produits remboursés* de Matthieu Laurette et *Mejor Vida Corporation* de Minerva Cuevas.

Une fois le jeu défini, nous aborderons les théories de Jacques Rancière au sujet de la *politique* qui, selon la définition qu'il lui donne, n'est pas le principe de la gouvernance des États tel que nous l'entendons généralement, mais plutôt un moment où une ou plusieurs personnes parviennent à refaçonner le sensible, à briser les frontières dessinées par les a priori sociaux. Les théories de Rancière seront essentielles à nos recherches, puisque cette idée de la politique nous semble indissociable de la notion d'émancipation. Une typologie des dimensions autour desquelles se serait développé le concept de l'émancipation, nous sera fournie par Ernesto Laclau. Nous verrons ensuite comment, selon Frank Popper, l'émancipation peut se produire en art par le biais de la participation du spectateur à la créativité. L'idée de l'enseignement universel, mise de l'avant par Joseph Jacotot au début du XIX<sup>e</sup> siècle et reprise il y a une vingtaine d'années par Jacques Rancière, nous servira à formuler une conception précise de ce qu'est l'émancipation et comment elle peut se présenter dans le champ de l'art. Subséquemment, nous ferons un détour par le concept de ruse, la façon de « faire avec » la règle pour la dépasser, voire la sublimer. Nous verrons alors pourquoi le jeu rusé est ce qui semble être le jeu le plus susceptible de favoriser l'émancipation des spectateurs de l'art, ainsi que de ceux qui imaginent cette ruse. Une fois l'étude de ces théories effectuées, l'étape ultime de nos recherches, soit l'analyse des œuvres, pourra être entamée dans le troisième chapitre. Il nous sera alors possible d'établir si le phénomène de l'émancipation est susceptible de découler du jeu induit et pratiqué par des œuvres d'art évoluant en réflexion de la société de consommation capitaliste.

## 2.2. Le jeu

### 2.2.1. Entre règle et liberté

Selon Johan Huizinga, le jeu n'est pas une invention d'homme, puisque les animaux ne l'ont pas attendu pour commencer à jouer<sup>77</sup>. Toutefois, l'examen des jeux du genre humain, qu'il s'agisse de hockey comme de jeux de cartes ou de jeux olympiques, permet de comprendre qu'il ne s'agit pas là de phénomènes naturels mais plutôt d'activités imaginées et créées par l'humain. D'une époque à l'autre, les jeux évoluent, se renouvellent, disparaissent, ou au contraire, persistent dans le temps. Mais ils sont toujours le reflet de la créativité des individus et vont même jusqu'à forger les cultures<sup>78</sup>. En ce sens, Roger Caillois écrit que les jeux « fournissent une preuve de l'identité de la nature humaine<sup>79</sup>. » Ils sont le miroir des envies et de la réalité sociale : « Le goût de la compétition, la recherche de la chance, le plaisir du simulacre, l'attrait du vertige apparaissent, certes, comme les ressorts principaux des jeux, mais leur action pénètre inmanquablement la vie entière des sociétés<sup>80</sup>. » À l'opposé, les jeux peuvent aussi être un moment pour sortir l'esprit de la monotone routine du quotidien, des habitudes sociales :

Devant la diversité foisonnante des jeux, on constate que leur pratique se veut le plus souvent un moment entre parenthèses qui échappe au quotidien, une action à côté de la vie courante, un profond engagement dans une activité au sein de laquelle les autres activités sont suspendues, même si le jeu peut être à propos de la vie<sup>81</sup>.

Il tend à être en équilibre entre fiction et réalité, frontière qu'il devient parfois difficile de distinguer. Il semble donc nécessaire de se donner des indices sur la délimitation de cette frontière.

---

<sup>77</sup> Johan Huizinga, *Homo ludens essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1988, p. 15.

<sup>78</sup> C'est d'ailleurs le point de vue de Johan Huizinga qui caractérise « le jeu pur et simple comme une base et un facteur de culture. » in Johan Huizinga, *op. cit.*, p. 21.

<sup>79</sup> Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967, p. 162.

<sup>80</sup> *Ibid.*, p. 169.

<sup>81</sup> Jacinto Lageira, « Rien ne va plus », dans Fraser, Marie (commissaire invitée), *Le ludique*, Catalogue d'exposition (Québec, Musée du Québec, 2001, 27 sept.-25 nov. 2001), Québec, Musée du Québec, p. 95.

Pour tracer une délimitation entre réalité et jeu, l'essayiste Roger Caillois a proposé six critères qu'une activité se doit de respecter pour être un jeu : il doit s'agir d'une activité *libre*, *séparée* de la vie ordinaire, *incertaine* en ses finalités, *improductive*, *réglée* et/ou *fictive*.<sup>82</sup> Il entend que le jeu est une activité *libre* au sens que l'individu y participe sans y être obligé. Autrement, cela deviendrait un exercice forcé : « On ne joue que si l'on veut, que quand on veut, que le temps qu'on veut<sup>83</sup>. » Cette activité doit être *séparée* de la vie ordinaire dans le temps et l'espace, c'est-à-dire que le jeu a un début, une fin et se déroule dans un lieu spécifique. Ce doit être une activité *incertaine* au sens que l'issue ne peut être connue d'avance. Elle ne créerait rien (pas de bien, pas d'œuvre, pas d'argent...), elle serait donc une activité *improductive*. Même si « dans certaines de ses manifestations, le jeu est au contraire lucratif ou ruineux à un degré extrême et il est destiné à l'être [les jeux d'argent par exemple] », il n'y a là aucune production de bien mais plutôt déplacement de propriété<sup>84</sup>. Finalement, l'activité doit être *réglée* et/ou *fictive*. Si Caillois fait cette distinction, c'est pour comparer les jeux dans lesquels on doit se plier à des règles, comme c'est le cas avec les échecs, et ceux qui imitent la vie ordinaire, comme la petite fille qui joue à la poupée :

Beaucoup de jeux ne comportent pas de règles. Ainsi, il n'en existe pas, du moins de fixes et de rigides, pour jouer à la poupée, au soldat [...], en général aux jeux qui supposent une libre improvisation et dont le principal attrait vient du plaisir de jouer un rôle, de se conduire comme si l'on était quelqu'un ou même quelque chose d'autre, une machine par exemple. Malgré le caractère paradoxal de l'affirmation, je dirai qu'ici la fiction, le sentiment du comme si remplace la règle et remplit exactement la même fonction. Par elle-même, la règle crée une fiction<sup>85</sup>.

Nous comprenons par là que fiction et règle renvoient à une même chose : l'invention d'un contexte par la créativité humaine, l'élaboration de paramètres au sein desquels l'activité de jeu évoluera<sup>86</sup>.

---

<sup>82</sup> Roger Caillois, *op. cit.*, p. 42-43.

<sup>83</sup> *Ibid.*, p. 38

<sup>84</sup> *Ibid.*, p. 35.

<sup>85</sup> *Ibid.*, p. 40.

<sup>86</sup> Même si nous voyons règle et fiction renvoyer à l'idée de la création d'un contexte, il est important de souligner à ce stade que nous ne croyons pas qu'ils offrent les mêmes possibilités émancipatrices. Rappelons que notre hypothèse avance que le jeu rusé, c'est-à-dire celui qui « fera avec » les règles, est plus susceptible d'amener les joueurs à s'émanciper que ceux qui se créeront une fiction à l'intérieur de laquelle ils seront en quelque sorte cloisonnés.

Bien que la tentative définitionnelle de Caillois ait été contredite par bon nombre d'auteurs (Jacques Derrida, Martin Heidegger<sup>87</sup>...), le fait reste que le jeu, par son caractère réglé, est sans équivoque une institution. Les jeux des hommes sont le fruit de l'inventivité humaine, non pas de la nature. Le désir de Caillois « de délimiter la sphère du jeu, de cerner le jeu dans un temps et un espace "purs"<sup>88</sup> » s'est avéré insatisfait, notamment par le fait même des critères qu'il en a donné. En effet, ces critères font en sorte de rendre toute activité humaine susceptible d'être un jeu. À propos des œuvres ludiques dans l'art actuel, par rapport aux théories herméneutiques du jeu telles que celle développée par Caillois, Marie Fraser écrit :

[...] le registre ludique exprime un phénomène de perméabilité et définit un "processus de délégitimation" diamétralement opposé à la conception herméneutique qui comprend le jeu comme un espace autonome, avec ses propres règles, fermé sur lui-même et séparé de la réalité et des autres activités du monde. Ici, la frontière est non seulement ouverte, elle est perméable<sup>89</sup>.

Cette perméabilité entre le jeu, la réalité et l'art devient possible du moment où il est accepté que toute réalité est une fiction constituée de règles sur lesquelles les individus s'entendent. À toute situation, une alternative reste possible, impliquant que les paramètres du réel peuvent toujours être rejoués. Comme l'écrit Jacques Rancière : « Le réel est toujours l'objet d'une fiction, c'est-à-dire d'une construction de l'espace où se noue le visible, le dicible et le faisable<sup>90</sup>. » En d'autres termes, le réel est la somme des réalités individuelles qui sont vécues dans des espaces/temps particuliers s'influençant mutuellement. Ainsi, chaque événement est subjectivé et objectivé par un ou plusieurs individus. Ils regroupent ensuite leurs différentes perceptions, qui elles sont des fictions, pour finalement établir un consensus les faisant devenir réalités. L'art, possédant la capacité de renverser ce processus, peut rejouer ces réalités pour leur rendre leur caractère fictionnel, leur donner l'apparence de jeux, et ainsi, reconfigurer les

---

<sup>87</sup> Alors que pour Caillois et les tenants du rationalisme le jeu s'oppose au sérieux, de telle sorte qu'ils prennent le réel comme lui étant préexistant, les auteurs tels que Derrida et Heidegger voient plutôt le jeu comme étant le principe de toute culture. Voir Tilman Küchler, *Postmodern Gaming Heidegger, Duchamp, Derrida*, New York, Peter Lang, 1994, 173 p.

<sup>88</sup> Jacques Ehrmann, « Jeu et "réalité ordinaire" », *Jeu et rationalité*, <<http://www.universlil-edu.com.proxy.bibliothèques.uqam.ca:2048/encyclopédie/jeu-jeu-et-rationalité/>>

<sup>89</sup> Marie Fraser, « Aux bords de l'art », dans Thérèse St-Gelais (dir.), *L'indécidable : écarts et déplacements de l'art actuel*, Montréal, Éditions Esse, 2008, 2008, p. 26.

<sup>90</sup> Jacques Rancière, *Le spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique, 2008, p. 84.

paramètres du réel. Ce faisant, toute réalité sortie de son contexte et consciemment reprise devient fiction et possibilité de jeu. Ceci implique qu'il soit possible pour l'art de modifier les règles de toutes les réalités lorsqu'elles sont prises comme jeu, rendant exponentielles les possibilités de chacune d'elles : « Plutôt que de chercher une vérité de l'art ou à travers les œuvres d'art selon un concept immuable de jeu, le jeu de l'art doit pouvoir élargir le concept de jeu chaque fois que de nouvelles œuvres sont réalisées<sup>91</sup>. » Cette possibilité du jeu, consistant à redéfinir le réel par l'entremise de la fiction, permet d'ailleurs à l'art de jeter un regard critique sur le monde. Cette spécificité du jeu sera revue en détail sous peu.

### 2.2.2. Une introduction au jeu critique en art actuel

Comme le soutient Jacques Rancière, le jeu est actuellement l'un des principaux outils pouvant rendre l'art critique<sup>92</sup>, lui donnant le pouvoir d'interroger le sens du monde, de le remettre en question et de montrer d'autres possibles<sup>93</sup>. Laurence Roux l'a bien démontré dans son mémoire de maîtrise, le jeu en art possède la capacité d'appréhender le monde en créant des contextes qui mettent en évidence des réalités, ou au contraire, de brouiller des faits qui nous semblent pourtant tangibles : « [...] l'univers fictionnel auquel aboutit l'activité ludique, permet en effet de convoquer des situations dans un cadre protégé et d'entrevoir leur déroulement<sup>94</sup>. » Le ludique permet aux artistes de faire en sorte que leurs œuvres se transforment en points d'interrogations face à ce qui les regarde, les entoure, les soutient, même face aux œuvres elles-mêmes. Par le jeu, l'art peut renégocier — du moins temporairement — les paramètres de la réalité qui se fait parfois cruelle, aliénante ou inégale. Il peut transformer une banalité en phénomène extraordinaire en permettant à l'art de sortir de son champ spécifique : « [...] les artistes explorent l'espace du jeu sous le rapport du quotidien, du commun, du familier, pour retourner à la réalité la plus ordinaire, voire parfois

<sup>91</sup> Jacinto Lageira, *op. cit.*, p. 97.

<sup>92</sup> Jacques Rancière, *op. cit.*, p. 74.

<sup>93</sup> Il est à noter que Jacques Rancière ne s'intéresse que très superficiellement en tant que tel puisqu'il le considère de prime abord consensuel et donc pas émancipateur selon ses théories. Cette vision du jeu qu'a Rancière repose sur l'idée que le jeu nécessitant la participation active du spectateur implique que ce dernier accepte, avant même de commencer à jouer, de se plier au consensus régissant le jeu en question. Cependant, cet *a priori* de Rancière ignore certaines formes ludiques, qui selon nous peuvent se faire émancipatrices.

<sup>94</sup> Laurence Roux, « Le concept de jeu comme moyen d'appréhension de la réalité dans l'art actuel », Mémoire de maîtrise, Montréal, Université du Québec à Montréal, 2007, p. 53.

la plus cruelle<sup>95</sup>. » À d'autres moments ils souhaitent exposer la trivialité de la vie pour en montrer des aspects oubliés, ou encore c'est une volonté de s'en évader qui est permise par le jeu de l'art, un moment de répit.

Procédure, fiction, règle, ironie, absurde, dérision ou encore double jeu, voilà certaines des manifestations ludiques qui se retrouvent en art. Rappelons d'ailleurs que le jeu est si souvent présent dans les œuvres d'art que Florence de Mèredieu avance qu'il semble être l'axiome commun à toute œuvre d'art. Il permet de démontrer l'instabilité sur laquelle repose les conceptions de la réalité, et de mettre en évidence que les choses prises pour acquises ne sont peut-être pas telles qu'elles sont ordinairement pensées. Son utilisation peut viser à dénoncer une situation, subvertir une réalité sociale, engager le spectateur vers de nouvelles voies comportementales. Par exemple, l'ironie à laquelle font place des œuvres comme *Perdu dans la nature*<sup>96</sup> du collectif québécois BGL (une sculpture grandeur nature représentant entre autres une voiture de luxe faite de bois), « par un effet de renversement, dresse les choses contre elles-mêmes — en remettant en question les mœurs, les valeurs, les rôles, les stéréotypes et les comportements<sup>97</sup>. » Dans cette œuvre, le jeu est d'abord produit par les artistes. Ceux-ci ont sélectionné un objet de consommation et de désir, soit une voiture de luxe, et en ont fait une reproduction en bois grandeur nature. Cette automobile se transforme en « joujou » luxueux pour adulte, métaphore de l'enfant avec ses jouets. BGL met l'accent sur la valeur symbolique de l'automobile, au détriment complet de sa valeur d'usage. Elle perd totalement son utilité première (transporter ses passagers d'un lieu à un autre), mais conserve son apparence et son attrait symbolique. L'ironie, induite par la sur-représentation des aspects réglant la valeur symbolique de l'automobile, et l'anéantissement de ses caractéristiques utiles, provoque un sentiment d'étrangeté face à cet objet supposé servir à quelque chose. De plus, le non-sens auquel fait place une voiture entièrement faite de bois et de façon artisanale, ne saura tarder à provoquer un sourire sur le visage du spectateur qui se retrouvera alors complice des artistes. BGL subvertit les règles de la perception et de

<sup>95</sup> Marie Fraser, « Attitudes ludiques en art contemporain », dans Fraser, Marie (commissaire invitée), *Le ludique*, Catalogue d'exposition (Québec, Musée du Québec, 2001, 27 sept.-25 nov. 2001), Québec, Musée du Québec, p. 12.

<sup>96</sup> BGL, *Perdu dans la nature*, 1998, Bois récupéré, bois de grange et bois peint, Collection Musée national des Beaux-arts du Québec, Québec.

<sup>97</sup> Marie Fraser, *op. cit.*, p. 13.

l'entendement, que l'individu peut avoir face à l'automobile, pour faire entrer cet objet dans un univers fictionnel provoquant un questionnement sur la notion de ce qu'est une automobile. Le collectif emprunte des éléments du réel pour en rejouer le sens grâce à l'ironie.

Le jeu en art permet aussi de créer des univers fictionnels qui, dans la réalité ordinaire, n'auraient pas la chance de se voir. Laurence Roux s'est penché sur cette question dans le cadre de son mémoire de maîtrise. Elle y donne entre autres l'exemple des promenades de Janet Cardiff qu'elle caractérise comme étant « une invitation à rejouer la structure de notre environnement<sup>98</sup>. » Ces promenades de Cardiff consistent essentiellement en des pistes audio que les spectateurs sont invités à écouter tout en se baladant dans un lieu précis. L'une de ces promenades, s'intitulant *Théorie du complot*<sup>99</sup>, entraînait le spectateur dans l'espace du Musée d'art contemporain de Montréal. Le spectateur pouvait entendre sur la bande sonore, qui lui était fournie, la voix d'une femme lui révélant avoir rêvé commettre le meurtre d'un homme sans rien regretter. La femme invitait ensuite le spectateur à suivre un itinéraire à l'intérieur du musée visant à recomposer ce rêve en suscitant ses capacités d'imagination. Cet événement fictif est susceptible de créer chez le spectateur une impression d'inquiétante étrangeté. Cette impression pourrait venir du fait qu'il circule dans les lieux bien réels du musée tout en s'imaginant se dérouler sous ses yeux le récit raconté par la narratrice. Le spectateur fait également l'expérience d'un événement fictionnel, joue le jeu de la meurtrière ou du détective en suivant ses pas. Pendant un moment prédéfini, dans un espace prédéfini, il vit une fiction dont il ignore les aboutissements, ses réactions futures, les lieux qu'il visitera. Les paramètres de sa propre réalité sont, pendant un moment, complètement suspendus pour être remplacés par ceux réglés par l'artiste. De telles promenades « proposent des scénarios fictifs qui s'érigent à partir de l'environnement physique du visiteur et qui en proposent une autre configuration<sup>100</sup> », comme l'écrit Laurence Roux.

---

<sup>98</sup> Laurence Roux, *op. cit.*, p. 58.

<sup>99</sup> Janet Cardiff, *Théorie du complot*, 2002, Promenade dans le musée d'art contemporain de Montréal, Montréal.

<sup>100</sup> Laurence Roux, *op. cit.*, p. 58.

En relation avec l'idée de fiction, une autre forme de jeu s'apparentant à notre sujet d'étude mérite que l'on s'y attarde. Il s'agit du mimétisme<sup>101</sup>. En biologie, le terme « mimétisme » réfère à un organisme adoptant certaines caractéristiques d'un ou plusieurs autres organismes, notamment dans un but de défense : « Phenomenon characterized by the superficial resemblance of two or more organisms that are not closely related taxonomically. [...] The agent of selection [...] interacts directly with the similar organisms and is deceived by their similarity<sup>102</sup>. » Cette embarquée dans le domaine de la biologie amène l'idée que la tromperie, ou le « faire comme si », est inhérente à la notion de mimétisme. Selon Roger Caillois, le mimétisme a valeur de jeu dans l'univers des hommes, entre autres par le fait qu'il soit un simulacre entretenant la fiction. Selon lui, « la dissimulation de la réalité, [et] la simulation d'une réalité seconde<sup>103</sup> » tiennent lieu du mimétisme. Cette notion complète l'exemple des promenades de Cardiff cité plus haut, promenades où le spectateur pénètre un univers fictionnel dans lequel il doit se laisser aller aux règles instaurées par l'artiste. De plus, Caillois écrit que dans le mimétisme, la règle du jeu « consiste pour le spectateur à se prêter à l'illusion sans récuser de prime abord le décor, le masque, l'artifice auquel on l'invite à ajouter foi, pour un temps donné, comme un réel plus réel que le réel<sup>104</sup>. » Ce type de jeu est présent dans deux des œuvres prenant la forme d'économies parallèles que nous étudierons bientôt. Celles-ci, dans une certaine mesure, créent des règles au sein desquelles les spectateurs doivent évoluer pour jouir de l'œuvre. Par le mimétisme qu'elles emploient, elles suggèrent de nouvelles formes d'économie de consommation pouvant remplacer celle de la consommation capitaliste, ou du moins la transformer.

En ce qui a trait aux œuvres demandant la participation active du spectateur, l'œuvre intitulée *Présences*<sup>105</sup> de Devora Neumark est un bon exemple. Cette œuvre consistait à inviter des gens à faire la conversation à l'artiste alors qu'elle s'installait à différents endroits

---

<sup>101</sup> Pour traiter du mimétisme, Roger Caillois utilise le terme « mimicry », qui correspond à la traduction anglaise de « mimétisme ». Pour éviter toute confusion dans ce mémoire, nous emploierons désormais le terme « mimétisme » pour traiter de cette forme de jeu.

<sup>102</sup> Wolfgang J.H. Wickler, « Mimicry (biology) », *Britannica Online Encyclopedia*, < <http://www.britannica.com.proxy.bibliotheques.uqam.ca:2048/EBchecked/topic/383252/mimicry>>, Consulté le 11 décembre 2012.

<sup>103</sup> Roger Caillois, *op. cit.*, p. 67.

<sup>104</sup> *Ibid.*, p. 67.

<sup>105</sup> Devora Neumark, *Présences*, 1997, Performance dans le cadre du projet *Sur l'expérience de la ville : interventions en milieu urbain*, organisé par la Galerie Optica, Montréal.



dans les rues de Montréal pour tricoter, assise sur son siège en bois. Les spectateurs, la visitant, étaient appelés à apporter leurs meubles dans la rue (divan, chaise de salle à manger...), s'ils le souhaitaient, afin de se sentir davantage chez soi le temps de la conversation. Neumark produisait un ouvrage crocheté en coton, s'inspirant d'une technique traditionnelle juive servant souvent dans la fabrication de kippa, en utilisant les couleurs jaune et mauve. L'alternance des couleurs symbolisait les moments de solitude (jaune) de Neumark et la présence d'individus (mauve) lors de sa performance. Pour prendre forme, l'œuvre nécessitait la participation directe du spectateur, dans un premier temps pour faire la conversation avec l'artiste, et ensuite pour donner les variations de couleurs à l'objet en laine, témoin des événements que l'artiste a vécus. Cette activité, se déroulant dans un espace/temps préétabli, est réglée par les procédés d'alternance des couleurs, d'élaboration d'un objet en laine, du nomadisme de l'artiste et ainsi de suite qu'a choisi Neumark. Le pattern que prendra la kippa est incertain, puisqu'il dépend de la présence ou non de spectateur auprès de l'artiste. Finalement, grâce à la fiction de l'art, Neumark investit la réalité de la ville, le quotidien des citoyens montréalais déambulant dans les rues. L'artiste devient une sorte d'intervenante de la rue, une artiste hors de l'atelier pénétrant le quotidien de la ville. De plus, elle rejoue les règles définitionnelles de ce qu'est communément un artiste, c'est-à-dire une personne produisant du matériel visuel seule dans son atelier. Au-delà de la production artisanale d'une kippa, Neumark crée une situation, un espace de rencontre où le spectateur est appelé à participer. Cette forme ludique pratiquée par Neumark s'apparente à la théorie de la participation à la créativité avancée par Frank Popper, théorie demandant la participation du spectateur dans la réalisation des œuvres d'art. Nous reviendrons très prochainement à cette idée.

Finalement, le « double jeu » est un phénomène ludique pouvant se percevoir dans de nombreuses œuvres d'art. Il réfère notamment à l'action de jouer sur deux terrains opposés en même temps, une double entente en quelque sorte. Il se distingue des manifestations ludiques précédemment discutées par le fait qu'il provient d'un agencement d'éléments fait par l'artiste provoquant un dérèglement de leur signification. Ceci implique notamment que le jeu a principalement lieu dans le raisonnement du spectateur. L'ironie, telle que discutée plus haut, ou encore l'absurde peuvent être caractérisés de double jeu par le fait que ce sont des formes humoristiques amenant le signifiant à exprimer autre(s) chose(s) que ce à quoi il réfère ordinairement. Parmi les exemples de double jeu nous paraissant efficaces se trouve

celui produit par une œuvre de Wim Delvoye intitulée *Cloaca N°5*<sup>106</sup>. Cette machine scientifique, issue du monde de l'art, et créée dans le but unique de digérer de la nourriture de table afin de l'expulser sous forme d'excréments, a de nombreuses particularités intéressantes. Nous en resterons cependant au titre et à la typographie utilisée pour écrire le nom de l'œuvre sur la machine afin de ne pas s'étendre sur le sujet. Tout d'abord, il faut savoir que cette typographie emprunte celle bien reconnaissable du logo utilisé par la multinationale Coca-Cola. Il s'agit d'un emprunt direct à la réalité de la société de consommation de masse que le spectateur pourra certainement identifier au premier coup d'oeil. De plus, le titre *Cloaca N°5* n'est pas sans rappeler le nom de la fragrance Chanel N°5. Cette analogie emprunte des signes au monde de la consommation et des images spectaculaires des marques, mais la comparaison ne s'arrête pas là. L'odeur nauséabonde qui émane en permanence de la machine lorsqu'elle est en fonction est complètement à l'opposé de ce que le nom du parfum est susceptible de rappeler. Cette œuvre/machine s'inscrit directement dans la société de consommation sous le mode de la subversion par son aspect inutile et gourmand, par son excentricité et les marques de commerce qu'elle rappelle. Il semble qu'elle ne puisse être que la réalisation d'un artiste extravagant, assumant pleinement sa participation à la société de consommation capitaliste. En contrepartie, la reprise typographique des logos de multinationales sur une « machine à produire de la merde » peut éveiller le sens critique du spectateur face à ce monde dans lequel il est plongé. La signification de cette œuvre demeure en suspens, en équilibre entre deux ou plusieurs sens. Aucune interprétation ne semble prendre le dessus sur les autres. Cette œuvre de Wim Delvoye joue avec la mécanique régissant la société de consommation, le monde des sciences et celui de l'art, etc., sans ouvertement les renier ou les critiquer. C'est au spectateur de faire la part des choses. Un esprit rusé entoure *Cloaca N°5*, et celui-ci se fait sentir par le double jeu auquel il fait place. Cette idée de double jeu, apportée par la ruse, sera approfondie. Nous verrons également que le *witz* et le recours à la figure du *trickster* sont de ces jeux rusés, jeux qui provoquent une sorte d'indécidable visant à construire « des rapports nouveaux entre l'apparence et la réalité<sup>107</sup> » qui, selon Rancière, se font critiques.

<sup>106</sup> Wim Delvoye, *Cloaca N°5*, 2006, médiums mixtes, 303 x 333 x 79 cm, propriété de l'artiste, Belgique.

<sup>107</sup> Jacques Rancière, *op. cit.*, p. 72.

### 2.2.3. La participation à la créativité

Encore plusieurs autres formes de jeu en art actuel pourraient être discutées. Cependant, nous allons maintenant nous pencher sur le principe de la participation ludique du spectateur à la créativité. Inviter les spectateurs à participer à la constitution des œuvres est particulièrement récurrent dans le milieu de l'art contemporain qualifié de politique, ou du moins d'engagé ou critique. En effet, la participation constitue une stratégie de premier plan pour les artistes choisissant de mettre sur pied des œuvres possiblement créatrices de changement. Les économies parallèles, produites dans un contexte artistique et qui sont étudiées dans ce mémoire, empruntent, chacune à leur façon, ce principe de la participation du spectateur. En effet, pour qu'il y ait une économie (au sens de système de production, de distribution et d'échange de biens et services), l'artiste doit presque inévitablement faire appel à des tiers. Dans les cas qui nous occupent, ces tiers sont des spectateurs, des passants, des participants... Nous reviendrons plus en détail sur la constitution et le fonctionnement des économies parallèles que nous étudierons, mais nous pouvons tout de suite traiter du phénomène de la participation du spectateur dans les œuvres d'art.

Dans la présente étude, les artistes cherchent à investir la société de consommation capitaliste afin de jouer avec ses caractéristiques (vice, dépense, spectacle, valeur symbolique...) telles que nous les avons vues au chapitre précédent. Solliciter la participation du spectateur est l'une des stratégies mises de l'avant par les artistes pour pénétrer la réalité de la société de consommation capitaliste et en rejouer les paramètres. Pour appuyer nos explications sur cette façon de faire ludique, nous avons choisi les théories de Frank Popper dont la plume fut particulièrement prolifique dans les années 1970.

Le projet de Frank Popper, qu'il est possible de lire dans son ouvrage intitulé *Art Action Participation*, est de promouvoir un art aux ambitions politiques et susceptible de se faire émancipateur par la forme qu'il empruntera pour se constituer. La force de cet art, que l'on comprend comme idéal pour Popper, se trouverait dans la créativité publique : « [...] la créativité publique est apparue comme le résultat d'une "auto-analyse" des besoins et des aspirations esthétiques de la population<sup>108</sup>. » Cette citation de Popper n'est pas sans rappeler la

<sup>108</sup> Frank Popper, *Art, action et participation; l'artiste et la créativité*, Paris, Klincksieck, 2007 [1980], p. 338.

position de Johan Huiziga qui évoquait que les jeux sont des activités imaginées et créées par les hommes qui reflètent leurs envies. Les œuvres produites par ce modèle ludique ne seraient plus les résultats du travail d'un démiurge unique, d'un artiste seul remaniant le monde par son imagination. Chaque spectateur pourrait, par sa touche personnelle, participer à ces constructions collectives et produire des œuvres qui trouveraient leur finalité par leur constitution sociale. Ce jeu sera imaginé par des individus, avec des fins incertaines, puisque l'activité ne serait pas contrôlée, et le produit fini trouverait sa raison d'être dans le fait d'avoir été joué collectivement. Popper écrit : « L'ensemble des possibilités découvertes par l'ensemble des participants conduit à la dissolution de l'acte individuel dans une sorte d'action collective.<sup>109</sup> » Il entrevoit cette forme d'art qu'est la créativité publique comme étant le seul art démocratique possible ainsi que le plus pur, entre autres parce qu'il ne serait pas conditionné par des intérêts économiques :

[...] la créativité publique, seule source d'un art démocratique et populaire authentique, présuppose une prise de conscience nouvelle et active qui ne serait plus conditionné par un système économique, ou même un système de production dans lequel on fabriquerait des « biens de consommation »<sup>110</sup>.

La créativité publique, pour Popper, serait donc un moyen de répondre enfin aux réels besoins esthétiques de la population et non plus à une logique économique ou utilitaire<sup>111</sup>. L'esthétique<sup>112</sup> prônée par Popper, implique l'intervention du spectateur à tous les niveaux de l'œuvre : « [...] du niveau relativement primaire de la participation ludique au niveau plus élaboré d'une participation totale qui, elle, mobilise les capacités et les facultés contemplatives, perceptives, locomotrices de l'être tout entier<sup>113</sup>. »

---

<sup>109</sup> *Ibid.*, p. 205.

<sup>110</sup> *Ibid.*, p. 279.

<sup>111</sup> Un projet similaire avait été initié dans la première moitié du XXe siècle par l'école du Bauhaus. Le Bauhaus, qui cherchait notamment à produire des objets de design accessibles à toute la population ainsi que des projets architecturaux, faisait pénétrer l'esthétique dans la vie quotidienne. Seulement, cette façon de faire répondait à une logique utilitaire et économique. Il ne s'agissait donc pas d'actes gratuits comme peut l'être la création collective, mais d'une volonté de donner à tous la chance de côtoyer quotidiennement l'esthétique.

<sup>112</sup> Pour Popper, le mot « esthétique » réfère à un processus de réflexion, de création et de perception de l'art.

<sup>113</sup> Frank Popper, *op. cit.*, p. 13.

Selon Popper, le temps où le spectateur restait passif face à des œuvres créées par des protagonistes exclusivement issus du milieu de l'art est révolu. Afin d'arriver à mettre en pratique ce modèle de création artistique, l'artiste ne doit plus être un artiste au sens traditionnel du terme, mais bien une sorte d'animateur social établissant des contextes au sein desquels les participants pourront évoluer. Cet agent social aurait à assumer le mandat d'établir des règles entourant la constitution des contextes de création. Seulement, ces règles doivent rester souples et doivent pouvoir être changées au besoin, sans quoi « les facultés d'association, d'invention et d'imagination<sup>114</sup> » du spectateur/participant sont étouffées. Cette souplesse des règles est donc importante pour que les spectateurs puissent les transformer par leur subjectivité propre et leurs actions. C'est également le spectateur lui-même qui doit décider du niveau d'engagement qu'il souhaite avoir dans l'œuvre, impliquant que l'artiste/animateur ne peut l'obliger à participer de quelque façon : « Les "spectateurs" devront décider eux-mêmes quel sera leur engagement esthétique, et s'ils répugnent à s'intégrer, ils resteront au stade de la participation sans s'élever à celui de la création<sup>115</sup>. » Ils doivent donc rester libres de participer ou de créer : le jeu doit se garder d'être forcé.

Pour atteindre cette forme créative que Popper qualifie de « libre » et « démocratique », il serait essentiel d'enseigner la perception esthétique à la population. Sur cet impératif, Popper ajoute que « le principe même d'un appel direct au spectateur devient lui-même paradoxal si l'on néglige de donner l'enseignement indispensable à ce même spectateur<sup>116</sup>. » Il insiste sur cette nécessité de donner les outils nécessaires aux spectateurs, outils qui leur permettront de percevoir la dimension esthétique du jeu dans la vie quotidienne afin de jouir et de profiter au maximum des possibilités découlant de la créativité publique. De plus, toujours selon Popper, l'avenir de l'art, passant par la création commune, implique que « tous nos efforts devraient tendre à l'application d'un programme d'enseignement visant à développer la perception esthétique du public<sup>117</sup>. » Ainsi, selon l'auteur, il s'agirait de la façon la plus démocratique et libre de créer, faisant de facto de la participation à la créativité la clé de l'émancipation des spectateurs pour Popper.

---

<sup>114</sup> *Ibid.*, p. 201.

<sup>115</sup> *Ibid.*, p. 222.

<sup>116</sup> *Ibid.*, p. 215.

<sup>117</sup> *Ibid.*, p. 221.

La créativité publique théorisée par Frank Popper, passant par une participation des spectateurs/participants, répond en majeure partie aux critères du jeu énoncés par Roger Caillois que nous avons précédemment étudiés. Les spectateurs/participants devraient être *libres* de prendre part ou non aux œuvres; l'activité serait *séparée* de la vie ordinaire, un moment entre parenthèses permettant à la population de jouir de l'esthétique; les fins des œuvres seraient *incertaines* puisque non contrôlées par un artiste démiurge; il s'agirait en soi d'une activité *improductive* étant donné qu'elle ne produirait aucun bien ou argent, son but étant la jouissance esthétique (l'activité produirait toutefois des œuvres d'art, matérielles ou non); et finalement l'activité serait *réglée*, sans pour autant que ces règles soient figées. Toutefois, contrairement aux volontés de Caillois de restreindre le jeu dans un univers spécifique, la créativité publique est un jeu pouvant avoir un impact dans la réalité, voire qu'elle peut amener les participants à la remodeler. Il s'agit donc d'un jeu cherchant à faire pénétrer l'art dans la vie par l'action des spectateurs, amenant leur investissement dans la fiction à reconfigurer leur perception du réel. À la différence des phénomènes ludiques comme l'ironie et le double jeu qui se passent davantage au niveau intellectuel, la participation à la créativité, telle que définie par Popper, relève principalement de l'action physique des spectateurs. De plus, elle est une activité collective et, en conséquence, doit être expérimentée socialement. Cette caractéristique diffère de la majorité des autres types de jeu discutés plus tôt et qui, par leur caractère conceptuel, sont principalement joués de manière individuelle. Comme nous le verrons, les œuvres que nous étudierons sont constituées de plusieurs moments (espaces/temps) par le fait qu'elles se produisent sur de plus ou moins longues périodes de temps. Parmi ces moments, certains nécessitent la participation des spectateurs pour se réaliser. La conception du jeu, que défend Frank Popper, nous sera fort utile à la compréhension et l'analyse de ces moments ludiques susceptibles ou non de favoriser l'émancipation des spectateurs.

Pour clore cette section attribuée à la participation à la créativité, nous aimerions souligner un paradoxe qui lui est inhérent : cette forme ludique, théorisée par Popper, se voudrait émancipatrice. Seulement, pour le devenir, elle nécessiterait un enseignement préalable qui donnerait au spectateur sa liberté. Comment, dans cette vision idéaliste du jeu en art, des valeurs, des idées et une façon de percevoir le monde, ou du moins, les formes esthétiques, peuvent-elles être garantes de l'émancipation des individus ? Nous

approfondirons bientôt la question. Mais avant de poursuivre sur la notion d'émancipation, il est important de faire un détour par l'idée du double jeu, aperçue un peu plus tôt.

#### 2.2.4. *Witz et trickster* : l'art du double jeu

Certaines œuvres soulèvent des interrogations hétérogènes, renvoyant les spectateurs à de multiples pistes de réflexion. Parfois loin de proposer à ses publics la compréhension d'un phénomène ou d'une situation prise pour réalité, ces œuvres réagissent dans l'esprit comme si elles ne voulaient rien dire, rien signifier. En contrepartie, elles peuvent faire place à tous les possibles et permettre à l'individu de prendre conscience de l'infinité de contingences qui l'entourent. Bien souvent, lorsque de telles œuvres l'interpellent, il appartient au regardeur de faire du sens avec elles. Et c'est à lui que revient le rôle de les justifier. Le *witz* (mot d'esprit) et ce que Jean-Philippe Uzel nomme les « objets *trickster* », sont des formes que peuvent prendre ces œuvres où règnent la polysémie, le paradoxe, le double jeu!

Introduite au début du XX<sup>e</sup> siècle par Sigmund Freud, la notion de mot d'esprit (*witz*) a d'abord été étudiée comme mécanisme psychique. Dans son ouvrage de 1905 intitulé *Le mot d'esprit et ses rapports avec l'inconscient*, Freud évoque le fait que « dans la vie sérieuse, le “plaisir du non-sens” [...] se cache au point de disparaître<sup>118</sup>. » Le contre-sens, l'ironie, l'absurde, etc. entraînés par le *witz*, ont cette capacité à faire tomber les barrières rationnelles que s'imposent les individus adultes, barrières leur interdisant ce « plaisir du non-sens ». Freud nomme « décharge psychique » ce phénomène venant libérer l'esprit de répressions effectuées par le rationalisme de l'être<sup>119</sup>. Il faudrait aux personnes « dépenser une somme d'énergie psychique » pour combattre l'inhibition, la répression ou encore le refoulement<sup>120</sup>. La décharge psychique, notamment entraînée par le *witz*, vient alléger cette dépense, procurant plaisir aux individus en faisant l'expérience. Le *witz*, par ce processus psychique, amène la liberté d'interprétation de l'auditeur qui peut jouer avec le sens des mots, avec les

---

<sup>118</sup> Sigmund Freud, *Le mot d'esprit et ses rapports avec l'inconscient*, Paris, Gallimard, 1988, p. 113.

<sup>119</sup> *Ibid.*, p. 131.

<sup>120</sup> *Ibid.*, p. 132.

règles qui définissent le langage, sans jamais que les fins de son interprétation soient prédéterminées.

Au niveau esthétique comme langagier, le jeu de sens qu'est le *witz* peut être compris comme l'espace d'une double entente, un double jeu producteur de paradoxes : « Matière plastique, assortiment ludique, le *witz*, en tant que pouvoir d'assembler les images comme les mots, excède toutes les formes et définitions ainsi qu'il les incorpore et les amalgame en une synthèse propre<sup>121</sup>. » Entre le signifiant que représente un mot, une œuvre, et le(s) signifié(s) qu'en retirera le spectateur, persiste un espace vacant qu'il convient à ce dernier de combler<sup>122</sup>. Ainsi, le *witz* fait place à une ambivalence caractérisant l'activité ludique et l'œuvre ouverte<sup>123</sup> qui ne peut être terminée que dans le raisonnement du regardeur. Il est une sorte de planche de jeu dont les règles sont définies par la rationalité et l'éducation intellectuelle, mais dont leur dérèglement est entraîné par l'irrationalité du spectateur. Il s'agit, en quelque sorte, d'une ruse de l'esprit...

L'espace ouvert par le non-sens, provoqué par le *witz* et où persistent les contradictions, permet un temps de réflexion pour le spectateur qui, sans trouver de réelles significations à ce type d'œuvre d'art, pourra faire du sens par l'irrationalité. Comme l'a écrit Jakob Böhme, le *witz* est « une espèce de pique-nique dans lequel l'auteur apporte les mots et le lecteur le sens<sup>124</sup>. » L'activité ludique qu'apporte cette notion se rapproche bien souvent du rire, voire de l'absurde. Mais absurde ne rime pas avec inutilité ou facilité, selon Marion Hohlfeldt, mais plutôt avec « "activité imaginative" libérée » servant « d'échappatoire aux contraintes trop restrictives de la raison<sup>125</sup>. » Les ambiguïtés découlant du raisonnement face à un non-sens peuvent fournir une richesse intellectuelle forte, puisqu'elles procèdent d'une cogitation libre de tout a priori susceptible, dans un discours raisonnable, de teinter nos conclusions parfois trop hâtives. Mais attention, une œuvre faisant place à un tel double jeu ne doit pas pour autant être sans restriction. Elle doit posséder certaines balises, telles les règles de

<sup>121</sup> Christophe Viart, *op. cit.*, p. 10.

<sup>122</sup> On peut rapprocher cette idée d'espace libre à celle de suspens esthétique de Jacques Rancière, ce à quoi nous reviendrons dans les pages à venir. Voir Jacques Rancière, *Malaise dans l'esthétique*, Paris, Galilée, 2004, 172 p.

<sup>123</sup> Marion Hohlfeldt, *op. cit.*, p. 212-213.

<sup>124</sup> Jakob Böhme, cité dans Marion Hohlfeldt, *op. cit.*, p. 216.

<sup>125</sup> Marion Hohlfeldt, *op. cit.*, p. 217.



langage, sans quoi l'œuvre se perdrait dans son insignifiance faisant que l'absurdité et le jeu ne soient plus : « Sans délimitation, l'activité ludique se disperserait, ne pouvant revenir [...]»<sup>126</sup>. » Malgré la liberté encourue par de telles œuvres, celles-ci doivent être le moins possible réglées. Par la suite, ce que le spectateur fera de ces règles importe peu. Leur destin lui appartient.

Dans l'univers de l'ambiguïté esthétique existe aussi l'objet *trickster*, que Jean-Philippe Uzel qualifie de « roi du double jeu, le roi de l'embrouille<sup>127</sup>. » Les *trickster*, ces personnages issus de la mythologie autochtone représentent à la fois la création comme la destruction, le don comme le vol, en termes vulgarisés, une chose et son contraire, sont des maîtres de la duperie<sup>128</sup>. Ils « font cohabiter des réalités contradictoires qui les rendent ambigus et insaisissable [...]»<sup>129</sup>. » Appliqué aux objets d'art, le terme *trickster* réfère à des objets polysémiques, réversibles de leur sens et ludiques. Ces objets activent chez le spectateur son questionnement, opérant par les doubles jeux une reconfiguration des frontières sensibles connues, laissant libre cours à son raisonnement. L'art contemporain connaît de nombreux objets auxquels on peut appliquer la définition de *trickster*. On n'a qu'à penser à la figure emblématique que représente l'urinoir de Duchamp [le *ready-made* intitulé *Fountain*, 1917], dont le sens tournoie entre objet d'art et objet utilitaire, ou encore entre œuvre iconoclaste et objet de design.

Les caractéristiques ludiques de l'objet *trickster* font en sorte qu'il possède des capacités critiques qu'il est important de souligner. Suivant les théories du philosophe Jacques Rancière sur les possibilités de l'art de se faire politique, théories que nous approfondirons un peu plus loin dans ce chapitre, Uzel explique que, selon le philosophe, l'art ne cherche plus à se faire

<sup>126</sup> *Ibid.*, p. 213.

<sup>127</sup> Jean-Philippe Uzel, « Les objets *trickster* de l'art actuel », dans Thérèse St-Gelais (dir.), *L'indécidable : écarts et déplacements de l'art actuel*, Montréal, Éditions Esse, 2008, p. 43.

<sup>128</sup> Selon Paul Radin, les plus lointaines origines de la figure *trickster* se retrouvent chez les autochtones d'Amérique du Nord. Seulement, le personnage du *trickster* serait présent dans les légendes de toutes les cultures, sous différentes formes. Comme l'écrit Karine Weisshuhn : « Le Trickster n'a aucune valeur morale ou sociale; c'est un être désocialisé, qui brise tous ses liens avec les humains et leur société. Il enfonce les tabous les plus sacrés et détruit les objets les plus précieux. Tout ce qu'il fait est empreint de rire, d'humour et d'ironie. » (Karine Weisshuhn, « Le Trickster - L'art et la pensée amérindienne à la période de Contact (XVIe - XVIIe siècles) », *dire*, Vol 14, n°3, Printemps 2005, p. 48.) Voir aussi Paul Radin, *The Trickster : A study in American Indian Mythology*, New York, Philosophical Library, 1956, 211 p.

<sup>129</sup> Jean-Philippe Uzel, *op. cit.*, p. 40

critique sur « le mode du choc et de la provocation [comme cela se faisait jusqu'aux années 1970], mais bien sur celui de l'humour, dont une des principales figures d'actualisation serait celle du jeu<sup>130</sup>. » Le jeu tel que produit par les objets *trickster*, qui comme nous l'avons vu provoque un incessant renversement des significations auxquelles ils peuvent faire place, provoquerait selon Rancière une suspension de la signification, soit « une forme d'indécidabilité qui ne peut être aujourd'hui que critique<sup>131</sup>. » En d'autres termes, la polysémie de ce type d'œuvre fait en sorte que le spectateur ne peut identifier une seule et unique signification aux œuvres. Cette indécidabilité provoque alors des questionnements chez le spectateur qui interrogera la valeur de toute représentation ainsi que ses propres façons de voir et sentir le monde. Ainsi, la valeur critique de l'œuvre ressort par le fait que le spectateur est amené à voir et revoir les possibilités de signification des œuvres.

Malgré le potentiel critique du double jeu, tel qu'il découle du *witz* ou du *trickster*, ces façons de faire ludiques comportent certains risques. Comme mentionné plus tôt, avec Marion Hohlfeldt, si les œuvres relevant de l'indécidable, phénomène induit par la suspension de leur signification, ne possèdent pas un minimum de règles, la valeur ludique des œuvres se dissout dans leur absence de sens déterminable et ne peut jamais revenir. Cela vaut encore plus pour son potentiel critique. Ainsi, si les règles des œuvres ne sont pas établies à un certain minimum, leur pouvoir critique s'annihile par le renversement de leur sens, par un retournement sur elles-mêmes. Toutefois, à l'inverse, si les balises de ces œuvres sont trop clairement établies, le questionnement du spectateur sera totalement absent, puisque leur message se voudra trop direct, monolithique ou didactique. Le double jeu doit donc se faire un fin renard, il doit se maintenir en équilibre sur la frontière des règles et de la liberté.

### 2.3. La politique

L'importance de la politique pour notre sujet de recherche ne saute pas aux yeux. Cependant, elle est capitale lorsque vient le temps d'évaluer les possibilités d'émancipation induite par les pratiques ludiques que nous étudions. Il faut toutefois définir ce que nous

---

<sup>130</sup> *Ibid.*, p. 42.

<sup>131</sup> *Ibid.*, p. 42.

entendons par le mot politique avant de poursuivre, puisque la polysémie de ce terme pourrait facilement nous entraîner sur les mauvaises pistes de réflexion. Par exemple, pour plusieurs, le terme « politique » désigne l'activité législative produite entre les murs d'un parlement ou quelque autre édifice gouvernemental. Sans que cette définition de la politique soit nécessairement erronée, ce mot renvoie à beaucoup plus. Afin d'éviter certains égarements sur la signification de ce substantif, le mot politique réfèrera dorénavant dans ce texte à un moment, à une divergence d'opinion qui implique qu'un élément dissensuel (une mésentente) vienne confronter ce qui était jusqu'alors pris pour fait et vérité. Pour étayer nos propos, les théories de Jacques Rancière entourant la notion de politique, et plus tard celles sur l'émancipation, seront des plus utiles.

Avant toute chose, pour comprendre ce que la politique signifie selon Rancière, position que nous adoptons dans ce mémoire, il est essentiel de voir quels sont les rôles des mots consensus et dissensus dans l'argumentaire du philosophe, puisque ces termes viennent façonner les bases de sa pensée. Tout d'abord, nous octroyons généralement au mot consensus l'idée qu'il réfère à un accord entre individus sur un sujet donné et sur la signification de ce sujet. Selon Rancière, ce mot signifie bien plus. Le consensus serait donc composé des manifestations sensibles qui constituent le quotidien que tous partagent, ou du moins devraient partager, pour maintenir l'ordre social. Il s'agit alors de la forme souvent rigide de la *police*, c'est-à-dire de l'organisation des pouvoirs et des places que chacun devrait occuper et respecter dans une société. Dans cette configuration du social, ceux qui ont le droit de parole en usent, alors que les autres, destinés au mutisme, « respectent » leur situation. Les consensus réfèrent également à des signes, des idées que tous comprennent de la même manière :

Le consensus signifie l'accord entre sens et sens, c'est-à-dire entre un mode de présentation sensible et un régime d'interprétation de ses données. Il signifie que, quelles que soient nos divergences d'idées et d'aspirations, nous percevons les mêmes choses et nous leur donnons la même signification<sup>132</sup>.

Pour Rancière, le consensus ne réfère donc pas au principe voulant que plusieurs personnes s'accordent sur les règlements d'une certaine question. Consensus réfère plutôt à

---

<sup>132</sup> Jacques Rancière, *op. cit.*, p. 75.

l'idée que tous voient et sentent le monde d'une certaine manière et acceptent les choses ainsi. Mis en lien avec la notion de politique, telle que comprise par Rancière, le consensus est donc l'inverse de la politique puisqu'il évacue ce qui la produit, soit le dissensus où se rencontrent la logique policière et la logique égalitaire. En d'autres termes, dans le consensus, il ne peut y avoir de politique ni même d'émancipation. Pour qu'il y ait politique et émancipation, il doit y avoir avant tout une mésentente, un heurt entre divers éléments qui n'abondent pas en un même sens. Ce sont ces moments, où se rencontrent des opinions et des volontés contradictoires, qui pour Rancière sont politiques. Il écrit : « Un moment politique advient quand la temporalité du consensus est interrompue, quand une force est capable de mettre au jour l'imagination de la communauté qui est engagée là et de lui opposer une autre configuration du rapport de chacun à tous<sup>133</sup>. » C'est lorsque ceux qui n'avaient pas la parole prennent le droit de s'exprimer, quand la logique policière se heurte à l'égalité entre ses sujets, des sujets hétérogènes. Quand un tel épisode politique se produit, le partage du sensible, c'est-à-dire ce « qui définit le commun d'une communauté<sup>134</sup> », sera ébranlé par le dissensus et fera l'objet d'une reconfiguration. C'est dans ces moments qu'advierait la politique.

La reconfiguration du sensible qu'apporte la politique, telle que proposée par Rancière, peut également avoir lieu grâce à l'art. Quand il y parvient, c'est dans ces moments que l'art se fait politique. Afin de devenir politique, l'art doit respecter certains critères selon Rancière. Tout d'abord, il faut que les œuvres d'art proposent l'égalité entre les sujets qu'elles traitent, c'est-à-dire qu'art et non-art soient maintenus sur un même pied d'égalité. Cet équilibre ne doit pas pour autant rendre art et non-art homogènes, mais faire en sorte qu'ils gardent leurs spécificités propres. Ceci a pour effet de produire un choc ou un mélange des hétérogènes, c'est-à-dire un jeu entre art et non-art suggérant de nouvelles façons de voir et sentir le monde. Ainsi, les communs respectifs de l'art et du non-art, en se rencontrant, provoquent un choc des hétérogènes qui est nécessairement dissensuel. Ceci est susceptible de faire percevoir aux spectateurs que la réalité n'est peut-être pas telle qu'elle est généralement comprise, qu'il y a d'autres possibles. L'art participera alors à repartager le sensible.

---

<sup>133</sup> *Id.*, *Moments politiques : Interventions 1977-2009*, Montréal, Lux Éditeur, 2009, p. 7.

<sup>134</sup> *Id.*, *Malaise dans l'esthétique*, Paris, Galilée, 2004, p. 38.

Cet aspect que doit prendre l'art, pour se faire politique, implique que ce n'est pas le contexte qui fait de l'art un art politique. Il advient donc que ce n'est pas parce qu'une œuvre est produite en référence et dans un contexte politique, que cette œuvre est *de facto* politique. C'est la création de l'artiste, la nouveauté qu'il apporte, son esthétique propre qui peuvent la rendre politique. Rancière donne en exemple la production de l'artiste Kasimir Malevitch, un suprématiste qui a vécu et participé à la Révolution communiste en Russie à la fin des années 1910. Son art était politique non pas parce qu'il encourageait la révolution à coup de slogans, mais parce qu'il a travaillé à abolir la figuration en art. L'art des avant-gardes du début du XXe siècle était politique, selon Rancière, entre autres parce qu'il refusait sa traditionnelle disciplinarité afin d'intégrer des médiums ordinairement étrangers les uns des autres. Les artistes combinaient la peinture, le théâtre, la poésie, tout en amenant l'art dans la rue (Constructivisme, Dadaïsme, etc.)<sup>135</sup>. Ces façons de faire n'avaient jamais été expérimentées de façon soutenue auparavant. Elles provoquèrent une onde de choc dans les milieux artistiques et académiques, ainsi que dans la réception des différents publics. Ces nouveautés artistiques allaient faire en sorte que l'hétérogénéité des arts et de la vie se mélange pour ne faire qu'un, mais un tout hétérogène. Le mélange des hétérogènes ainsi produit, avait pour but d'ébranler la réalité et les repères des spectateurs, incitant ces derniers à imaginer qu'il y avait d'autres possibles pour voir et comprendre le monde. Les spectateurs pouvaient faire le choix de s'émanciper du consensus de l'art traditionnel. Les artistes avant-gardistes, faisant valoir leurs idées de « sans-part » par rapport à la supériorité hiérarchique du réalisme académique, provoquaient leur propre émancipation. Rappelons que, pour qu'un art se fasse politique, cette visée d'émancipation est nécessaire selon Rancière. Le philosophe explique la nécessité de la volonté d'émancipation par le fait que sans elle, chaque moment politique n'entraîne qu'un déplacement des pouvoirs, un renversement de la domination par une autre domination... S'émanciper implique de se libérer de quelque chose, non pas simplement de changer de principe de conscience. Un dernier aspect de l'art qui se fait politique, selon Rancière, est qu'un tel art ne peut être possible que lorsqu'il adopte un modèle d'efficacité esthétique. Pour bien expliquer ses théories, Rancière a « catégorisé » l'histoire de l'art sous trois différents modèles que nous décrivons à l'instant.

---

<sup>135</sup> *Id.*, *Le partage du sensible*, Paris, La Fabrique, 2000, p. 21.

### 2.3.1. Les modèles artistiques (ou régimes de l'art)

Selon Rancière, l'histoire de l'art peut être comprise comme une succession de périodes caractérisées par des modèles artistiques prédominants. Ceux-ci correspondent aux principes caractérisant l'expérience des œuvres et leurs principes d'organisation interne. Il est important de noter que différents modèles peuvent cohabiter à une même époque de l'histoire, voire dans une même œuvre. Ces modèles artistiques, qu'il nomme aussi régimes de l'art, se nomment respectivement éthique ou archi-éthique, mimétique ou représentatif, et finalement esthétique. Seul ce dernier régime serait susceptible de produire des œuvres émancipatrices et politiques au sens où nous l'entendons.

Le tout premier modèle, qui aurait fait son apparition avec Platon, mais qui aurait entre autres été repris ultérieurement par Jean-Jacques Rousseau au XVIII<sup>e</sup> siècle, est le modèle éthique ou archi-éthique. Platon voyait la réalisation de la communauté dans « la chorégraphie de la cité en acte, mue par son principe spirituel interne, chantant et dansant sa propre unité<sup>136</sup>. » Il s'agit là d'une théorie stipulant qu'un idéal est à poursuivre. Seulement, croire en un tel modèle suppose qu'une communauté est a priori consensuelle, laissant de ce fait tous ceux qui n'adhèrent pas au consensus (l'Autre ou le sans-part) dans la marge. On verrait dans l'art actuel le pendant de ce modèle se réaliser dans l'art relationnel<sup>137</sup> qui vise à créer des micro-sociétés utopiques et dites égalitaires, où chacun peut trouver sa place, mais à condition d'en respecter les règles établies par l'artiste : « L'éthique est alors la pensée qui établit l'identité entre un environnement, une manière d'être et un principe d'action<sup>138</sup>. » Nous

<sup>136</sup> *Id.*, *Le spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique, 2008, p. 61.

<sup>137</sup> Les pratiques dites « relationnelles » peuvent être rattachées aux théories développées par Nicolas Bourriaud dans son ouvrage intitulé *Esthétique relationnelle*. Selon Bourriaud, cette esthétique de la rencontre consiste en « un espace de relations humaines qui, tout en s'insérant plus ou moins harmonieusement et ouvertement dans le système global, suggère d'autres possibilités d'échanges que celles qui sont en vigueur dans ce système. » (Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, Dijon, Les Presses du réel, 1998, p. 16.) Il aurait été possible d'associer les œuvres qui seront étudiées dans ce mémoire à cette forme d'esthétique. Nous avons toutefois préféré l'ignorer au profit de la théorie de la participation à la créativité de Frank Popper. De plus, la théorie de l'esthétique relationnelle formulée par Bourriaud a fait l'objet de nombreuses critiques ces dernières années, notamment en raison de la vision de la démocratie qu'elle promeut. Tristan Trémeau écrit que « cette vision de la démocratie est celle d'une démocratie dite de dialogue, qui présuppose toujours le consensus et l'accord pragmatique préalable sur des données présentées comme indépassable, quand bien même son objectif déclaré serait de produire du consensus. » (Tristan Trémeau, « Post-post politique ? », *ETC*, n°77, 2007, p. 39.) Cette idée de la démocratie est, de prime abord, contraire aux théories de Jacques Rancière pour lesquelles nous avons opté. De plus, nous le verrons bientôt, le consensus mis de l'avant par de telles œuvres élimine les possibilités émancipatrices.

<sup>138</sup> *Id.*, *Malaise dans l'esthétique*, Paris, Galilée, 2004, p. 146.

pourrions également prendre comme exemple du modèle éthique la participation collective à la créativité, telle que décrite par Frank Popper. Cette théorie idéaliste prend pour acquis que la collectivité doit atteindre un consensus afin de se réaliser pleinement. Est-ce dire que le modèle de Popper ne serait pas propice à l'émancipation du spectateur ? Nous reviendrons ultérieurement sur la question de l'émancipation selon cet auteur afin de comprendre comment celle-ci se produirait, selon lui, et de voir si son modèle peut se faire émancipateur selon notre position.

Le second modèle est le mimétique ou représentatif. Pour celui-ci, Rancière donne l'exemple du théâtre de Molière qui apprenait à ses publics « à reconnaître et à haïr les hypocrites<sup>139</sup>. » Il s'agit donc d'une sorte de modèle pédagogique et possiblement abrutissant, en raison du ton moralisateur que peuvent prendre des œuvres relevant du régime représentatif. Il est également possible d'y voir un consensus à respecter, des manières de faire afin d'être la personne que la société attend de soi. De plus, « le problème tient à la formule elle-même, à la présupposition d'un continuum sensible entre la production des images, gestes ou paroles et la perception d'une situation engageant les pensées, sentiments et actions des spectateurs<sup>140</sup>. » En d'autres mots, ce modèle suppose que le regardeur saura déchiffrer les signes qui lui sont montrés pour parfaire sa bonne éducation. Cette supposition ramène encore à une forme de consensus dans lequel ceux qui ne maîtrisent pas ces signes ne peuvent avoir accès à la dite vérité. L'art critique actuel s'apparentant à ce modèle représentatif serait, par exemple, celui qui joue sur les codes du langage publicitaire ou sur la dérision des icônes régnautes. Ce sont des pratiques supposant que le spectateur interprétera les signes et saura y reconnaître la subversion afin de changer sa perception face à des événements ou personnages contemporains.

Finalement, d'après Rancière, le seul modèle susceptible d'être réellement politique et émancipateur, serait celui de l'efficacité esthétique. Il précise qu'il s'agit toutefois d'une efficacité paradoxale qui repose sur une distance sensible entre l'œuvre et le spectateur. Son principe tiendrait de « la suppression de toute relation déterminable entre l'intention d'un artiste, une forme sensible présentée dans un lieu d'art, le regard d'un spectateur et un état de

---

<sup>139</sup> *Id.*, *Le spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique, 2008, p. 58.

<sup>140</sup> *Ibid.*, p. 60.

la communauté<sup>141</sup>. » On peut ajouter à cela que « l'efficacité esthétique signifie en propre l'efficacité de la suppression de tout rapport direct entre la production des formes de l'art et la production d'un effet déterminé sur un public déterminé<sup>142</sup>. » Finalement, c'est l'efficacité d'un dissensus. Le spectateur est libre d'interpréter et de s'approprier les formes que ce modèle artistique produit. La signification n'y est pas prédéterminée et peut faire place à une reconfiguration du sensible par le fait que les œuvres montrent qu'il y a d'autres possibles que le consensus dans lequel les individus vivent. Les pratiques de Malevitch et de ses pairs, discutées un peu plus haut, en sont un exemple. Il est également possible de voir ce modèle artistique se réaliser dans des pratiques qui arrivent à faire le bon dosage entre art et non-art, entre réalité et fiction, aboutissant à un mélange des hétérogènes insinuant qu'il y a d'autres possibles. Cette reconfiguration du sensible met en évidence que la réalité n'est rien d'autre qu'une fiction consensuelle pouvant être refaçonnée... Cependant, le simple fait de montrer qu'un autre possible est envisageable pour voir et sentir le monde n'est pas, selon Rancière, une action politique. En effet, l'artiste, décidant de mettre sur pied une œuvre mettant de l'avant une fiction pouvant remplacer la fiction consensuelle servant de réalité, ne fait qu'imposer un nouveau partage du sensible. C'est notamment pour cette raison que Rancière avance que les différentes formes d'art impliquant la création de relations entre les spectateurs et/ou les artistes, ne peuvent être politiques, puisqu'elles sont a priori consensuelles : « Le court circuit de l'art créant directement des formes de relations au lieu de formes plastiques est finalement celui de l'œuvre qui se présente comme la réalisation anticipée de son effet<sup>143</sup>. » De telles démonstrations de nouvelles fictions pouvant remplacer le réel, rangeraient alors les œuvres les employant dans le régime éthique de l'art, soit celui où les artistes mettent de l'avant un idéal à poursuivre<sup>144</sup>.

Ces trois différents modèles artistiques, qui sont également des régimes d'interprétation de l'art, peuvent se voir à tout moment dans toute la production artistique contemporaine et actuelle. Ils ne sont donc pas datés ou ne correspondent pas nécessairement à une période

---

<sup>141</sup> *Ibid.*, p. 63.

<sup>142</sup> *Ibid.*, p. 65.

<sup>143</sup> *Ibid.*, p. 80.

<sup>144</sup> Nous croyons cependant que toutes les œuvres faisant appel à la participation du spectateur ne sont pas a priori consensuelles, contrairement à ce que Rancière avance. La démonstration que de telles œuvres peuvent se faire politiques et émancipatrices ce verra au troisième chapitre, notamment avec *Produits remboursés* de Matthieu Laurette qui pratique et induit un jeu rusé.



historique. De plus, ils peuvent se côtoyer dans une même œuvre, particulièrement dans les œuvres relevant des pratiques interventionnistes ou relationnelles qui peuvent parfois se dérouler sur de longues périodes. Ces œuvres peuvent alors être constituées de nombreux moments dont les régimes d'interprétation peuvent diverger. Il est donc possible d'affirmer que, dépendant des différents moments de l'œuvre, celle-ci peut appartenir à un modèle artistique particulier ou à un autre. Pour cette raison, nous croyons qu'une œuvre relevant de pratiques s'apparentant à la participation à la créativité, que nous voyons comme appartenant principalement au régime éthique de l'art, peut se faire politique. Nous supposons donc qu'une telle œuvre puisse être susceptible de favoriser l'émancipation des spectateurs, dépendant des différents moments qui la constituent. Selon ces moments, les œuvres incitant à la participation du spectateur pourraient être susceptibles de provoquer un suspens esthétique, une indécidabilité se faisant critique. En outre, elles pourraient être l'objet de l'efficacité d'un dissensus venant ébranler la perception du spectateur et l'entraîner à laisser tomber ses a priori tout en reconfigurant sa perception du sensible. Il convient donc, à ce stade, d'approfondir la notion d'émancipation afin de cerner davantage comment elle peut être favorisée chez le spectateur par le biais des œuvres.

#### 2.4. L'émancipation

Liberté et égalité sont les voies de l'émancipation. En effet, cette dernière est l'action de se libérer d'une forme ou d'une autre de sujétion afin de s'établir comme sujets égaux. Et, selon Rancière comme pour nous, la liberté et l'égalité ne se donnent ni ne s'enseignent, elles se prennent. Une œuvre qui enseigne, telle un pédagogue, le chemin de la liberté ne se fait point politique ou émancipatrice. En effet, elle se place ainsi en tant que maîtresse de la liberté, et non en tant qu'égale. Dans ce cas, l'artiste dessinant le chemin que devraient prendre les spectateurs pour comprendre l'œuvre et aspirer à se libérer d'un état des choses, ne vaut pas mieux que ceux qui s'accaparent le pouvoir et dictent la *police* d'une communauté. Se situer à l'opposé des mœurs entérinées par les institutions dominantes mène simplement à une autre forme de domination. Pour qu'une œuvre soit émancipatrice et politique, il faut donc qu'elle délaisse toute forme pédagogique, qu'elle propose plutôt au spectateur une expérience qu'il sera libre d'interpréter. En d'autres termes, elle ne doit pas

offrir une façon précise de voir les choses<sup>145</sup>. Il faudra également que l'œuvre puisse faire place à de nouvelles façons de percevoir le monde, de partager le sensible. Dans cette section, nous approfondirons la notion d'émancipation en suivant, encore une fois, les théories de Jacques Rancière. Afin de mieux comprendre à quels niveaux l'émancipation est susceptible de se produire, le théoricien Ernesto Laclau nous fournira les six dimensions autour desquelles se serait développé le concept d'émancipation<sup>146</sup>. De plus, nous reviendrons brièvement sur les théories de Frank Popper, concernant la participation à la créativité, qu'il conçoit être la clé de l'émancipation des spectateurs. Finalement, nous arriverons à fournir une vision précise de ce à quoi réfèrera le concept d'émancipation dans ce mémoire.

#### 2.4.1. Les dimensions de l'émancipation

Afin d'avoir une vision d'ensemble des principes autour desquels s'est développé la notion d'émancipation, nous proposons ici un survol de la typologie des dimensions de l'émancipation que fournit Ernesto Laclau. Selon cet auteur, l'émancipation se développe autour de six dimensions différentes et qui vont comme suit : *dichotomique* - *holistique* - de *transparence* - de *pré-existence* - des *bases* (« *dimension of grounds* ») - *rationaliste*<sup>147</sup>. La toute première dimension, soit la *dichotomique*, suppose qu'entre le moment où l'émancipation se produit et celui qui existait avant, il y a une discontinuité radicale. L'émancipation, suivant la dimension *holistique*, suppose que l'émancipation est partout et qu'il y a une relation entre toutes ses formes. La troisième, celle de *transparence*, est définie par la diminution, voire l'abolition des relations de pouvoir entre sujet/objet, et par exemple, dans les organisations sociales. Cette dimension de l'émancipation est très proche de celle

<sup>145</sup> Ces principes d'émancipation de Jacques Rancière sont inspirés par Joseph Jacotot et ont été développés dans son ouvrage intitulé *Le maître ignorant*, Paris, A. Fayard, 1987, 233 p.. On y comprend que tout individu possède la clé de son émancipation intellectuelle tant que l'on croit en l'égalité des intelligences.

<sup>146</sup> Il est important de noter que Ernesto Laclau n'est pas un défenseur de la notion d'émancipation, même qu'il prétend que l'émancipation aujourd'hui tire à sa fin et que nous sommes rentrées à l'ère de la liberté : « We can perhaps say that today we are at the end of emancipation and at the beginning of freedom. » (Ernesto Laclau, *Emancipation(s)*, New York, Verso, 1996, p.18.) Toutefois, les dimensions fournies par Laclau et autour desquelles se seraient développés les discours sur l'émancipation nous donnent une excellente vue d'ensemble de cette notion. En fait, les théoriciens traitant d'émancipation à la postmodernité se font très rares, puisque plusieurs estiment que la modernité a prouvé que l'émancipation était une utopie. Cependant, Jacques Rancière ne croit pas que c'est le cas, et c'est pourquoi ses théories seront des plus importantes pour voir comment l'émancipation peut encore avoir lieu aujourd'hui, ce à quoi nous reviendrons bientôt.

<sup>147</sup> Ernesto Laclau, *Emancipation(s)*, New York, Verso, 1996, p. 1-19.

prônée par Popper, qui propose qu'il y ait émancipation lorsque le spectateur participe à la créativité, puisqu'alors l'artiste doit laisser tomber son statut de créateur unique pour se faire animateur social. La dimension de *pré-existence*, pour sa part, présuppose qu'il existe, a priori, des choses desquelles les individus doivent s'émanciper, telles que l'esclavage, la monarchie et ainsi de suite. La dimension des *bases*, celle que Laclau appelle « *dimension of grounds* », implique qu'un acte d'émancipation se doit de refaire radicalement les bases de la société et qu'il ne doit rien rester de ce qui le précédait. Finalement, la dimension *rationaliste* se veut être celle du moment où toute incertitude est abolie, où il ne reste plus que du réel à voir et à comprendre et plus aucune spéculation : « [...] full emancipation is simply the moment in which the real ceases to be an opaque positivity confronting us, and in which the latter's distance from the rational is finally cancelled<sup>148</sup>. » Que du réel et du vérifié résulterait de cette forme d'émancipation.

#### 2.4.2. L'émancipation par la participation à la créativité

Précédemment dans ce chapitre, nous avons vu que Frank Popper conçoit que l'émancipation du spectateur de l'art passe par sa participation dans la création des œuvres. La participation collective à la créativité produirait donc des œuvres dont le centre d'intérêt serait d'arriver à combler les besoins esthétiques de la population, ce qui se ferait par la création d'un art de nature populaire et démocratique. Comme les artistes deviennent en quelque sorte des animateurs sociaux et laissent tomber leur statut privilégié, chacun des spectateurs posséderait la capacité de contribuer au destin commun par la participation à sa créativité. Le spectateur serait libre de participer ou non à la création collective. Mais s'il le refuse, il répugnerait à s'intégrer au mouvement collectif de la création. Ainsi, le spectateur faisant le choix de rester passif devant les œuvres, fait le choix de ne pas s'élever au stade de la création collective, et par le fait même, de l'émancipation selon Popper. Rappelons également que, pour que chaque spectateur puisse jouir pleinement des œuvres collectives, il doit d'abord se faire enseigner la perception esthétique<sup>149</sup>, ce qui l'aidera également à s'intégrer pleinement aux œuvres. Nous comprenons donc, que selon cet auteur,

<sup>148</sup> *Ibid.*, p. 2.

<sup>149</sup> Il est important de souligner à nouveau ce à quoi le terme « esthétique » renvoie pour Frank Popper, qui est une façon particulière de penser, créer et percevoir l'art.

l'émancipation est un phénomène collectif suggérant que la société se libère des intérêts individuels afin de construire son destin de manière collective. Cette notion de l'émancipation par le jeu, suggéré par Popper, vise à l'atteinte d'un idéal, une sorte de société qui s'entend sur cet idéal et laisse tomber ses intérêts individuels au profit de ceux de la collectivité. En regard des dimensions de l'émancipation, suggérées par Ernesto Laclau, l'émancipation selon Popper est celle des bases (« dimension of grounds »). En d'autres termes, pour que l'émancipation se produise, il s'agirait que les spectateurs remplacent leur passivité par l'action, l'individualité par la collectivité... La vision de Popper pré-suppose également l'existence d'un idéal à atteindre résidant dans la collectivité et le consensus social. L'émancipation, selon lui, serait aussi liée à la dimension de transparence, puisque les œuvres engendrant la participation ludique du spectateur à la créativité visent à abolir la relation de pouvoir entre l'artiste créateur et le spectateur, à abolir le statut de démiurge, si souvent octroyé à l'artiste, afin de distribuer le pouvoir de créer à tous les participants.

Bien que cette vision idéaliste soit attirante et semble des plus propices à l'établissement de bases égalitaires, au moins dans le contexte de l'œuvre d'art, elle nous apparaît comme étant plus près de l'endoctrinement que de l'émancipation. Par exemple, enseigner aux spectateurs comment percevoir et comprendre les œuvres pour favoriser leur intégration au sein de la collectivité créatrice, laisse entendre que la subjectivité des spectateurs n'est pas appropriée pour approcher les œuvres. Ceci implique aussi qu'ils doivent changer leur comportement pour s'intégrer à la collectivité, sans quoi ils décident eux-mêmes de s'exclure. De nombreuses œuvres, dites « activistes<sup>150</sup> », usent de cette idée que l'effort collectif et l'unification sociale favoriserait un monde meilleur et une plus grande égalité, que

---

<sup>150</sup> Les artistes définissant leur art comme activiste favorise l'action dans la réalité quotidienne à même leur pratique artistique. Il s'agit d'une pratique s'inspirant du pragmatisme et qui fait d'une vérité une façon de vivre. Les artistes activistes s'affichent rarement comme affilié à un parti politique, mais ils rendent leur art subsidiaire d'une idéologie teintant leurs œuvres et actes, impliquant qu'il soit parfois possible de les rattacher à diverses positions partisans. Selon Joanne Lalonde, ce que les activistes de tous les horizons ont en commun « demeure d'afficher ouvertement une résistance, une mise à distance critique par rapport aux différentes formes de domination et de contrôle qui sont exercées par les multiples instances de pouvoir propres à nos sociétés hypermodernes. » (Joanne Lalonde « Activisme : Résister et transformer par l'art et l'action », *Abécédaire du Web*, En ligne, Québec, PUQ, 2012, <<http://nt2.uqam.ca/expositions/abecedaire/activisme>>. Consulté 28 novembre 2012.) Il y a donc un profond engagement social chez les artistes activistes. Ceux-ci peuvent également qualifier leur art d'« art politique » : « L'art politique [...] se définit comme une forme d'expression venant en renfort de l'activisme ordinaire, portée à l'enrichir tout en accroissant l'efficacité [...]. Ce qu'entend créer l'art politique, c'est rien de moins que la politique elle-même. » (Paul Ardenne, *L'art dans son moment politique*, Bruxelles, La Lettre volée, 1999, p. 213.) Ces artistes ont donc la conviction que l'art possède le pouvoir de transformer la réalité.

le consensus est la solution aux problèmes sociaux. Dans les économies parallèles que nous étudierons bientôt, nous retrouvons parfois cette idée que le jeu qu'elles induisent et utilisent, comme stratégie esthétique et communicationnelle, doit favoriser l'égalité entre les participants, que les œuvres doivent enseigner à leurs spectateurs comment il serait plus juste d'agir. Lorsque des œuvres prennent ces aspects, il nous semble que les artistes les ayant mises en scène se placent en tant que possesseurs de la vérité. De telles œuvres insinuent qu'une seule manière de faire les choses soit bonne et qu'il faille à tout prix viser à l'atteindre. Certaines œuvres suggèrent que l'émancipation se produit chez le spectateur lorsque celui-ci prend conscience de cet idéal à atteindre, lorsque lui aussi agira et pensera en fonction de cette vérité enseignée. Cependant, cela nous apparaît comme franchement contradictoire. Étant donné que l'émancipation est l'action de se libérer de quelque chose, il est invraisemblable que les spectateurs arrivent à se libérer d'une situation en la remplaçant simplement par une autre qui leur est dictée, possiblement encore plus restrictive puisque proposée comme vérité. Pour ces raisons, nous allons préférer à cette théorie de l'émancipation collective une émancipation davantage individuelle. Ce concept d'émancipation, que nous qualifions d'« émancipation intellectuelle », nous l'empruntons au principe de l'enseignement universel de Joseph Jacotot.

#### 2.4.3. L'émancipation intellectuelle par l'enseignement universel

C'est dans la Rome antique que les racines du mot « émancipation » ont fait leur apparition. Le mot vient du Latin *emancipare*, signifiant qu'un esclave était affranchi du droit de vente, qu'il trouvait en quelque sorte la liberté par la bonne volonté de son propriétaire. De nos jours, l'émancipation ne se donne pas par quelqu'un, mais elle s'acquiert par la volonté individuelle. C'est du moins ce qu'avance Jacques Rancière dans son essai intitulé *Le maître ignorant*<sup>151</sup>, et publié en 1987. Cet essai de Rancière se base sur les expériences de Joseph Jacotot, un philosophe et pédagogue qui était actif au début du XVIII<sup>e</sup> siècle. L'exemple de Jacotot est des plus utiles pour comprendre les principes de l'émancipation, selon Rancière, et mérite que nous y jetions un bref coup d'oeil.

---

<sup>151</sup> Jacques Rancière, *Le maître ignorant*, Paris, A. Fayard, 1987, 233 p.

Dans le premier chapitre de cet essai, Rancière raconte que par une suite d'événements qui contraignirent Jacotot à quitter la France en 1815, celui-ci trouva refuge dans l'actuel Belgique, où il tomba dans les bonnes grâces du roi des Pays-Bas<sup>152</sup>. Il put ainsi enseigner à l'Université de Louvain. Seulement, ses étudiants ne parlaient pas Français et Jacotot ne connaissait rien au Néerlandais, ce qui compliquait les rapports entre le maître et ses élèves. Ne sachant trop quoi leur enseigner, il trouva une édition bilingue de Télémaque qu'il fit acheter à ses élèves. Il leur proposa alors d'apprendre le Français par eux-mêmes en comparant les traductions. Selon Rancière, le pédagogue ne croyait pas lui-même en la réussite du projet. Toutefois, les élèves auraient relevé le défi avec brio, remettant en question, du même coup, toutes les croyances entourant le modèle de transmission du savoir, c'est-à-dire celui qui veut qu'un élève reçoive les connaissances exclusivement d'un maître suivant une méthode pédagogique éprouvée. Parce qu'ils avaient le désir d'apprendre la langue française, ces étudiants de Louvain y étaient arrivés sans même qu'un maître ne leur en ait donné les rudiments. Jusqu'à ce moment, « enseigner, comme l'écrit Rancière, c'était d'un même mouvement, transmettre des connaissances et former des esprits, en les menant, selon une progression ordonnée, du plus simple au plus complexe<sup>153</sup>. » Mais ce n'est pas ce que Jacotot a fait, et les étudiants ont tout appris d'eux-mêmes. Le maître n'avait fait qu'acheter le livre.

Ainsi, aucune explication d'un maître n'avait été nécessaire aux élèves pour apprendre le Français et comprendre le livre. Selon la pratique habituelle, un maître aurait d'abord enseigné les rudiments de la langue et aurait expliqué le livre à ses élèves, jusqu'à ce qu'il sente que ceux-ci aient compris. Avec les résultats obtenus, Rancière écrit que Jacotot a conclu que la logique, voulant que les choses soient expliquées suivant la vision du maître, n'est pas le chemin de l'émancipation, mais plutôt celui de l'abrutissement. Lorsqu'un fait, une situation ou une théorie est expliqué à quelqu'un malgré qu'il ait pu en prendre connaissance par lui-même, la personne qui explique tâche toujours de rendre ses explications plus claires, plus faciles à interpréter comme si la personne face à elle était

---

<sup>152</sup> En 1815, suite à la défaite de Napoléon à Waterloo, la Belgique est perdue par la France et est annexées aux provinces néerlandaises pour former le Royaume des Pays-Bas. En 1830, suite à des différends entre le peuple belge et le peuple néerlandais, la Belgique obtiendra son indépendance. L'année 1815 correspond également au retour en France de la dynastie des Bourbons qui n'appréciait guère Joseph Jacotot en raison de son implication dans la Révolution française s'étant déroulée vingt-cinq ans plus tôt, ce qui le contraignit à l'exil.

<sup>153</sup> Jacques Rancière, *op. cit.*, p. 10.

incapable de comprendre d'elle-même : « La logique de l'explication comporte ainsi le principe d'une régression à l'infini : le redoublement des raisons n'a pas de raison de s'arrêter jamais<sup>154</sup>. » Comme le suggère Rancière, expliquer est d'une certaine manière prendre pour acquis que les autres sont bêtes. Joseph Jacotot croit donc, que là où une intelligence est subordonnée à une autre, c'est-à-dire qu'il y a par exemple un maître qui possède les connaissances et les transfère à son élève, il y a abrutissement. Et l'abrutissement, c'est l'inverse de l'émancipation. Jacotot propose alors de renverser cette logique par une idée fort simple qui est en quelque sorte un retour aux principes de l'enseignement universel<sup>155</sup>. Ceci supporte l'idée que chacun puisse apprendre par lui-même, de la même manière que l'enfant apprend la langue maternelle, par essai et erreur, par comparaison avec ce qu'il sait déjà et ainsi de suite.

Il s'agit là d'une forme d'enseignement basé sur le principe de l'égalité des intelligences et qui, selon Rancière, remonte au début de l'humanité. Tout individu aurait appris un jour ou l'autre selon cette méthode. Étant enfant et à différents moments de l'existence, toute personne fait face à des situations dans lesquelles elle doit se débrouiller seule, sans que personne ne lui trace la voie à suivre. Dans ces moments, les individus sont tous égaux face à l'ignorance et doivent faire preuve de volonté pour trouver les solutions par eux-mêmes : « Cette méthode de l'égalité était d'abord une méthode de la volonté. On pouvait apprendre seul et sans maître explicateur quand on le voulait, par la tension de son propre désir ou la contrainte de la situation<sup>156</sup>. » Apprendre par soi-même est donc une question de volonté. Mais lorsque cette volonté est absente ou insuffisante, Rancière écrit que le maître ignorant, celui qui peut apprendre aux autres ce qu'il ne sait pas lui-même et qui suppose la capacité de tout être humain de s'émanciper, devient un atout. Le maître ignorant serait lui-même une personne émancipée, c'est-à-dire consciente « du véritable pouvoir de l'esprit humain<sup>157</sup>. » Et c'est en contraignant ses élèves à user de leur propre intelligence que ce maître pourra enseigner ce qu'il ignore. Selon Rancière, le maître ignorant doit ignorer consciemment l'inégalité des intelligences, en faire fi. Il doit supposer que son élève soit son égal, qu'il n'ait

---

<sup>154</sup> *Ibid.*, p. 12.

<sup>155</sup> *Ibid.*, p. 30.

<sup>156</sup> *Ibid.*, p. 24.

<sup>157</sup> *Ibid.*, p. 29-34.

pas de savoir à lui transmettre. Il doit avoir une volonté à le pousser à faire tomber les barrières bloquant le chemin de son émancipation. C'est entre autres pourquoi ce maître est qualifié ironiquement d'« ignorant » : « Le maître ignorant capable de l'aider à parcourir ce chemin s'appelle ainsi non parce qu'il ne sait rien, mais parce qu'il a abdiqué le "savoir de l'ignorance" et dissocié ainsi sa maîtrise de son savoir<sup>158</sup>. » Ce maître deviendra obsolète à l'élève à partir du moment où celui-ci aura aussi pris conscience de ces possibilités de l'esprit humain, devenant son propre maître. Il aura ensuite la possibilité de poursuivre le cercle de l'émancipation, selon Rancière, en ignorant lui-même l'inégalité des intelligences et en montrant les possibilités de l'émancipation à une autre personne. Cette vision de l'émancipation intellectuelle est certes fantasmagorique, mais son accessibilité et l'égalité à laquelle son processus fait place en fait une théorie de l'émancipation pouvant hypothétiquement se réaliser universellement.

Les préceptes de cette forme d'enseignement font croire que l'émancipation des individus commence au moment où ils prennent conscience des possibilités de s'émanciper. L'émancipation se poursuivra à chaque moment que les individus imagineront de nouvelles façons de comprendre et de sentir le monde, d'y évoluer. Ils trouveront, dans ces moments, de nouvelles libertés pour circuler dans le monde des idées, de la fiction qui compose le réel. Suivant les principes de l'enseignement universel de Jacotot, repris par Rancière, il nous apparaît que l'émancipation soit un phénomène intellectuel. Pour se libérer d'une situation où l'individu est assujéti, celui-ci doit d'abord et avant tout prendre conscience intellectuellement de son état. Par cette prise de conscience, l'individu se place en tant que sujet, doté d'une subjectivité propre, par rapport au réel. Comme l'écrit Rancière, « le réel est toujours l'objet d'une fiction, c'est-à-dire d'une construction de l'espace où se nouent le visible, le dicible et le faisable<sup>159</sup>. » En d'autres termes, le réel est la somme de ce qui, par la subjectivité de tous les individus, peut être perçu, exprimé et fait par rapport à tel ou tel objet. Le réel regroupe donc une somme de fictions pour en créer une qui soit prédominante, voire consensuelle pour utiliser les mots de Rancière. L'individu, conscient de sa subjectivité face à cette fiction consensuelle, sera en mesure de la refaçonner, de la remplacer par une autre fiction découlant de sa subjectivité, et ainsi de s'en émanciper. Il nous apparaît donc que

---

<sup>158</sup> *Ibid.*, p. 17.

<sup>159</sup> *Id.*, *Le spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique, 2008, p. 84.



l'émancipation d'une personne découle du fait qu'elle soit consciente de poser des gestes physiques, mais surtout intellectuels, dans l'intention de se libérer d'un état assujéti.

#### 2.4.4. Esthétique et émancipation

La théorie de l'enseignement universel de Joseph Jacotot, dont Rancière se sert d'assises dans son propos sur l'émancipation, cadre pertinemment avec le domaine de l'esthétique. Une œuvre d'art qui devient une sorte de livre ouvert, qui se laisse comprendre au premier regard tant elle est didactique ou propose une vulgarisation, annihile ses pouvoirs d'émancipation comme le ferait le maître qui redouble les explications sur un sujet quelconque. Dans la même ligne d'idée, Herbert Marcuse écrivait que l'art ne peut pas « se “vulgariser” sans affaiblir sa puissance d'émancipation<sup>160</sup>. » Comme nous l'avons vu dans la discussion sur l'esthétique et la politique selon Rancière, une œuvre que l'on veut politique doit laisser, entre elle et son spectateur, un espace libre que le spectateur peut remplir par son intelligence, sa subjectivité, sa sensibilité... C'est dans cet espace que résiderait la valeur politique d'une œuvre, mais également le potentiel d'émancipation du spectateur auquel l'œuvre est susceptible de faire place. Politique et émancipation sont, selon Rancière, des valeurs interdépendantes. Elles dépendent l'une de l'autre, avant tout parce que, pour chaque moment politique, il doit y avoir des volontés émancipatrices. Elles le sont également en raison du fait que lorsqu'il y a émancipation, il y a une cassure qui se produit entre l'état de perception du monde qui précédait, et celui qui le remplace, cette cassure étant un moment politique. Donc, suivant les théories de Jacques Rancière, une œuvre qui voudrait se faire une « maîtresse ignorante », et par le fait même, favoriser l'émancipation et un moment politique, doit faire place à un suspens esthétique dans lequel le spectateur fera du sens avec sa propre intelligence. Rappelons-le, une telle œuvre doit, selon Rancière, être rattachée au régime esthétique de l'art. En d'autres termes, cette œuvre ne doit pas être univoque, ne doit pas laisser place à une seule et unique interprétation. Elle doit plutôt faire place à une variété de sens avec lesquels le spectateur jouera et pourra user de sa subjectivité personnelle pour se mouvoir dans le monde des idées et de la fiction. Une telle œuvre permettra aussi au spectateur de s'imaginer d'autres possibles pour évoluer dans le monde. Elle ne doit pas lui

---

<sup>160</sup> Herbert Marcuse, *La dimension esthétique : Pour une critique de l'esthétique marxiste*, Trad. de l'anglais par Didier Coste, Paris, Éditions du Seuil, 1979, p. 34.

enseigner comment il doit faire pour s'émanciper ou progresser dans le réel, sans quoi elle devient abrutissante et dicte simplement ce que devrait être la bonne conduite.

Précédemment, nous avons mentionné que l'idée de l'émancipation collective, proposée par Popper et son principe de participation ludique à la créativité, nous semblait plus près de l'endoctrinement que de l'émancipation. Ainsi, la liberté du spectateur est fortement restreinte dans les interprétations des œuvres qu'il peut en tirer. D'abord, parce qu'il doit s'être fait enseigner certains principes de perception esthétique pour bien jouir des œuvres. Ensuite, parce qu'il ne peut faire le choix de rester passif face aux œuvres, puisqu'il s'exclurait lui-même de la collectivité créatrice, et par le fait même, anéantirait ses chances de participer à l'émancipation collective des bases sociales prédominantes. Finalement, cette théorie de l'émancipation collective nous paraît inefficace parce qu'elle présuppose l'existence d'une vérité à atteindre, un idéal que toute la collectivité doit poursuivre afin de vivre dans une société consensuelle et égalitaire. Ces raisons font en sorte que nous voyons l'idée de la participation à la créativité telle que proposée par Popper, comme s'éloignant de l'idée même de l'émancipation intellectuelle.

En contrepartie, la théorie de l'émancipation que tire Jacques Rancière de l'enseignement universel, principe mis en pratique Joseph Jacotot, nous semble plus propice à favoriser l'émancipation d'un grand nombre de spectateurs, même si celle-ci se produirait sur une base individuelle. Cette forme d'émancipation peut se rattacher à la dimension *dichotomique*, proposée par Ernesto Laclau, puisqu'elle fait place à une discontinuité radicale entre un état sensible prévalant et celui qui le suit. La dimension de transparence peut également être mise en lien avec la théorie de Rancière, compte tenu que cette théorie de l'émancipation suppose l'égalité des intelligences, soit l'abolition de la subordination de l'intelligence d'un élève à celle d'un maître. Il est aussi possible de rattacher la notion d'émancipation ranciérienne à la dimension *holistique*, voulant que l'émancipation soit partout et que chaque forme d'émancipation soit en relation avec les autres. Nous voyons dans cette théorie, où interagissent politique et émancipation, la possibilité pour tous de s'émanciper, faisant d'elle la théorie la plus égalitaire et la plus libre. De plus, même si la théorie de Popper, impliquant la participation active, vise à favoriser la créativité des individus, nous voyons chez Rancière une théorie de l'émancipation bien plus susceptible de déboucher vers la créativité du

spectateur. La raison en est simple : si l'émancipation chez le spectateur se produit au moment où celui-ci en arrive à voir d'autres façons de comprendre et sentir le monde que celle qui s'offrait à lui jusqu'alors, le spectateur a davantage de chance d'user de sa créativité en reconfigurant le réel grâce au suspens esthétique auquel font place les œuvres d'art issues du régime esthétique de l'art. Même si les nouveaux modes d'interprétation du donné, que le spectateur crée, ne peuvent être perçus physiquement, cette création se fait par un jeu intellectuel. Nous croyons d'ailleurs que ce jeu intellectuel ait tout autant de valeur créative que toute création tangible.

Malgré le fait que nous nous positionnons en faveur de la théorie de l'émancipation de Rancière plutôt que de celle de Popper, nous ne croyons pas qu'une œuvre demandant la participation du spectateur se fait automatiquement abrutissante et dépourvue de possibilités émancipatrices. De plus, Rancière croit que les œuvres usant de cette forme artistique mettent nécessairement de l'avant un consensus auquel les spectateurs/participants doivent absolument adhérer pour se faire guider vers l'idéal de cette communauté<sup>161</sup>. Nous croyons plutôt que certaines œuvres impliquant la participation du spectateur peuvent au contraire mettre de l'avant un dissensus, laisser place à la possibilité que les règles du jeu de la perception puissent être changées. Rappelons que le jeu est une activité libre, qui si elle n'est pas fictive, est nécessairement réglée. Et la réalité du système de la consommation est faite de règles pouvant être changées, ou du moins modulées, impliquant la possibilité d'y jouer.

En regard des théories sur l'art qui se fait politique, ainsi que celles sur l'émancipation, ce qui nous semble le plus susceptible de favoriser l'émancipation des spectateurs n'est pas de changer les règles du jeu de la consommation, mais « faire avec » elles, les détourner pour se libérer de leur domination. Le système de la consommation, cet échiquier grandeur nature sur lequel les individus évoluent au quotidien, peut se transformer en jeu. Et ce jeu devrait être rusé! C'est en effet dans la ruse que jeu, politique et émancipation parviennent à ne faire qu'un.

---

<sup>161</sup> Jacques Rancière, *op. cit.*, p. 7-29.

## 2.5. La ruse : la force du faible

Dans une joute opposant l'individu à un système, se déclarer le faible n'est pas une preuve de négativité. En effet, que peut une personne seule face à la société de consommation capitaliste ? Eh bien, le faible peut certainement plus que ce qui n'est cru d'ordinaire, lorsqu'il fait preuve de ruse. Faire preuve de ruse, c'est « non seulement l'art d'utiliser la force du fort à son détriment, mais aussi celui d'inventer des issues possibles qui n'étaient pas prévisibles<sup>162</sup>. » Contrairement à la triche, qui « consiste à faire malgré la règle, en la transgressant pour mieux satisfaire ses intérêts<sup>163</sup> », la ruse est la tactique de « faire avec » la règle, de la déjouer en demeurant dans les limites de la légalité du jeu. Malgré des balises imposées aux joueurs, celui qui créera un jeu rusé dans la partie arrivera à y trouver une certaine liberté, à s'émanciper de la domination des règles. En plus de susciter la créativité du joueur pour imaginer les possibilités de « faire avec » la règle, la ruse permet la reconfiguration de la réalité du joueur. Entre autres pour ces raisons, nous voyons dans le jeu rusé, un jeu susceptible de favoriser l'émancipation, et ce, tant chez le joueur que chez le spectateur de la ruse. Dans les pages qui suivent, la notion de règle sera approfondie afin de comprendre qu'il est plus efficace de « faire avec » que de simplement l'ignorer. La *perruque*, une forme de ruse théorisée par Michel de Certeau, sera étudiée afin de voir la portée de la ruse lorsqu'elle est relative à des actes. Finalement, nous verrons que le *witz*, les objets *trickster* et la *perruque* sont des notions se rejoignant dans l'idée de ruse, idée possédant la qualité de reconfigurer la réalité de façon subjective, ne serait-ce que temporairement, de ceux qui l'apprécient.

### 2.5.1. Les réalités sociales : des institutions réglées

Des règles, des règles et encore des règles. Elles façonnent le quotidien et constituent les mécanismes spécifiques aux sociétés. Plusieurs croient qu'il y en a trop et qu'il faut les abolir, les subvertir ou encore les ignorer. Mais une chose est certaine, c'est que personne ne peut y échapper. Même les individus qui choisissent d'ignorer une règle, par exemple en

---

<sup>162</sup> Charles Perraton et Maude Bonenfant, « Les limites de la ruse », dans Charles Perraton (dir.), *La ruse - Entre la règle et la triche*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2011, p. 9.

<sup>163</sup> *Ibid.*, p. 7.

l'abolissant symboliquement, se définiront toujours en fonction de cette règle, simplement parce qu'ils la remplacent par une règle éradiquant la règle... Un monde sans règles est impossible puisque « toute existence nécessite des règles, car autrement l'existence ne serait qu'éphémère, parce que remplacée continuellement par une suite de *hic et nunc* sans forme.<sup>164</sup> » Elles permettent de stabiliser l'existence, d'y faire sens par le fait qu'elles ordonnent les rapports des individus au monde. Les règles constituent également les institutions qui, elles-mêmes, ont « comme fonction symbolique de produire des principes régulateurs qui semblent transcender l'humanité, afin que puisse se reproduire la cohérence de l'ordre social<sup>165</sup>. »

Les règles sont donc nécessaires, mais parfois contraignantes et injustes pour certains. Ridicules pour d'autres... Toutefois, Gabrielle Trépanier-Jobin écrit que reconnaître que « nous sommes sous l'emprise des règles sociales est déjà un premier pas vers la liberté, dans la mesure où cela nous permet d'ajuster nos actions en conséquence<sup>166</sup>. » Rappelons que c'est d'ailleurs ce qu'avance Jacques Rancière, en ce qui concerne la notion d'émancipation : il faut d'abord prendre conscience des possibilités de s'émanciper pour le devenir peu à peu. De plus, prendre conscience d'être sous l'emprise des règles permet de leur jeter un réel regard critique. La beauté des règles et des institutions, c'est qu'à force de patience, de volonté et de créativité, il devient possible de les changer ou de mieux les adapter : « L'humain, par sa capacité réflexive, est le lieu de penser où les règles, entre autres socioculturelles, mais aussi scientifiques, peuvent être problématisées et corrigées<sup>167</sup>. » Il restera à voir s'il faudra s'émanciper des règles corrigées dans un mouvement émancipatoire sans fin.

Nous ne croyons pas que le moyen le plus efficace de changer une règle soit de se définir en opposition à elle, d'agir de façon contraire à la règle. Ce que nous pensons être le meilleur moyen de la subvertir, de la rendre avantageuse en regard des volontés individuelles, c'est de

---

<sup>164</sup> Fabien Dumais, « L'immanence des règles », dans Charles Perraton (dir.), *La ruse - Entre règle et triche*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2011, p. 67.

<sup>165</sup> *Ibid.*, p. 79.

<sup>166</sup> Gabrielle Trépanier-Jobin, « Ruser avec la mécanique des règles », dans Charles Perraton (dir.), *La ruse - Entre règle et triche*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2011, p. 93.

<sup>167</sup> Fabien Dumais, *op. cit.*, p. 80.

« faire avec » et d'en repérer les failles pour les exploiter. Et exploiter les failles d'un principe qui est plus grand que l'individu, c'est faire preuve de ruse, faire preuve d'agilité pour circuler dans les méandres d'un système qui est imposé. La ruse, c'est « comme un “jeu avec la règle” qui consiste à maximiser ses possibilités d'actualisation, à profiter de ses faiblesses ou tirer avantage de sa marge d'imprécision.<sup>168</sup> » Ce jeu rusé « s'élabore en fonction de la mécanique des règles elle-même, plutôt que d'essayer en vain d'échapper à leur emprise<sup>169</sup>. » Elle possède donc une efficacité paradoxale en se situant entre transgression et respect de la règle.

### 2.5.2. Détourner ou « faire avec » ?

Les œuvres, qui seront étudiées au chapitre III, constituent un échantillonnage d'œuvres d'art prenant la forme d'économies parallèles. Celles-ci s'établissent en tant que micro-systèmes, se développant en réflexion de l'économie dominante, soit le système de consommation capitaliste dans le cas qui nous occupe. La société de consommation capitaliste fournit à ces économies parallèles une « planche de jeu » pourvue de règles. Quelques-unes de ces règles ont été discutées au premier chapitre, c'est-à-dire la notion de dépense et de vice, l'abondance et la facilité, la croissance et la valeur symbolique des objets pour ne nommer qu'elles. Les œuvres d'art, constituant notre échantillonnage, se servent de ces règles, elles jouent avec elles et incitent parfois leurs spectateurs à faire de même.

La construction de ces économies parallèles par des artistes, relève donc d'une réalité (la société de consommation capitaliste) de laquelle les artistes prennent certains paramètres pour délimiter l'échiquier sur lequel ils souhaitent jouer. Ce qui règle le fonctionnement normal de cette réalité qu'est la société de consommation pourra être manipulé par les artistes. Rappelons que ce phénomène ludique serait très présent à l'heure actuelle, selon Florence de Mèredieu : « [...] le processus du jeu, de la manipulation (par régulation et dérégulation des lois, naturelles et artificielles, biologiques et mathématiques) s'étend bien, à

---

<sup>168</sup> Gabrielle Trépanier-Jobin, *op. cit.*, p. 93.

<sup>169</sup> *Ibid.*, p. 96.

l'heure actuelle, à tous les ordres de phénomènes<sup>170</sup>. » Grâce à cela, nous l'avons vu plus tôt, la réalité offre une multitude de matériaux aux artistes qui peuvent tendre la main pour saisir ce qu'ils veulent investir, le repositionner sur l'échiquier des possibles qu'offre la fiction de l'art. Comme l'écrit Laurence Roux, « [...] le concept de jeu serait envisagé, dans le contexte de l'art actuel, comme un moyen de bousculer les "règles" d'une réalité donnée et de les jouer à nouveau<sup>171</sup>. » C'est exactement ce que cherchent à faire Matthieu Laurette, Minerva Cuevas et l'Action Terroriste Acceptable avec leur œuvre respective : se baser sur l'économie de consommation capitaliste pour montrer, que par le jeu, il est possible de la refaçonner, la remplacer, ou du moins l'envisager autrement.

Lorsque le joueur, plutôt que de chercher à réinventer la règle ou encore de la refaçonner, cherche à l'adapter à ses besoins, à sa façon de vivre ou encore à ses idéaux, il « fait avec » elle, s'en accomode. En d'autres mots, son jeu devient un jeu rusé lui permettant de trouver une certaine liberté malgré la prééminence des règles imposées. À titre de démonstration, Michel de Certeau donne en exemple de cette tactique, la ruse des peuples autochtones colonisés par les Espagnols. Ces derniers imposaient aux autochtones un ensemble de règles régissant la société, allant des croyances aux coutumes. Bien souvent, plutôt que de les rejeter et subir davantage de répression de la part des colons, les autochtones se servaient de ces règles imposées en les adaptant à leurs propres pratiques : « Ils métamorphosaient l'ordre dominant; ils le faisaient fonctionner sur un autre registre<sup>172</sup>. » Dans ces actes des autochtones, se trouvent à la fois un assujettissement aux règles imposées par le plus fort (des règles auxquelles ils ne peuvent échapper), et une incroyable liberté retrouvée grâce à leur créativité à « faire avec » les règles sans en subir tous leurs côtés désagréables. Une puissance subversive et émancipatrice se cache dans la tactique du « faire avec ». La ruse serait donc porteuse d'émancipation. Cette ruse du quotidien, lorsqu'appliquée par exemple par les ouvriers qui se servent de leur temps de travail et des outils à leur disposition pour leur propre bénéfice, Michel de Certeau la nomme la « *perruque* » : une tactique qui devient l'art du faible, l'art de « faire avec »<sup>173</sup>.

<sup>170</sup> Florence de Méredieu, *op. cit.*, p. 637.

<sup>171</sup> Laurence Roux *op. cit.*, p. 9.

<sup>172</sup> Michel de Certeau, *L'invention du quotidien*, Paris, Gallimard, 1990, p. 54.

<sup>173</sup> *Ibid.*, p. 61.

Les individus évoluant au sein de la société de consommation, à la manière des personnes victimes de la colonisation, sont aux prises avec un système qu'ils ne peuvent ignorer ou changer de manière drastique. En parlant des consommateurs dans le système économique actuel, Certeau écrit : « Le système où ils circulent est trop vaste pour les fixer quelque part, mais trop quadrillé pour qu'ils puissent jamais lui échapper ou s'exiler ailleurs<sup>174</sup>. » Autrement dit, ils doivent « faire avec » car ils ne peuvent l'ignorer... mais rien n'interdit d'en repérer les failles et de les mettre à son avantage! La *perruque* permet au faible, à celui qui est assujéti, de s'émanciper grâce à ses capacités d'attention face aux failles des règles et à sa propre créativité : « Assimilable à des modes d'emploi, ces “manières de faire” [perruques] créent du jeu par une stratification de fonctionnements différents et interférents<sup>175</sup>. » Des balises préexistent, des règles sont établies, mais il reste possible de faire du jeu à l'intérieur de ces modèles et d'y trouver une liberté, même temporaire, permettant de s'émanciper d'une réalité imposée<sup>176</sup>.

### 2.5.3. *Witz – Trickster – Perruque* : habiles subterfuges

Le *witz*, le *trickster* et la *perruque* sont trois théories s'appliquant respectivement aux mots, objets et actes, qui relèvent toutes d'une même chose : un jeu rusé, tout en finesse, possédant une subtilité redoutable et trouvant son efficacité dans les paradoxes qui l'entourent. Précédemment, nous avons fait un rapprochement entre le *witz* (mot d'esprit) et les objets *trickster*, en mentionnant que le premier se passait aux niveaux langagier et pictural, alors que le second était avant tout d'ordre matériel. Tous les deux ont cette capacité de provoquer un double jeu, dans l'interprétation du spectateur, par une habile suspension de leur signification<sup>177</sup>. Cette manipulation adroite des mots et des objets correspond au subterfuge de la ruse, selon Carl von Clausewitz, cité par Certeau : « De même que le mot d'esprit est un tour de passe-passe relatif à des idées et à des conceptions, la ruse est un tour

<sup>174</sup> *Ibid.*, p. 65-66.

<sup>175</sup> *Ibid.*, p. 51.

<sup>176</sup> D'ailleurs, à propos de cette création de liberté au sein de la réalité grâce au jeu, Marie Fraser écrit que recourir « à un mode de pensée ludique permet de renégocier la réalité et, du même coup, de rendre supportable un réel parfois insupportable. » (Marie Fraser, *op. cit.*, p. 13.)

<sup>177</sup> Rappelons que cette indécidabilité, c'est-à-dire cet espace où aucune signification de l'œuvre ne prend le dessus sur l'autre, ne peut être que critique selon Jacques Rancière.



de passe-passe relatif à des actes<sup>178</sup>. » La grammaire est l'échiquier sur lequel joue le *witz*; les valeurs symboliques et d'usages des objets sont le terrain de jeu du *trickster*, et la réalité sociale, celui de la *perruque*. Trois jeux, trois niveaux, une infinité de possibilités. Et toujours le même esprit ludique rusé...

## 2.6. Conclusion

L'univers ludique est prolifique et les possibles auxquels il fait place sont multiples. Nous l'avons vu, il pourrait même être le paradigme de toute œuvre d'art, à en croire Florence de Mèredieu, et il fait partie, selon Jacques Rancière, des quatre figures majeures de l'art critique. Dans le décloisonnement de l'art contemporain par rapport à son champ respectif, le jeu joue un rôle primordial permettant à l'art d'infiltrer la réalité, ou encore de laisser entrer la réalité dans l'art. Marie Fraser et Jacinto Lageira nous ont également permis de comprendre que le jeu, par son caractère fictionnel, permet de créer des situations que l'on ne pourrait voir d'ordinaire dans le monde réel. La fiction amenée par l'activité ludique nous permet d'entrevoir ce qui pourrait arriver si tel ou tel phénomène se produisait, et ce, dans un cadre délimité et sans risque réel, du moins très faible. Il permet de questionner, de mettre en doute des phénomènes dont il arrive de ne même plus se préoccuper tellement leur aspect apparaît trivial.

Roger Caillois nous a fourni six critères auxquels doit répondre une activité pour être un jeu. Nous avons retenu de ces critères le fait qu'il est une activité libre, fictionnelle et/ou réglée. Nous avons ensuite étudié, avec le *witz* et les objets *trickster*, la notion de double jeu qui implique chez le spectateur une réflexion sur les significations de l'œuvre, rendant de ce fait les œuvres polysémiques. Ainsi, contrairement à une œuvre qui se laisse décrypter facilement par le spectateur et qui lui laissera entendre directement ce que l'artiste souhaitait signifier, l'œuvre usant du double jeu laissera place à une indécidabilité. En d'autres mots, le spectateur fera du sens par le non-sens auquel l'œuvre fait place. Toutefois, si le jeu induit par l'œuvre manque de règles, il est facile pour le spectateur de s'y perdre et de faire en sorte que le pouvoir de l'œuvre s'annihile par le renversement de son sens. Ceci implique que l'œuvre

---

<sup>178</sup> Carl von Clausewitz, cité dans Michel de Certeau, *op. cit.*, p. 61.

doit se maintenir en parfait équilibre entre règle et liberté, afin que celle-ci puisse donner sa pleine valeur ludique aux spectateurs. C'est ensuite la participation à la créativité, apporté par Frank Popper, que nous avons abordée, puisque les économies parallèles, que nous étudierons au prochain chapitre, en usent d'une façon ou d'une autre. Nous y avons vu que Popper avance que c'est par la participation du spectateur à la créativité que celui-ci est susceptible de s'émanciper, notamment parce que la distance entre le spectateur et l'artiste démiurge est abolie, mais également parce que la créativité est gage de liberté selon Popper. Nous avons relevé que la faiblesse de cette théorie se trouvait dans le fait qu'il serait essentiel d'enseigner à la population les principes de la perception, s'il est souhaité que les individus jouissent pleinement de l'esthétique produite par ces œuvres. Nous y avons vu une certaine forme de prosélytisme, c'est-à-dire que le spectateur en viendrait à perdre sa subjectivité propre au profit de préconceptions imposées à la collectivité. Ainsi, il deviendrait assujéti à certaines lois de la perception, assujéti au consensus.

Dans le but d'établir ce qu'est l'émancipation, nous avons fait un détour par l'idée que Jacques Rancière se fait de la *politique*, qui pour lui, est un moment où un dissensus vient ébranler les conceptions sur lesquelles tout le monde s'entend par rapport à quelque chose. C'est lorsque la subjectivité des individus, cet élément hétérogène à la police, entre en contact avec la configuration sensible consensuelle pour remodeler le partage du sensible. Rancière avance que, parmi les trois régimes de l'art qu'il recense (Éthique-Représentatif-Esthétique), l'art ne peut se faire politique que dans le régime esthétique. S'il fait une telle affirmation, c'est que ce régime implique qu'il n'y ait aucun rapport entre ce qui est montré et ce que le spectateur doit en tirer. Il s'agit de l'efficacité d'un dissensus, nous ramenant à ce qui fait la politique. Finalement, en art comme dans la vie de tous les jours, ce ne serait que lorsqu'il y a un épisode politique que l'émancipation des individus serait possible.

Afin de mieux établir comment des œuvres d'art peuvent se faire émancipatrices, nous avons d'abord présentée les six dimensions autour desquelles se serait développée la notion d'émancipation, selon Ernesto Laclau. De ces six dimensions, nous avons retenu, dans un premier temps, celles des *bases* (« *dimension of grounds* ») et de *transparence* qui répondent à la notion d'émancipation de Frank Popper. Nous avons fait ce lien en raison que la théorie de Popper souhaite faire avancer un changement radical dans les principes de la création, c'est-

à-dire éliminer le concept de démiurge unique pour donner la chance à toute la population de se faire créatrice d'art. Ce changement radical est également souhaité dans la façon dont la population perçoit et comprend l'art. Nous avons aussi retenu, pour les théories de l'émancipation de Popper, la dimension de *transparence*, puisque toute distance séparant le créateur des spectateurs serait abolie, étant donné que tous les spectateurs deviendraient des créateurs. Finalement, la dimension *dichotomique* de l'émancipation a été retenue en fonction des théories de Jacques Rancière, théories que nous avons choisies d'adopter dans ce mémoire. Cette dimension de l'émancipation suggère qu'entre le moment précédent l'émancipation et celui qui suit, il y a une discontinuité radicale entre les deux états de l'individu. Chez Rancière, cette discontinuité est d'ordre intellectuel, puisque la liberté s'acquiert par la volonté de l'être et/ou par les encouragements d'un maître ignorant, ce que nous reverrons bientôt. La dimension de *transparence* nous a également parue proche des théories de Rancière, puisqu'elle sous-entend l'égalité entre les sujets (il faut supposer l'égalité des intelligences), phénomène découlant des principes relevant de l'enseignement universel. La dimension *holistique*, voulant que toutes les formes d'émancipation soient interdépendantes, convient aussi au principe de l'émancipation de Rancière, en raison qu'elle se produirait avant tout au niveau intellectuel.

L'émancipation, ce phénomène qui ne peut être donné aux individus, mais plutôt devant s'acquérir par leur volonté, s'explique selon Rancière à partir du principe de l'enseignement universel, expérimenté par Joseph Jacotot. Rappelons que, selon cette méthode, tous les savoirs qui en résulteront ne seront pas égaux, mais chacun peut arriver à savoir par ses propres moyens sans que ce savoir n'ait à être transmis par l'intermédiaire d'un maître abrutissant. Cette méthode implique que l'émancipation soit un processus continu, c'est-à-dire qui arrive chaque fois que l'intelligence d'un individu s'ouvre à d'autres possibles. Bien que l'émancipation, suivant l'expérience de Jacotot, se produit par l'entremise du livre, Rancière croit qu'elle est aussi possible par le biais des œuvres d'art. Pour y arriver, l'œuvre doit laisser un espace libre, entre elle et son spectateur, qui convient à ce dernier de remplir en y faisant du sens. La subjectivité du spectateur, impliquée dans le processus d'interprétation de l'œuvre, participera à la reconfiguration des frontières sensibles de sa propre perception du réel, créant un moment politique accompagné du phénomène de l'émancipation intellectuelle.

L'existence sociale, et par le fait même la perception de chacun de la réalité, est et sera toujours régi par un ensemble de règles. Celles-ci sont collectivement choisies, vont de soi ou encore sont imposées par l'ordre dominant. Par contre, nous avons vu que les règles, bien souvent, ne peuvent être ignorées. Elles peuvent toutefois être subverties, entre autres par un jeu rusé. Et la ruse, cette idée du « faire avec » la règle, nous semble être la forme de jeu la plus susceptible d'émanciper les individus. La réalité impose ses règles, mais lorsqu'il est décidé de s'en émanciper en la subvertissant, les règles deviennent les paramètres d'un jeu : un échiquier sur lequel l'individu, par sa créativité, rusera avec les règles, et par le fait même, le système qu'elles supportent.

En regard de tout ce qui vient d'être discuté, nous croyons que la ruse, en tant que façon de jouer ou phénomène ludique, représente le jeu en art contemporain le plus susceptible de favoriser l'émancipation des individus évoluant au sein de la société de consommation capitaliste. La ruse, qu'elle se situe au niveau du langage (*witz*), de l'objet (*trickster*) ou d'un acte (*perruque*), a cette particularité du double jeu et se situe en parfait équilibre entre respect de la règle et transgression. Elle permet à celui qui l'emploie et qui la raisonne de se libérer d'une sujétion, qu'elle soit d'ordre physique ou intellectuelle. Elle montre que d'autres possibles peuvent être envisagés à l'intérieur même du monde dans lequel les individus évoluent. La ruse n'est pas un projet utopique, puisqu'elle n'ignore pas la réalité, elle « fait avec ». Elle ne suit donc pas un idéal impossible à atteindre ou un projet éthique, mais évolue dans les restrictions quotidiennes tout en s'en libérant par la créativité. Elle ne dénonce en soi aucune réalité, ni ne cherche à représenter les causes de la sujétion. Aucune relation déterminable entre la signification et l'acte, le jeu de langage ou la signification de l'objet n'est présente. Le spectateur peut suivre l'exemple ou l'apprécier intellectuellement, la décision lui appartient. La ruse reconfigure les frontières de l'ordre normal des choses en y insérant des éléments qui lui sont hétérogènes, issus de la créativité ou, en d'autres termes, de l'inventivité des individus par rapport au consensus.

Pour toutes ces raisons, nous voyons dans le jeu rusé des possibilités politiques et émancipatrices très prometteuses au sein de l'art actuel. Dans le cas qui nous occupe, l'ordre dominant, imposant ses règles, est la société de consommation capitaliste, système difficile, voire impossible à fuir pour tous les individus. Des règles le régissent et il est bien ardu d'y

échapper. Rappelons que facilité, abondance, vice, dépense, croissance et valeur symbolique sont les éléments clés caractérisant cette société. D'une certaine manière, ces éléments se transforment en règle que les individus ont à respecter, s'ils ne souhaitent pas se retrouver en marge de la société. Mais lorsque l'art prend cette société de consommation comme terrain de jeu, en l'imitant, en s'y opposant ou en composant avec elle, ses règles peuvent changer, du moins temporairement. Les économies parallèles *Mejor Vida Corporation*, *CHANGE* et *Produits remboursés* prennent pour objet la société de consommation capitaliste. Chacune à leur manière, ces œuvres cherchent à montrer qu'il y a d'autres solutions pour vivre que de simplement accepter sa sujétion à la société de consommation. À présent, il est temps d'analyser ces œuvres afin de voir dans quelle mesure elles sont susceptibles de favoriser l'émancipation des individus évoluant au sein de la société de consommation capitaliste. Cette analyse se basera sur les théories de l'émancipation que nous venons d'étudier. Nous pourrions également voir si le jeu, qu'elles induisent et pratiquent, met de l'avant un jeu rusé et de quelle manière.

## CHAPITRE III

### ANALYSE D'ŒUVRES D'ART PRENANT LA FORME D'ÉCONOMIES PARALLÈLES : L'ÉMANCIPATION PAR LE JEU

#### 3.1. Introduction

Réseau de distribution de produits favorisant l'égalité sociale, vente d'objets à caractéristique contre-consumériste, consommation presque exclusive de denrées alimentaires remboursées, voilà les principes d'échange mis de l'avant par les économies parallèles qu'ont mis sur pied les œuvres de Minerva Cuevas, de l'ATSA et de Matthieu Laurette. Ces œuvres, qui sont respectivement *Mejor Vida Corporation*, *CHANGE* et *Produits remboursés*, s'inscrivent fermement dans le cadre du quotidien. Elles y arrivent par un procédé ludique consistant à rejouer les règles de la société de consommation capitaliste, ce qui leur confère le double statut d'économie parallèle et d'œuvre d'art. Il est important de noter que, en fonction de l'approche adoptée par les spectateurs, le statut de *MVC*, *CHANGE* et *Produits remboursés* peut varier. En effet, les individus ne savent pas nécessairement qu'ils ont affaire à de l'art lorsqu'ils participent à ces économies parallèles. Cependant, il n'est toutefois pas nécessaire de savoir qu'il s'agit d'art pour les apprécier et y participer : l'émancipation peut se produire sans égard au statut que le spectateur octroiera aux œuvres<sup>179</sup>.

Dans le présent chapitre, trois œuvres seront analysées afin de savoir si le jeu qu'elles pratiquent et induisent est susceptible de favoriser l'émancipation des individus évoluant au

---

<sup>179</sup> Notons que le mot « spectateur » sera employé pour caractériser tout individu entrant en contact avec les œuvres, peu importe son approche et le média par lequel il le fera. De plus, la dénomination « spectateur/participant » sera employée pour caractériser la personne entrant en contact avec l'œuvre et qui pratiquera son jeu.

sein de la société de consommation capitaliste. Afin d'y parvenir, il faudra, dans un premier temps, définir ce qu'est une économie parallèle, dénomination que nous avons décidé d'octroyer à ces œuvres d'art mais qui s'applique généralement à des activités économiques illicites. Par la suite, chaque œuvre fera l'objet d'une remise en contexte socio-historique et d'une description formelle de ses paramètres constitutifs. De cette description formelle, nous pourrons voir que ces œuvres, qui s'échelonnent sur de plus ou moins longues périodes, sont constituées de plusieurs moments, c'est-à-dire d'espaces/temps particuliers. Nous croyons que ces moments, somme toute interdépendants les uns des autres, pratiquent ou induisent des jeux différents pouvant favoriser ou non l'émancipation. Finalement, à la suite de l'analyse de ces moments, il nous sera finalement possible de déterminer si leur jeu respectif a valeur de ruse. Rappelons que la ruse correspond au type de jeu que nous avons établi comme étant le plus susceptible de favoriser l'émancipation des spectateurs. Du même coup, nous pourrons comprendre pourquoi certaines formes de jeu, mis de l'avant par ces économies parallèles, annihilent les possibilités d'émancipation intellectuelle des spectateurs.

### 3.2. Économie parallèle : entre illégalité et liberté

Le terme « économie » renvoie au concept de système au sein duquel évoluent la production, la consommation et la circulation de biens et services. En soit, l'économie ne crée rien, mais elle évalue et supporte, par un ensemble de règles, le déplacement des ressources matérielles, financières et humaines. Elle est le principe auquel doivent répondre les personnes physiques et morales (entreprises) pour évoluer dans un lieu donné. Selon les États, l'économie est plus ou moins réglementée par le gouvernement. C'est seulement avec l'essor de la mondialisation que les règles économiques tendent à s'uniformiser au profit du capitalisme marchand. Cette uniformisation des règles économiques implique que l'économie dominante d'une grande majorité de nations, notamment les pays où se déroulent les œuvres à l'étude, est devenue celle de la consommation capitaliste. Rappelons qu'au premier chapitre, par un regard critique et anthropologique sur la société de consommation capitaliste, nous avons identifié certaines de ces règles qui sont les suivantes : dépense-vice-croissance-valeur symbolique-spectacle.

Une économie dite « parallèle » se définit donc par rapport à l'économie dominante. Règle générale, le terme « économie parallèle » est utilisé pour caractériser un système au sein duquel évolue le marché noir ou le monde interlope. Dans ce cas précis — aussi nommé *économie souterraine* —, il s'agit d'activités illégales consistant à faire circuler d'importantes sommes d'argent qui passent sous les radars de l'État. Ainsi, la société ne peut profiter des retombées fiscales des recettes d'économies souterraines. Ce sont donc des activités se déroulant hors de la législation de l'État. D'autres activités, n'ayant pour leur part rien d'illicite, arrivent à échapper à la législation étatique et sont aussi nommées économies parallèles. C'est le cas des économies communautaires, où des individus choisissent par exemple d'échanger des denrées alimentaires contre leur travail, ou encore contre des biens. N'impliquant pas de transaction financière, ce genre d'échange contourne le principe de dépense monétaire en échange de biens et services, faisant en sorte que la transaction ne puisse être taxée. Comme l'écrit Ahmed Henni à propos des marchés clandestins se développant en Afrique : « L'apparition d'une économie parallèle signifie l'émergence de marchés libres en marge des marchés administrés et, par suite, des prix différents des prix administrés<sup>180</sup>. » En se positionnant hors du système économique dominant ou en « faisant avec » ses règles, les individus arrivent à trouver une certaine liberté de mouvement, liberté d'échange.

L'art, par sa capacité à créer de la fiction, nourrit la possibilité d'imaginer et établir des systèmes semblables. Les œuvres qui seront bientôt mises à l'étude y parviennent grâce au jeu qu'elles pratiquent. Elles se positionnent par rapport à l'économie dominante, soit celle de la société de consommation capitaliste, en adoptant un jeu qui en mime les règles, s'y oppose ou « fait avec » elles. Elles mettent en place des contextes au sein desquels les spectateurs/participants peuvent évoluer. Ces derniers peuvent parfois même remodeler ces contextes pour les adapter à leurs propres besoins, ce qui nous semble particulièrement propice à favoriser leur émancipation. C'est donc par leur caractère rusé, subversif ou à l'occasion illégal face à la société de consommation capitaliste, que ces œuvres d'art prennent la forme d'économies parallèles. Par ce mémoire, nous cherchons à savoir si, en tant qu'œuvres d'art, ces économies parallèles mettent en pratique et induisent un jeu susceptible de favoriser

---

<sup>180</sup> Ahmed Henni, « Économie parallèle ou société parallèle », *Politique africaine : L'Allemagne et l'Afrique*, Paris, Karthala, 1995, p. 155.



l'émancipation de leur public potentiel, les individus évoluant au sein de la société de consommation capitaliste.

### 3.3. Minerva Cuevas et *Mejor Vida Corporation*<sup>181</sup>

#### 3.3.1. Survol du contexte socio-historique de *Mejor Vida Corporation*

Malgré une démocratisation des instances politiques du pays, le Mexique des années 1990, décennie qui a vu naître l'œuvre de Minerva Cuevas intitulée *Mejor Vida Corporation*, reste marqué par le désordre politique et la dictature<sup>182</sup>. En 1991, comme le reste du monde, le Mexique connaît une importante récession, alors que le pays commence à peine à s'engager dans la libéralisation de son économie. Trois ans plus tard, soit en 1994, l'Accord de libre-échange nord-américain (ALÉNA) est signé entre le Canada, les États-Unis et le Mexique, engageant davantage le pays dans le sillon de la mondialisation économique. Sans qu'il soit possible d'attribuer directement à cet engagement la crise économique mexicaine de l'année suivante, il reste que 1995 correspond à l'année de la plus importante récession mexicaine depuis 1932. À ce moment, le peso mexicain a perdu 50% de sa valeur face au dollar américain, amenant le gouvernement à imposer un plan d'austérité à la population. Après une année de vache maigre, la reprise économique se présente, mais elle tarde à se faire sentir par la population<sup>183</sup>. Dans la foulée des événements, le Parti révolutionnaire institutionnel (P.R.I.), au pouvoir depuis 1929, perd de nombreux sièges aux élections de 1997, au profit du Parti révolutionnaire démocratique (P.R.D.)<sup>184</sup>. Cette élection est le témoin

<sup>181</sup> Voir les figures de l'appendice A.

<sup>182</sup> Contrairement à plusieurs de ses voisins sud-américains, le Mexique n'a jamais connu de dictature à proprement parler. Toutefois, plusieurs qualifient le système politique mexicain de dictature, puisque le pays a été dirigé de 1929 à 2000 par le même parti politique, soit le PRI, dont le président successeur du parti était toujours nommé par le précédent. Mario Vargas Llosa, un intellectuel péruvien, a même qualifié le Mexique de « dictature parfaite » entre autre en raison des fraudes électorales que le pays a connu. Voir « Au Mexique, retour de la "dictature parfaite" ? », *Le monde diplomatique*, En ligne, <<http://www.monde-diplomatique.fr/carnet/2012-07-04-Mexique>>, 4 juillet 2012, consulté le 19 novembre 2012.

<sup>183</sup> Marie-France Prévôt-Shapira et Philippe Sierra, « Géographie humaine et économique », Mexique, Universalis, <<http://www.universalis-edu.com.proxy.bibliotheques.uqam.ca:2048/encyclopedie/mexique/>>, Consulté le 20 novembre 2012.

<sup>184</sup> Roland Labarre, « La fin de l'hégémonie du P.R.I. et l'arrivée au pouvoir de la droite », Mexique, Universalis, <<http://www.universalis-edu.com.proxy.bibliotheques.uqam.ca:2048/encyclopedie/mexique/>>, Consulté le 20 novembre 2012.

d'une volonté de changement au Mexique, alors qu'elle met fin à près de soixante-dix ans d'hégémonie politique d'un parti.

En 1998, alors que Minerva Cuevas débute l'élaboration de *Mejor Vida Corporation*, le Mexique existe dans un climat économique difficile et de transformation politique en puissance. Cette œuvre, qui reprend les traits d'une entreprise à but non-lucratif, est installée dans la ville de Mexico. Elle développe ses activités autour de l'idée de favoriser l'égalité sociale, dans un pays où les classes sociales ont tendance à être polarisées. Une telle entreprise fournit un moment de répit aux citoyens qui en ont besoin. *MVC*, en tant qu'entreprise à but non-lucratif, a assurément sa place dans les rues de la mégalopole où elle vient entre autres en aide aux plus démunis. Les pages qui suivent ne remettent pas en question l'utilité d'une telle entreprise. Cependant, le fait qu'elle s'inscrive dans le milieu de l'art nous permet de questionner ses paramètres esthétiques. Nous questionnons donc le pouvoir de cette œuvre à émanciper ses spectateurs évoluant au sein de la société de consommation capitaliste. Mais avant d'y arriver, une description formelle de *Mejor Vida Corporation* s'impose.

### 3.3.2. Description formelle de *Mejor Vida Corporation*

Comme mentionné plus tôt, l'œuvre *Mejor Vida Corporation* est une entreprise à but non-lucratif créée par l'artiste et activiste Minerva Cuevas<sup>185</sup> en 1998. Elle est toujours en fonction à l'heure actuelle (2013). Le siège social de l'entreprise est situé dans la ville de Mexico, principal lieu d'intervention de *MVC*. Elle fournit cependant ses services partout à travers le monde. L'œuvre débuta par une série d'interventions, imaginées par Minerva Cuevas, dans l'intention de provoquer et avec l'espoir de changer le cours normal des choses dans la mégalopole mexicaine<sup>186</sup>. Minerva Cuevas écrit qu'il s'agit « d'une expérience sociale et politique conduite dans l'arène de la vie quotidienne<sup>187</sup> », pour laquelle le but est de

<sup>185</sup> Jérôme Sans, « Minerva Cuevas », *Hardcore : vers un nouvel activisme*, Catalogue d'exposition (Paris, Palais de Tokyo, 2003, 27 fév.-18 mai), Paris, Palais de Tokyo, 2003, p. 59.

<sup>186</sup> *Ibid.*, p. 59.

<sup>187</sup> Traduit de l'anglais : « [...] a social and political experiment conducted in the arena of everyday life. » dans Minerva Cuevas, « For a human interface – Mejor Vida Corp », *Irrational*, En ligne, 2008, <[http://www.irrational.org/minerva/cuevas\\_interface-EN.pdf](http://www.irrational.org/minerva/cuevas_interface-EN.pdf)>. Consulté le 18 décembre 2012.

« parasiter le schéma capitaliste<sup>188</sup> » en offrant l'égalité sociale à ceux qui le désirent. Munie d'un site Internet<sup>189</sup>, disponible à tous les internautes, et des points de service accessibles dans l'espace urbain, *MVC* distribue gratuitement des produits de consommation ordinaires, ou encore des articles ayant pour objectif de faciliter l'obtention de biens et services à moindre coût<sup>190</sup>. Il s'agit de tickets de métro, de fausses cartes étudiantes, d'enveloppes postales pré-affranchies, de faux codes à barres, de tickets de loteries ou même de semences pour le jardin : des biens visant principalement à remplir des besoins secondaires ou de sécurité. Cette distribution se fait directement dans la rue, dans des kiosques de centres commerciaux, ou encore par le biais d'Internet. Pour que l'œuvre prenne forme, il doit y avoir participation directe du spectateur devenu client<sup>191</sup>, sans quoi la transaction (le don), qui est à la base même de la « forme » de l'œuvre, ne peut être effectuée.

La volonté de faire participer l'art au changement social se trouve au cœur de l'entreprise artistique. *MVC* amène également l'art à créer de nouvelles relations sociales qui n'auraient pas eu lieu d'être si l'art était resté enfermé dans ses lieux propres, c'est-à-dire la galerie et le musée. Sans s'attribuer le statut d'œuvre de charité, *MVC* souhaite offrir, à tous ceux qui veulent bien y participer, une position alternative à la société de consommation capitaliste. Cette façon de faire de l'art, soit en investissant le champ social grâce à une entreprise à but non lucratif, est pour Cuevas « une vision éducative à long terme » que l'on peut appréhender « comme une provocation sociale, un point de départ pour générer des doutes, des idées et des actions<sup>192</sup>. » En donnant à l'œuvre la forme d'un réseau de distribution de produits de consommation favorisant l'égalité sociale, créant ainsi une économie parallèle, Cuevas tente de faire de l'art un élément de changement. Grâce au jeu de l'art, *MVC* prend donc la forme d'une économie de donation, qui évolue parallèlement à l'économie dominante qu'est celle du capitalisme de consommation. Mais ce jeu, induit et pratiqué par *MVC*, peut-il favoriser

<sup>188</sup> Jérôme Sans, *op. cit.*, p. 58.

<sup>189</sup> Minerva Cuevas, « For a human interface – Mejor Vida Corporation », *Irrational*, En ligne, 2008, <<http://www.irrational.org/mvc/english.html>>. Consulté le 18 décembre 2012.

<sup>190</sup> *MVC* fait également des interventions publicitaires en reprenant les logos de grandes compagnies pour dénoncer certains de leurs actes. Elle fournit aussi ses services aux personnes nécessitant une lettre de recommandation, met en ligne des questionnaires, fait des opérations de nettoyage, etc. Cette analyse ne s'attardera pas à ces secteurs d'activités. Nous souhaitons simplement informer notre lecteur de leur existence.

<sup>191</sup> Il est important de noter que le participant de l'œuvre, celui qui reçoit le produit, n'est pas nécessairement conscient qu'il s'agit d'art. Par conséquent, il se fait spectateur sans le savoir.

<sup>192</sup> Jérôme Sans, *op. cit.*, p. 62.

l'émancipation des individus évoluant au sein de la société de consommation capitaliste ? Afin d'arriver à le savoir, il sera nécessaire, dans un premier temps, de voir comment cette œuvre se fait « jeu ». Par la suite, il nous sera possible d'analyser ce jeu en fonction des théories de l'émancipation que nous avons étudiées.

### 3.3.3. Analyse du caractère ludique de *Mejor Vida Corporation* et de ses possibilités émancipatrices

Tout d'abord, le jeu de l'art permet à *Mejor Vida Corporation* (fig. 3.1 à 3.2) de pénétrer le réel. Il le fait avant tout en permettant à l'œuvre de reprendre tous les aspects d'une entreprise. Ceci laisse la possibilité à Minerva Cuevas de mettre en suspens la valeur artistique et d'artifice de l'œuvre au profit du quotidien. Bien que l'œuvre ressemble et fonctionne comme une réelle entreprise, il reste que Cuevas, en s'inscrivant dans le monde de l'art par un jeu mimétique, préserve la possibilité de faire vaciller *MVC*, au besoin, entre réalité et fiction. L'artiste invente un contexte, une possibilité de réalité avec son entreprise qui donne ses produits. Cette possibilité de réalité se définit donc en opposition à la réalité capitaliste qui cherche à faire des profits. Elle inverse ainsi les règles du jeu capitaliste à ce niveau, étant donné que le consommateur n'a pas de dépense à faire, puisque c'est l'artiste qui la fait. *MVC* incite également à consommer (ou plutôt à contre-consommer, étant donné qu'il s'agit d'une opposition à la manière ordinaire de faire) des produits à valeur symbolique liée à l'égalité sociale. En d'autres termes, les produits que *MVC* met à la disposition de ses clients sont chargés de caractéristiques renvoyant à une manière de vivre (anarchisme, anti-capitalisme...). Par exemple, en se servant d'une fausse carte étudiante pour profiter des rabais étudiants, l'individu s'oppose aux règles établies par la société de consommation capitaliste voulant que chacun paie le prix juste en fonction de son statut social. Puisque l'entreprise donne ses produits, elle détraque sa propre croissance financière. Elle se soustrait donc à la logique de la société de consommation capitaliste. Il y a là inversion de paradigme au niveau de la dépense, de la croissance, et par le fait même, de la notion de vice. De plus, en incitant à une contre-consommation à valeur symbolique, *MVC* brouille le paradigme du vice dans la société de consommation capitaliste. En effet, la valeur symbolique des objets qu'elle fournit est toujours présente, mais de façon paradoxale, puisqu'elle est là pour dénoncer ce principe.

Dans un autre ordre d'idée, certains aspects de *Mejor Vida Corporation* imitent les façons de faire de la société de consommation capitaliste. Par exemple, alors que la mondialisation qui accompagne le capitalisme est généralement jugée comme étant l'une des causes des inégalités sociales, elle devient un atout pour l'entreprise. En effet, la mondialisation lui permet de parasiter le schéma capitaliste à travers le monde. C'est entre autres par le biais d'Internet que *MVC* arrive à distribuer ses produits sur tous les continents, mais également grâce aux expositions internationales auxquelles Cuevas participe chaque année et avec lesquelles il lui est possible de faire connaître son entreprise. La technologie, facilitant les échanges commerciaux dans un système capitaliste, devient un outil de premier plan pour cette économie parallèle de contre-consommation. Le jeu mimétique qui se passe à ce niveau permet un parasitage de masse dans une société mondialisée.

Comme il est possible de le comprendre à partir des écrits de Caillois, les jeux sont les miroirs des envies et des réalités sociales. Cela vaut pour le jeu pratiqué par *MVC*, qui suggère une façon de vivre, une manière d'évoluer autrement dans la société de consommation capitaliste, toujours dans le but de la détourner. Il y a donc une « clientèle » pour le jeu de cette œuvre, que ce soit des individus souhaitant remplacer le système de consommation capitaliste par un autre, des personnes dans le besoin ou encore des spectateurs de l'art. Dans une certaine mesure, *MVC* permet à ses participants de s'évader temporairement des contraintes du capitalisme de consommation, d'adopter une autre façon d'y évoluer. Seulement, est-il possible d'affirmer que l'évasion qu'offre l'œuvre soit accompagnée de possibilités émancipatrices favorisées par le jeu qu'elle induit et pratique ?

Tout d'abord, afin d'arriver à voir si l'émancipation des spectateurs peut être favorisée par l'œuvre *Mejor Vida Corporation*, rappelons qu'à l'introduction de ce chapitre nous avons proposé que des œuvres telles que celles que nous étudions sont constituées de plusieurs moments. Chacun de ces moments pourrait, selon la forme qu'il prend, être susceptible de favoriser l'émancipation des spectateurs. Dans le cas présent, nous identifions deux moments différents (bien qu'il puisse y en avoir d'autres) : celui où le don est effectué (auquel se combine la perception de l'œuvre par le spectateur/participant) et celui où l'individu se sert du produit donné.

Le tout premier moment correspondant au don du produit ou encore à l'échange, qui nécessite la participation directe du spectateur. Ce moment peut être compris, en partie, à la lumière des théories de Frank Popper sur la participation ludique à la créativité. Rappelons que cette théorie stipule que la participation du spectateur à la créativité est garante de son émancipation. Cependant, pour se faire émancipatrice, selon Popper, la participation à la créativité doit susciter l'imagination du spectateur, l'amener à créer dans le contexte proposé par l'artiste, et au besoin, modifier les règles établies par ce dernier. Toutefois, la participation dans *MVC*, au moment de l'échange avec l'artiste, est très encadrée. De fait, elle possède des règles trop rigides pour que le spectateur puisse y intervenir concrètement. Ses capacités créatives ne sont donc pas suscitées lors de ce moment. Même en suivant la théorie de Frank Popper sur l'émancipation, que nous avons précédemment étudiée, ce moment de *MVC* n'est nullement susceptible de favoriser l'émancipation du spectateur, du moins par le jeu qu'elle pratique. Qu'en est-il de celui qu'elle induit lors de la perception que le spectateur peut se faire de l'œuvre, perception qui se produit lors de ce même moment ?

Compte tenu que l'œuvre a un caractère ouvertement activiste et subversif de la société de consommation capitaliste, la subjectivité du spectateur est très faiblement sollicitée. Minerva Cuevas le dit elle-même : son œuvre vise à éduquer le spectateur, à lui faire prendre conscience des inégalités auxquelles fait place le système capitaliste<sup>193</sup>. Il s'agit donc d'un message didactique, faisant circuler une idée précise de ce que devrait être la vie, visant un idéal de société. Ce positionnement de Cuevas, en tant qu'enseignante du juste et de l'injuste, amène le spectateur à mille lieues de l'émancipation suivant les principes du maître ignorant énoncés par Jacques Rancière. Cette notion de l'émancipation prône l'idée que lorsque l'intelligence d'un individu (ici le spectateur) est subordonnée à celle d'un maître (ici l'artiste), il y a abrutissement et non émancipation<sup>194</sup>. Pour qu'il y ait émancipation par l'art, l'œuvre doit laisser place à un suspens esthétique, un espace entre l'œuvre et le spectateur qu'il convient à ce dernier de remplir par sa propre subjectivité. L'aspect éducatif de l'œuvre *Mejor Vida Corporation* ne peut laisser place à un tel espace, entre autres parce que la réflexion sur le sujet est fermée par l'artiste, avant même que le spectateur n'entre en contact avec elle. Nous pouvons donc établir que ni le jeu pratiqué dans cette première partie de

<sup>193</sup> Jérôme Sans, *op. cit.*, p. 62.

<sup>194</sup> Jacques Rancière, *Le maître ignorant*, *op. cit.*, p. 12.

l'œuvre de Minerva Cuevas, ni celui induit au moment où le spectateur prend connaissance de l'œuvre et la raisonne, soient susceptibles de favoriser l'émancipation des spectateurs en regard des théories de l'émancipation précédemment discutées.

Toutefois, une brèche s'ouvre dans la rigidité de l'œuvre au niveau des produits qu'elle dispense, et plus particulièrement avec la fausse carte étudiante. Ce produit, offert par *MVC*, permet aux individus se la procurant d'obtenir des rabais généralement donnés qu'aux étudiants. Dans la société de consommation capitaliste, chaque chose a un prix. Selon le statut social du consommateur (travailleur, étudiant, âge d'or...), il peut lui arriver de payer plus ou moins cher pour certaines choses. Ceci correspond à une règle de la société de consommation capitaliste, dans sa version « capitalisme social ». La carte étudiante offerte par *MVC* se sert de cette règle. Est-ce donc de ruser le système ? Si c'était le cas, le spectateur, en se procurant cette carte, aurait des possibilités de jeu à l'intérieur de la société de consommation capitaliste. Il pourrait, selon les offres des détaillants et sa capacité à se créer des opportunités d'accès au rabais, ruser le système de la consommation capitaliste. Ce faisant, le spectateur serait susceptible de s'émanciper par sa créativité à évoluer dans cette forme sociale munie de sa fausse carte. Cependant, la ruse est un acte qui se tient en équilibre entre le respect de la règle et sa transgression. Le coup se doit donc de rester dans les limites de la légalité, limites établies par les règles. S'il les transgresse, ce n'est pas une ruse, mais plutôt une triche. La fausse carte étudiante transgresse la règle par le fait qu'elle est fausse et faite pour être utilisée par des individus qui ne sont pas étudiants. Elle est donc une triche, et non une ruse, qui se place contre la règle et peut facilement être rattrapée par la réalité.

L'œuvre *Mejor Vida Corporation* permet un moment de répit aux consommateurs qui en jouissent. Par sa forme ludique, les spectateurs qui y participent peuvent expérimenter une nouvelle façon de consommer, ou plutôt de contre-consommer, que l'artiste Minerva Cuevas met à leur disposition. Avec certains des produits offerts, les spectateurs sont susceptibles de créer du jeu une fois les articles en leur possession, alors qu'ils évolueront sur l'échiquier de la consommation, mais uniquement suivant le mode de la tricherie. Par l'aspect didactique de l'œuvre et le message monolithique que Cuevas envoie à ses spectateurs, nous avons établi que le jeu induit et pratiqué par *MVC* ne pouvait être susceptible de favoriser l'émancipation de ses spectateurs. De plus, par le caractère d'opposition formelle à la société de

consommation capitaliste que l'œuvre revêt, elle se pose en détentrice de la vérité. Elle devient une sorte de maîtresse qui enseigne aux spectateurs ce qui est juste et injuste, ainsi que ce qu'ils doivent faire pour favoriser le changement social vers une société plus égalitaire. La forme de jeu pratiqué par *MVC* prend l'aspect d'une communauté consensuelle, où il devient nécessaire de simplement s'opposer à la société de consommation capitaliste pour jouir de l'œuvre, et chercher à la remplacer par une société égalitariste. Suivant les modèles de l'art fournis par Rancière, la présente œuvre reste, à chacun de ses moments, dans le modèle éthique de l'art<sup>195</sup>, impliquant que les spectateurs/participants doivent se mouvoir au rythme du juste et tendre vers l'idéal de communauté prôné par l'artiste afin de participer et jouir de l'œuvre. Ceci implique que, suivant l'analyse rancérienne — position que nous adoptons dans ce mémoire —, cette œuvre n'est pas susceptible de se faire politique ou émancipatrice. Une œuvre qui endosse l'économie de consommation capitaliste serait-elle plus susceptible de favoriser l'émancipation, contrairement à *Mejor Vida Corporation* qui s'y oppose simplement ?

### 3.4. L'Action Terroriste Socialement Acceptable et *CHANGE* <sup>196</sup>

#### 3.4.1. Survol du contexte socio-historique de *CHANGE*

Le Québec est assurément l'endroit, parmi tous les États d'Amérique du Nord, où l'État-providence est le plus présent. L'État-providence repose sur l'idée que le gouvernement s'octroie un large pouvoir réglementaire envers l'économie et la société, notamment en ce qui a trait à la redistribution des richesses. Cependant, au tournant des années 2000, une montée du néo-libéralisme, idéologie favorable au désengagement de l'État, s'est produite un peu partout dans le monde et entre autres au Québec et au Canada<sup>197</sup>. Le néo-libéralisme a charmé une majorité de Québécois qui, en 2003, ont porté au pouvoir le Parti Libéral du Québec. L'une de leurs idées maîtresses était de freiner les dépenses publiques dans l'optique de restreindre la présence de l'État dans les affaires de la province. Le plan du Parti était d'opérer

<sup>195</sup> Jacques Rancière, *Le spectateur émancipé*, op. cit., p. 61.

<sup>196</sup> Voir les figures de l'appendice B.

<sup>197</sup> La mouvance néo-libérale s'est toutefois installée dès le début des années 1980, comme par exemple en Angleterre avec Margaret Thatcher et aux États-Unis avec Ronald Reagan qui appliquaient des politiques sociales et économique austères favorisant le développement de la libre entreprise.



une réingénierie de l'État — pour reprendre leur terme — afin d'économiser dans les coûts bureaucratiques et donner plus de place à l'entreprise privée. Trois ans plus tard, au fédéral, le Parti Conservateur a été élu pour constituer le gouvernement du Canada. Ce Parti caressait des intentions néo-libérales encore plus fermes que celles des Libéraux québécois. De plus, ce gouvernement étant favorable à l'exploitation des matières premières, dont les sables bitumineux reconnus pour les importants dommages qu'ils causent à l'environnement, a fait monter la grogne dans les milieux écologistes qui gagnent en popularité depuis les années 2000.

En 2007, les États-Unis ont connu les précédents de l'une des plus importantes crises financières de leur histoire, soit celle des « subprimes ». Dans une société carburant à la consommation, où le crédit est très facile d'accès, voire trop facile, l'immobilier américain a souffert de l'une de ses plus importantes dévalorisations. En raison d'un nombre très élevé de prêts hypothécaires à hauts risques, les créanciers des nouveaux propriétaires n'arrivaient plus à percevoir les versements hypothécaires de leurs clients, créant une importante onde de choc à la bourse. De nombreuses banques ont dû faire faillite, ne pouvant redonner les avoirs que leur avaient confiés leurs clients. Cette crise financière sera un précédent important au krash boursier planétaire qui allait se produire l'année suivante. En 2008, une crise financière mondiale s'est produite et ses répercussions se sont fait sentir chez les petits comme chez les grands épargnants. Il s'en est suivi une sérieuse remise en question de l'économie capitaliste, à savoir si ce système était réellement le mieux adapté aux sociétés actuelles, tel que le laisse croire les gouvernements occidentaux.

C'est dans un contexte économique précaire et de politiques pro-développement, délaissant les valeurs sociales et écologiques, que l'œuvre/boutique *CHANGE* de l'Action Terroriste Socialement Acceptable a vu le jour à l'automne 2008. Celle-ci avait pignon sur rue au coin des rues Marie-Anne et St-Laurent à Montréal. Elle y a été installée du 2 octobre au 11 décembre 2008, soit pendant la période précédant le temps des Fêtes, traditionnellement un temps de surconsommation. Par la suite, *CHANGE* se déplacera telle une exposition itinérante à travers le Québec et le Canada. Encore en 2012, cette œuvre a pu

être vue à Carleton-Sur-Mer du 10 au 23 mars. Parallèlement à ces expositions temporaires, *CHANGE* est toujours accessible aux consommateurs via Internet<sup>198</sup>.

#### 3.4.2. Description formelle de *CHANGE*

Le collectif québécois ATSA, constitué des artistes et activistes Annie Roy et Pierre Allard, a fait en sorte que leur œuvre *CHANGE* (fig. 3.3 à 3.5) prenne une forme oscillant entre boutique de souvenirs et galerie d'art. Ce collectif s'attarde spécialement à prôner l'égalité sociale et à mettre de l'avant les responsabilités individuelles face à l'environnement. Bien que, comme mentionné plus tôt, les produits qu'ils vendent dans leur boutique soient disponibles en tout temps sur le site Internet de l'ATSA, *CHANGE* s'installe sur la place publique pendant des périodes variant de quelques semaines à quelques mois. C'est généralement dans des locaux commerciaux ordinaires que l'œuvre prend place ou encore dans des galeries d'exposition facilement accessibles au public. Dans le cas de la toute première présence de *CHANGE* dans l'espace marchand, l'œuvre était installée à Montréal au coin des rue Marie-Anne et St-Laurent, une artère commerciale importante dans la métropole, où circulent une multitude d'individus issus de milieux sociaux différents. C'est cette présentation de l'œuvre qui sera retenue pour les fins de cette analyse.

Reprenant les traits d'une boutique marchande ordinaire, les passants pouvaient apercevoir l'affiche du commerce, située au-dessus de la porte d'entrée, présentant le nom de l'œuvre/boutique : *CHANGE*. Les vitrines du commerce montraient, au premier plan, des paniers d'épicerie rappelant la société consumériste, et elles laissaient également entrevoir la marchandise se situant dans l'ancre du magasin. Soulignons tout de suite que ce titre est chargé d'une valeur polysémique importante, se rapportant aux concepts de petite monnaie, à l'ordre de changer, à l'échange verbal et commercial ou encore au mot « changement », si l'on traduit le titre de la langue anglaise au Français. Les passants décidant d'y entrer pouvaient y retrouver des présentoirs de livres, de porte-clés et plusieurs autres produits dérivés des actions produites par le collectif. Des artefacts de performances artistiques, produites par l'ATSA depuis 1997, étaient également en vente. Comme l'écrit Patrick

<sup>198</sup> Action Terroriste socialement Acceptable, « *CHANGE* », ATSA, En ligne, 2008, <<http://www.atsa.qc.ca/projs/change/magasin-fr.html>>. Consulté le 18 décembre 2012.

Beaudoin : « ici [dans la boutique *CHANGE*] l'ATSA fonctionne comme un logo, une marque qui lance des concepts, les transforme à l'occasion en produits et ne craint pas la mise en marché en créant les objets dérivés de son explosion conceptuelle<sup>199</sup>. » Notons que les performances du collectif se rapportent essentiellement à des prises de position sur des sujets s'apparentant à l'écologie et la justice sociale, donnant à ces artefacts une valeur symbolique propre à l'idéologie de l'ATSA.

En termes capitalistes, le collectif mettait à la disposition du consommateur des articles avec le « branding » de l'ATSA. On voit donc que, contrairement à l'œuvre de Minerva Cuevas précédemment discutée, *CHANGE* s'approprie le fonctionnement de l'économie de consommation capitaliste plutôt que de s'y opposer. De plus, au-delà de ces articles mis à la disposition du consommateur, qui, en entrant dans le magasin, se faisait spectateur et participant, cet espace invitait les individus à engager une conversation avec un artiste du collectif ou avec un bénévole, sur le devenir des sociétés. L'ATSA le dit ouvertement : leurs interventions « sont là pour provoquer l'expérience et la discussion<sup>200</sup> » et elle souhaite récllement entretenir un dialogue avec le visiteur, entendre ses idées, les discuter, parler des leurs, etc. En d'autres termes, l'Action Terroriste Socialement Acceptable souhaite faire intervenir un dissensus dans l'expérience de l'œuvre. Cette recherche de la discussion, sans être absente de *MVC*, est davantage mise de l'avant avec l'œuvre *CHANGE* par le fait qu'elle soit constitutive de l'œuvre. Est-ce que cette possibilité de dialoguer, combinée au fait que cette œuvre endosse l'économie de consommation capitaliste, induirait et pratiquerait un jeu plus susceptible de favoriser l'émancipation des spectateurs ? Il est à noter que la possibilité de la discussion, impliquant la participation active du spectateur, s'établit au même moment où celui-ci fait l'expérience de l'œuvre, ce que nous étudierons bientôt. Nous verrons également si *CHANGE*, par les approches intelligibles qu'elle offre aux spectateurs, induit des possibilités de jeu susceptibles de favoriser l'émancipation des spectateurs. Cette étude devra aussi être faite en regard des produits que fait circuler cette économie parallèle.

---

<sup>199</sup> Patrick Beaudoin, « Mortel. », dans Sonia Pelletier (dir.), *ATSA, quand l'art passe à l'action*, Montréal, Action Terroriste Socialement Acceptable, 2008, p. 85.

<sup>200</sup> Sonia Pelletier, « À l'origine d'une rencontre avec l'ATSA », *Inter Art Actuel*, n°107, 2011, p. 34.

### 3.4.3. Analyse du caractère ludique de *CHANGE* et de ses possibilités émancipatrices

Tout d'abord, il est possible d'affirmer que l'œuvre boutique *CHANGE*, par sa forme, s'inscrit dans le principe du jeu mimétique en reprenant chacun des traits de la société de consommation et de ses appareils de distribution. Elle adopte toutes les règles de cette forme sociale, allant du principe de la dépense, du vice et de l'abondance de la marchandise sur ses étalages, jusqu'à la valeur symbolique des objets qu'on y vend et de la mise en spectacle de ceux-ci. Cette acceptation des codes consuméristes, ou encore cette mimesis, est effectuée dans le but de détourner subtilement de leurs fins les mécanismes de la société de consommation. Ce détournement a lieu de différentes manières, et donc par des jeux se passant à plusieurs niveaux.

Dans un premier temps, le nom de l'œuvre/boutique, soit *CHANGE*, est susceptible d'éveiller un questionnement chez les passants relativement à la nature du magasin. Ce questionnement peut se produire en raison de la polysémie du terme « change ». Aux premiers abords, ce terme ne s'apparente nullement à un nom de commerce ordinaire, sauf peut-être un commerce de prêts sur gages et autres magasins du genre. Polysémique, ce titre ne révèle pas la nature de l'œuvre aux gens qui n'entrent pas dans la boutique. Il peut même entraîner un certain suspens en ce qui a trait à sa signification, faisant valser son sens entre monnaie, échange, l'ordre de changer, etc. Il s'agit d'un jeu de langage se rapprochant du *witz*. Le consensus, entourant les significations du terme « change », peut donc être ébranlé par son usage sur la façade d'un magasin, provoquant une sorte de dissensus, un indécidable quant à la référence du mot. Seulement, cette combinaison dissensuelle peut-elle tenir au point de favoriser l'émancipation des spectateurs ? Malheureusement, nous croyons qu'elle ne tienne que jusqu'au moment où le spectateur prendra connaissance de la valeur symbolique des œuvres et objets qui y sont présentés et vendus, ce que nous verrons de façon plus détaillée.

L'individu entrant dans la boutique *CHANGE* devient à la fois consommateur potentiel et spectateur de l'art. Il pourra circuler dans les lieux et jouir des œuvres qui y sont présentées, les acheter ou encore acheter les produits dérivés. Employant des techniques de marketing, entre autres dans la façon de présenter les produits, *CHANGE* incite le spectateur à la

dépense. Comme nous l'avons mentionné plus tôt, les œuvres et produits qu'il retrouvera à l'intérieur sont des artefacts de performances effectuées par l'ATSA, telles qu'un porte clé à l'effigie d'un VUS victime d'un attentat simulé par le collectif (*Attentat #1* [2003-2007]-fig. 3.4), ou encore un t-shirt rappelant le nom du magasin et promouvant l'œuvre elle-même. Le collectif y mime littéralement la galerie d'art et le magasin de souvenirs, vendant la marque « ATSA ». Le spectateur ne connaissant pas le collectif et ses ambitions, se trouvera potentiellement déboussolé dans cet univers commercial mariant art, écologie, égalité sociale et capitalisme marchand. Les artistes y sont allés d'une habile mise en scène susceptible de tromper le spectateur sur les raisons d'être de la boutique. Au premier degré, ceci pourrait amener le spectateur à repenser les frontières sensibles qui l'entourent, à évoluer dans un espace/temps en toute liberté et à laisser son imagination travailler pour faire du sens avec ce lieu. Ainsi, sa visite à l'intérieur de l'œuvre rendrait potentiellement le jeu de cette économie parallèle favorable à son émancipation intellectuelle.

Toutefois, comme mentionné plus haut, la possibilité d'émancipation tient jusqu'au moment où le spectateur prend connaissance de la valeur symbolique des objets qu'il y trouve, une valeur symbolique porteuse d'une charge éthique importante. Les interventions de l'ATSA sont reconnues pour dénoncer des injustices et des actes commis par l'humanité ne convenant pas au respect de la nature ou aux valeurs que le collectif supporte. Tout suspens esthétique est ainsi annihilé au profit de l'idéologie propre à l'ATSA. Bien sûr, l'ATSA dit vouloir engager une discussion avec les spectateurs pour qu'ils puissent faire part de leurs propres idées, introduire, d'une certaine manière, un dissensus dans le message du collectif. Néanmoins, il faut reconnaître que l'idée d'avoir un environnement plus vert et une société plus juste fait généralement consensus dans la société. Ceci implique, a priori, que le spectateur devrait acquiescer au message véhiculé par l'ATSA. S'il advenait qu'un spectateur ait un discours s'opposant aux valeurs de l'ATSA, tout porte à croire que l'ensemble des efforts du collectif tendraient à convaincre ce spectateur de ce qui est juste de faire, se positionnant ainsi comme détenteur de la vérité. De plus, même si une idée dissensuelle était introduite par un spectateur, *CHANGE* met de l'avant une idée consensuelle, c'est-à-dire que la majorité des individus partage cette idée. Ceci implique que ce consensus soit ce qui constitue le partage du sensible, et donc ce qui est généralement pris pour vérité, ce « qui

définit le commun d'une communauté<sup>201</sup>. » Le spectateur, qui y introduirait du dissensus amènerait le collectif à revoir ses positions, à repartager son propre sensible. Ainsi, ce serait les artistes qui auraient la chance de s'émanciper intellectuellement, non pas le spectateur.

À première vue, l'œuvre *CHANGE* correspond en partie à ce que nous avons précédemment caractérisé de « double jeu ». Dans le cas présent, il s'agit d'un jeu se produisant sur le terrain de la dénonciation de la société de consommation et de ses méfaits sociaux, tels que le laisse entendre le collectif, ainsi que sur le terrain du capitalisme marchand ordinaire et de l'art. Avec *CHANGE*, l'ATSA fait avec la règle, tout en la travestissant. Elle use donc d'un jeu rusé face à la société de consommation capitaliste en se maintenant entre le respect de la règle et sa transgression. En regard de ce que nous avons précédemment discuté, nous pouvons affirmer que le collectif s'émancipe de la société de consommation capitaliste, puisqu'il arrive à repenser son fonctionnement, à la détourner de ses fins pour la mettre à l'avantage de leur cause. Le collectif imagine une nouvelle façon de faire les choses à l'intérieur même du système imposé. Cependant, ce jeu émancipateur s'arrête avec les artistes, ne laissant point la chance au spectateur d'y trouver un espace à combler par sa propre subjectivité. Avec *CHANGE*, l'ATSA crée une nouvelle police, une nouvelle façon d'organiser la société de consommation pour qu'elle devienne à leurs yeux plus équitable et propre. D'une certaine manière, leur jeu permet de remplacer temporairement l'ordre dominant de l'économie de consommation par un autre ordre représentant leurs idées. La forme de l'œuvre peut laisser place à un certain indécidable pouvant aboutir à un suspens esthétique. Toutefois, le fond, qui consiste à convaincre les gens de changer leurs habitudes de consommation et à leur présenter les injustices sociales, est beaucoup trop présent et anéantit toute tentative de rendre l'œuvre politique, au sens de heurt entre éléments hétérogènes dans la perception du public. En d'autres mots, *CHANGE* remplace le consensus ordinaire de la société de consommation capitaliste par un consensus que le collectif a imaginé. Les artistes présentent alors leur propre vision des choses, ne pouvant faire l'objet d'une reconfiguration sensible de la part des spectateurs.

En ce qui a trait au fait que le collectif se serve de techniques de marketing pour attirer le consommateur dans son antre, l'ATSA se joue en quelque sorte du consommateur qui

---

<sup>201</sup> Jacques Rancière, *Malaise dans l'esthétique*, op. cit., p. 38.

pénétrera dans les lieux. Celui-ci, ne sachant trop à quoi il a affaire et s'attendant plutôt à entrer dans une boutique ordinaire et non dans une œuvre d'art (ou espace d'art), prendra finalement conscience, au fur et à mesure de sa visite, qu'il s'est fait berné. Sans que ce jeu soit à renier, il se rapproche beaucoup plus de la farce et de l'attrape que de la notion d'émancipation. Il y a bien quelque chose dans cette attrape qui s'approche du concept du *trickster* que nous avons précédemment étudié, voulant que plusieurs réalités contradictoires se côtoient dans l'œuvre sans que l'une ne s'efface au profit d'une autre<sup>202</sup>. Le fait d'entrer dans un lieu insolite où se côtoient la marchandise, l'art et l'anti-consumérisme, est susceptible de faire place à un non-sens potentiellement critique. Mais, encore une fois, la charge éthique que transporte les œuvres et objets vendus en ce lieu, empêche le maintien de l'équilibre entre réalité et fiction, entre art et non-art, ou encore entre respect de la règle et sa subversion. Le tout finit par signifier que l'œuvre répond en fait à une idéologie, que l'art est au service de l'éthique. De plus, ces œuvres et objets, présentant des faits et réalités jugés socialement inacceptables de manière aussi didactique, reviennent à vulgariser les raisons d'être des œuvres. Comme nous l'avons souligné plus tôt, Herbert Marcuse écrivait que l'art ne peut pas « se “vulgariser” sans affaiblir sa puissance d'émancipation<sup>203</sup>. » Malheureusement, le fond des œuvres et objets que souhaite faire circuler cette économie parallèle, nous amène bien loin des principes de l'enseignement universel de Joseph Jacotot, stipulant que l'émancipation se produit par la volonté des individus à reconfigurer leurs propres frontières sensibles<sup>204</sup>. En montrant ce qui est bien et mal, l'ATSA met plutôt de l'avant le principe de l'abrutissement que nous avons vu plus tôt, c'est-à-dire que le collectif subordonne l'intelligence des spectateurs à la sienne.

Nous l'avons démontré, *CHANGE* est une œuvre qui investit la société de consommation capitaliste par le jeu et même la ruse. Malgré cela, les propriétés émancipatrices, offertes par ce jeu rusé, cessent avant même d'atteindre le spectateur. Le sens de l'œuvre, par sa très forte teneur éthique, tourne sur lui-même et n'arrive pas à se faire politique dans sa réception par le spectateur. Ceci se produit même si *CHANGE*, dans un premier temps, se laisse approcher par le spectateur de façon à ce qu'il laisse libre cours à son imagination par la polysémie du titre

<sup>202</sup> Jean-Philippe Uzel, « Les objets *trickster* de l'art actuel », dans Thérèse St-Gelais (dir.), *L'indécidable : écarts et déplacements de l'art actuel*, Montréal, Éditions Esse, 2008, p. 40.

<sup>203</sup> Herbert Marcuse, *La dimension esthétique - Pour une critique de l'esthétique marxiste*, op. cit., p. 34.

<sup>204</sup> Jacques Rancière, *Le maître ignorant*, op. cit., p. 24.

et le fait qu'il y ait une rencontre d'éléments hétérogènes produite par l'œuvre, c'est-à-dire la rencontre de la société de consommation et de l'art. Le fait que le collectif et ses œuvres visent, dans un second temps, à inculquer ses idéaux aux spectateurs, élimine sa force critique, politique et émancipatrice selon ce que nous avons exploré.

### 3.5. Matthieu Laurette et *Produits remboursés*<sup>205</sup>

#### 3.5.1. Survol du contexte socio-historique de *Produits remboursés*

En France comme ailleurs, les années 1990 sont marquées par l'accélération du phénomène de la mondialisation. Ceci est entre autres dû au développement accru des nouvelles technologies, ainsi qu'à la dévalorisation de l'idéologie communiste. En effet, 1989 marque la chute du mur de Berlin, principal rempart et symbole de la scission de l'Europe entre l'Ouest capitaliste et l'Est communiste du Bloc soviétique<sup>206</sup>. Cette disparition de l'une des barrières les plus symboliques du monde, a eu pour effet d'apporter la libéralisation progressive de l'économie par les États du bloc soviétique<sup>207</sup>. De surcroît, les échanges commerciaux entre l'Est et l'Ouest se sont accrus, participant à la mondialisation de l'économie se faisant de plus en plus importante.

Internet fit également son apparition pour le grand public en 1989. Cette nouvelle technologie a pour effet d'accélérer grandement les communications, qu'elles soient d'ordre commerciales ou culturelles. Depuis les années 1970, en France comme ailleurs, le public assiste à la démultiplication de l'offre télévisuelle, contribuant à la démocratisation de l'accès à la télévision et à la diversification des programmes offerts au public. Depuis ces années, la

<sup>205</sup> Voir les figures de l'appendice C.

<sup>206</sup> Le mur de Berlin fut érigé en août 1961 par les dirigeants de la République démocratique allemande, située du côté est, afin de contrer l'exode de sa population vers l'Ouest. Il faisait partie d'un dispositif frontalier, surnommé le Rideau de fer, et qui scindait l'Europe en deux. Voir Antonio Missiroli et Fabio Bertini, *Les deux Allemagnes 1945-1990*, Firenze, Casterman, 1995, 125 p.

<sup>207</sup> Il est important de noter que cette ouverture sur le monde, qu'ont connue les États soviétiques au tournant des années 1990, découle d'une réforme économique, politique et culturelle nommée la Perestroïka. Elle fut mise en place par l'homme d'État soviétique Mikhaïl Gorbatchev. Trois objectifs principaux étaient visés par cette réforme : calmer les tensions Est-Ouest, valoriser les échanges économiques et échanger avec l'étranger sans égard à l'idéologie des États. Voir Nicolas Werth, « La révolution gorbachévienne », *Histoire de l'Union soviétique*, Paris, Presse Universitaire de France, 1990, p. 539-579.



culture de masse n'a cessé d'atteindre de nouveaux sommets, impliquant que de plus en plus d'individus utilisent quotidiennement les médias analogues et numériques pour s'informer et se divertir. Ceci participe également à la spectacularisation accrue des personnes passant à la télé, ainsi que les produits de consommation qui y sont présentés, suivant les idées de Guy Debord. Comme ce dernier l'écrivait, dans le spectacle auquel participe la télévision, c'est comme s'il était dit que « ce qui apparaît est bon, ce qui est bon apparaît<sup>208</sup>. » Ainsi, de plus en plus de choses sont montrées à la télévision, et les gens ont de plus en plus le désir d'y apparaître également. Dans ce contexte, le concept du « Reality show », émission de télé montrant des personnes ordinaires accomplir ou vivre des choses extraordinaires, va accroître considérablement sa présence au petit écran. Cette popularité du « Reality Show » témoigne, tel que Debord le dénonce, du phénomène de la vie devenant elle-même spectacle.

Les années 1990 sont donc marquées par l'influence de la culture de masse dans un univers où les communications sont accélérées, ainsi que par une consommation accrue de marchandises matérielles comme fictives (télévision, cinéma...). L'œuvre *Produits remboursés* de Matthieu Laurette vient s'inscrire dans ce monde de surconsommation d'images et de denrées. En y adhérant, elle devient partie prenante de ce système spectaculaire. Tout porte à croire qu'en jouant dans les rouages du spectacle et en adoptant ce monde, caractérisé par la critique d'aliénant, l'artiste et son œuvre sont bien loin de la notion d'émancipation discutée plus tôt. Est-ce bien le cas ?

### 3.5.2. Description formelle de l'œuvre *Produits remboursés*

Œuvre de longue haleine s'étant échelonnée sur près de huit ans, *Produits remboursés* fut initiée par Matthieu Laurette en 1993 et se termina en 2001. Il s'agit d'un projet dans le cadre duquel Laurette, sur de plus ou moins longues périodes, s'alimentait presque entièrement grâce à des produits arborant des mentions telles « Satisfaction garantie ou argent remis ». Les seuls produits qu'il devait toujours payer étaient les produits de base, tels le pain et les légumes<sup>209</sup>. En plus de profiter lui-même de ces offres marketing, Laurette a entrepris de

<sup>208</sup> Guy Debord, *La société du spectacle*, op. cit., p. 20.

<sup>209</sup> « Ça ne coûte rien... », BTS communication [Le monde], 5 mai 2006, En ligne, <<http://www.ac-nice.fr/btscom/odr.html>>, Consulté le 10 décembre 2012.

propager son idée à travers la France, voire certaines parties d'Europe, et ce en grande partie grâce aux médias de masse. C'est entre autres en faisant des apparitions télévisées qu'il y est parvenu. La première émission dans laquelle il a fait part de son projet, diffusée en 1996, est *Je passe à la télé*<sup>210</sup>. Par la suite, en voyant en Laurette un sujet curieux et intéressant, les médias se sont mis à l'inviter, lui demandant d'expliquer ses astuces, faisant prendre conscience à des millions d'auditeurs et de lecteurs la possibilité de s'alimenter gratuitement : « D'un seul coup, [...], je me retrouvais appelé à participer à d'autres émissions, un documentaire, et ainsi de suite. La télé, les journaux... Tout s'embraye tout seul<sup>211</sup>. » Ainsi, Laurette inscrivait sa personnalité médiatique dans l'imaginaire collectif, spectacularisant sa propre image et celle de son concept d'alimentation. Seulement, cette spectacularisation est paradoxale : elle mène au détournement du principe de la dépense financière relevant de la consommation de marchandise. Ainsi, la marchandise immatérielle du spectacle, soit les images, fait place au parasitage de ce qu'elle promeut : son pendant matériel.

Pour une diffusion encore plus large de son projet, Laurette a mis sur pied un site Internet intitulé *Le web des produits remboursés*<sup>212</sup>. Site d'informations sur les produits remboursables et où il était aussi possible de partager ses trouvailles en tant qu'internaute, *Le web des produits remboursés* était fréquenté par des millions de visiteurs chaque année. De la même manière que l'ont fait la télévision et les journaux avec la spectacularisation du projet de Laurette, le web sert à propager de l'information potentiellement subversive de ses bases de fonctionnement le reliant à la société de consommation capitaliste.

La promotion du projet artistique de Laurette ne s'est pas fait uniquement par le biais des médias de masse. L'artiste a également investi la rue avec une sorte d'atelier ambulant à partir duquel il vendait des produits remboursables, fournissait des dépliants sur les façons de se faire rembourser ce qui est consommé ou organisait des visites de supermarchés où les consommateurs pouvaient s'adonner au jeu de trouver les produits remboursables et

<sup>210</sup> *Je passe à la télé* était une émission diffusée sur France 3 dans les années 1990, dont le concept de donner aux gens ordinaires une tribune pour avoir leurs quelques minutes de gloire télévisuelle, que ce soit pour chanter, raconter des histoires, ou encore, comme pour Matthieu Laurette, faire part de leur façon de vivre.

<sup>211</sup> Matthieu Laurette, dans Pierre-Charles T.-Monahan, « L'insolite spectaculaire : Entretien avec Matthieu Laurette », *ETC*, n°96, 15 juin - 15 octobre 2012, p. 45.

<sup>212</sup> Matthieu Laurette, 1996-2001, *Le web des produits remboursés*, Média web, Paris.

développer de nouvelles astuces. *Produits remboursés* de Matthieu Laurette rejoint un public vaste, allant des initiés au monde de l'art au simple consommateur désireux d'épargner. Ce projet est une œuvre demandant par moment la participation active du spectateur qui peut, par exemple, faire le tour d'un supermarché avec l'artiste et partager ses découvertes. Cela vaut aussi pour ceux qui achètent les produits directement de l'artiste, entrant de ce fait en contact avec lui, impliquant un échange. C'est une œuvre de longue durée, constituée de nombreux moments ne se laissant pas tous approcher de la même façon. Contrairement à *Mejor Vida Corporation*, qui donne de fausses cartes étudiantes ou de faux codes à barres, *Produits remboursés* n'a rien d'illégal et profite simplement des offres existantes. Laurette fait en sorte de composer avec ce qui est en place et n'invente pas de système qui pourrait, de façon utopique ou idéaliste, remplacer l'existant. En soit, il ne dénonce rien. *Produits remboursés* ne fait que ruser le réel. En ne créant pas de monde fictionnel par l'entremise d'un jeu mimétique, ou en ne proposant pas directement de nouvelle façon d'améliorer le monde, est-ce qu'une telle œuvre peut réellement se faire émancipatrice ?

### 3.5.3. Analyse du caractère ludique de *Produits remboursés* et de ses possibilités émancipatrices

Tout d'abord, comme pour les œuvres précédemment étudiées, *Produits remboursés* (fig. 3.6 à 3.8) est constituée de diverses unités de temps et d'espace, faisant en sorte que plusieurs moments la composent. Ces moments pratiquent et induisent des jeux différents, impliquant que ceux-ci aient la possibilité de favoriser l'émancipation ou non des individus évoluant au sein de la société de consommation capitaliste. Nous commencerons par énumérer ces moments que nous avons restreints au nombre de trois<sup>213</sup>. Nous gardons donc, en premier lieu, celui consistant en l'idée de s'alimenter gratuitement. Le second est celui où Laurette partage son astuce avec les spectateurs. Finalement, le troisième se passe parallèlement au second, puisqu'il s'agit de la spectacularisation de l'image de l'artiste et de son projet par les médias de masse lorsqu'il partage cette astuce. Ces moments ont chacun une teneur ludique différente, et bien-sûr, ils ont une influence les uns sur les autres. Il devient donc important

<sup>213</sup> Pour les besoins du présent mémoire, nous avons restreint les moments au nombre de trois. Seulement, il y en a davantage auquel nous ne nous attarderons pas, dont celui de l'exposition, mais qui a tout de même une grande valeur analytique.

d'expliquer la teneur ludique propre à chacun de ces moments et d'évaluer leur possibilité émancipatrice.

En premier lieu, afin d'attirer le consommateur à acheter des produits, les entreprises participant au système de la consommation capitaliste développent différentes stratégies. Ces techniques de marketing vont de la publicité dans les médias aux rabais promotionnels, ou dans le cas qui nous occupe, offrent le premier achat ou donnent un remboursement en cas d'insatisfaction. Ainsi, les entreprises inventent une sorte de jeu entre elles et leurs clients potentiels, un jeu visant à les attirer vers leurs produits. Ces stratégies, et tout particulièrement les offres de gratuité ou de remboursement, sont balisées par des règles établies par les compagnies. Ces règles consistent, par exemple, à respecter une date limite pour présenter une demande de remboursement, en la nécessité de présenter une preuve d'achat pour se faire rembourser, à envoyer une lettre justifiant la demande et ainsi de suite. Par ces règles, les entreprises créent donc une forme d'échiquier sur lequel les consommateurs sont libres d'évoluer, bien-sûr dans le but de les attirer vers leurs produits pour ensuite fidéliser la clientèle. Ces stratégies sont mises de l'avant dans le but d'accroître les profits des entreprises en arrivant à vendre davantage de denrées, visant donc la croissance financière. Respectant le principe de l'échange économique, la compagnie d'alimentation fournira une denrée et recevra en retour une somme d'argent provenant de la dépense du consommateur. Cependant, lorsqu'une personne choisit de profiter systématiquement de ces offres, le plan réglé des entreprises visant à faire des profits se trouve en partie déjoué.

Le choix de Matthieu Laurette de s'alimenter en profitant de chacune des offres marketing de ces compagnies d'alimentation, n'est pas un principe de contournement de la société de consommation capitaliste. Ce que l'artiste fait, c'est de s'arranger avec la règle établie, de « faire avec » elle. C'est la tactique du moins fort, la ruse du faible, pour reprendre l'expression de Michel de Certeau. Il ne fait que jouer le jeu des entreprises en le poussant à sa conclusion logique, en maximisant les possibilités de la règle. Ceci débouche sur le fait que l'artiste subvertit les règles du jeu économique qui implique la dépense financière du consommateur en échange des produits. La croissance économique des entreprises (bien

entendu dans une très faible mesure) est freinée parce que Laurette ne paie pas ce qu'il consomme, et ce en toute légalité.

Comme tout individu évoluant au sein de la société de consommation doit, pour s'alimenter, prendre le temps de magasiner, d'acheter les produits et se voit dans l'obligation de les payer pour respecter la règle, ce temps de consommation est d'une certaine manière un temps aliéné, où le consommateur se fait imposer des règles. Aucun individu évoluant dans la société de consommation capitaliste ne peut y échapper. Néanmoins, tout en restant à l'intérieur des limites légales imposées, Matthieu Laurette arrive à créer un jeu rusé lui permettant de récupérer son temps aliéné de consommation, d'y trouver une liberté par le jeu rusé. Il imagine d'autres possibles à l'intérieur des frontières de la société de consommation. Ceux-ci sont imaginés en adaptant les règles à son propre avantage. C'est exactement ce que Michel de Certeau caractérise de *perruque*, au sens qu'il s'invente des « manières de faire [qui] créent du jeu par une stratification de fonctionnements différents et interférents<sup>214</sup>. » En tant qu'individu, il s'est lui-même fait maître de son émancipation en usant de sa propre subjectivité face à cette immense machine qu'est le système de consommation. L'artiste réorganise personnellement la « *police* » de la consommation, celle qui dicte le consensus voulant que l'individu paie pour ce qu'il consomme. Comme nous l'avons vu avec *CHANGE*, une œuvre où l'ATSA réussit à faire avec les règles de la société de consommation pour s'inventer une façon de consommer qu'elle trouve plus juste, Laurette s'émancipe de la consommation ordinaire en y faisant du jeu. Seulement, nous avons vu que la ruse de l'ATSA n'arrive pas à créer un suspens esthétique lors de l'approche du spectateur. La valeur émancipatrice de la ruse de Laurette peut-elle, pour sa part, faire son chemin jusque dans l'appréciation que le spectateur en fera ?

Le second moment de *Produits remboursés*, que nous avons retenu, consiste à partager sa ruse avec les spectateurs/participant, impliquant la participation directe du spectateur. Aux premiers abords, ce moment peut paraître comme un enseignement de la voie à suivre pour se libérer des contraintes de la société de consommation capitaliste. Si nous faisons un tel énoncé, c'est principalement parce que la ruse est déjà imaginée par l'artiste, et que ce dernier ne fait que donner aux spectateurs les règles du jeu de l'alimentation remboursée.

---

<sup>214</sup> Michel de Certeau, *L'invention du quotidien, op. cit.*, p. 51.

Toutefois, lorsqu'il enseigne son jeu rusé aux spectateurs/participants, Laurette, d'une certaine manière, dit simplement : « Voilà, c'est possible de manger remboursé! » Il n'y a pas d'autre message fait par l'artiste, que celui de la possibilité de jouer avec les règles de la société de consommation capitaliste. Il ne se place pas en tant que défenseur d'une idéologie ou en tant qu'opposant au système de la consommation, mais uniquement en tant que participant à ce système et créateur d'une forme de *perruque* telle qu'expliquée par Michel de Certeau. Il y a donc place à d'autres possibles, à d'autres formes de jeu à l'intérieur même de cette présentation de la tactique que le spectateur pourra créer. Un lien, entre l'intention de l'artiste et la forme de l'œuvre qui expliquerait ses raisons d'être, n'est pas présent. Le spectateur/participant peut donc s'approprier l'espace entre lui et l'œuvre pour le combler par sa propre subjectivité, y faire du sens et s'imaginer d'autres possibles. Ainsi, ce moment de l'œuvre oscille entre ce que Jacques Rancière appelle le régime éthique et le régime esthétique de l'art. Tout d'abord, il est en partie rattaché au régime éthique de l'art en raison qu'il s'agit d'une présentation d'un phénomène, des possibilités qu'offre la société de consommation capitaliste. Mais ce moment de l'œuvre est aussi rattaché au régime esthétique de l'art par le fait qu'il n'y a pas d'accord direct entre la forme et le fond de l'œuvre, entre la gratuité qu'elle recherche et le pourquoi de son existence. Peut-être est-ce simplement pour démontrer la possibilité de consommer ainsi ? Ou pour déranger un système que l'artiste trouve inapproprié ? Ou encore pour faire en sorte que les gens puissent avoir davantage d'argent pour le dépenser dans d'autres secteurs de consommation ? Il est possible que ce ne soit aucune de ces raisons qui motive l'œuvre ou toutes à la fois. Nul consensus ne peut être tiré de la signification de l'œuvre, faisant place à une indécidabilité. L'impossibilité de prévoir quelle évaluation en fera le spectateur rend la teneur ludique de ce moment susceptible de favoriser son émancipation.

Le troisième moment que nous présentons est certainement le plus complexe, mais également celui le plus susceptible de favoriser l'émancipation, tout particulièrement par le jeu qu'il induit. Ce moment est celui où Matthieu Laurette fait part de sa ruse dans les médias de masse (télévision, journaux...). L'indécidabilité de cette apparition dans les médias est encore plus palpable que celle présente dans le moment précédent, notamment en raison de la rencontre des paradoxes auxquels il fait place. Cette indécidabilité est le fruit du chevauchement de trois réalités, soient, celle de la société du spectacle (c'est-à-dire la société de consommation et l'univers des médias, vus comme un tout), celle des consommateurs, et

finalement celle de l'art. Il s'agit de trois réalités qui sont hétérogènes les unes aux autres et qui, par le truchement de l'œuvre de Laurette, se rencontrent pour créer ce que Jacques Rancière nomme un choc des hétérogènes<sup>215</sup>.

Nous avons expliqué, au premier chapitre, que la société du spectacle, telle que Guy Debord l'a théorisée dans les années 1960, est la rencontre du système de la consommation capitaliste avec le système des médias de masse pour former un tout devenant autosuffisant. La marchandise matérielle (du système de consommation capitaliste) est en quelque sorte vantée par la marchandise immatérielle (les images des médias de masse) et vice versa. Selon Debord, cette machine ainsi formée, régit la vie des individus évoluant au sein de cette société. Par le jeu des apparences auquel elle s'adonne, la société du spectacle formerait une sorte de surréalité, une fiction au profit de laquelle s'effacerait la réalité. Comme Joseph Schumpeter et Daniel Cohen l'ont avancé pour le système capitaliste, la société du spectacle ne vise pas l'atteinte d'un objectif, sans quoi ce serait la fin de son histoire. Pour elle, « le but n'est rien, le développement est tout<sup>216</sup>. » Ceci implique qu'elle se perpétue grâce au changement, amenant un constant besoin de nouveauté pour continuer d'exister. Rappelons également que, selon Debord, cette marchandise aurait unifié l'espace, notamment en raison de la mondialisation qu'elle soutient et aussi parce qu'elle favorise la circulation des mêmes images à travers les médias de masse. Paradoxalement, la marchandise aurait également éloignée les gens les uns des autres, ceux-ci étant amenés à vivre par et pour leur marchandise, entraînant ainsi l'aliénation des individus évoluant au sein de la société du spectacle, société où la marchandise en serait rendue à occuper tout l'espace.

Chacune de ces caractéristiques est présente sous une forme ou une autre lorsque Laurette emprunte les médias de masse pour présenter sa ruse. Ceci a pour effet qu'elles se trouvent à être démultipliées, subverties, utilisées, détournées... Elles prennent des formes insolites dans lesquelles leur sens premier perd sa prééminence, sans pour autant s'effacer. Par exemple, en présentant l'idée de l'alimentation remboursée dans les médias, Laurette amène la rencontre tangible de la marchandise matérielle avec celle immatérielle, faisant ressortir le caractère tautologique de la société du spectacle. En contre-partie, il montre que c'est possible de

---

<sup>215</sup> Jacques Rancière, *Malaise dans l'esthétique*, *op. cit.*, p. 72.

<sup>216</sup> Guy Debord, *op. cit.*, p. 21.

consommer ces produits sans avoir à déboursier leur valeur marchande. Consommer sans payer, c'est dans une certaine mesure saper les bases de la consommation et son principe de croissance, puisque le consommateur ne paie pas l'entreprise pour ce qu'il consomme. D'un autre côté, sa présence à la télévision est due au besoin constant de nouveauté dans l'univers médiatique pour croître. Laurette est de la « chair fraîche » pour les médias, du jamais vu à la télé, soit exactement ce dont les médias ont besoin. L'artiste parvient donc à se faire connaître par des millions de personnes, à se créer une personnalité médiatique et spectaculaire grâce à ce principe de croissance perpétuelle de la société du spectacle. Paradoxalement, la consommation de denrées alimentaires fait partie des trivialisés de la vie. Il y a à la fois, dans la spectacularisation de son image et de son projet, présence d'éléments insolites et totalement banals. Pour limiter la coexistence de ces caractéristiques du spectacle, qui se font inhabituelles et étranges par ce moment de l'œuvre de Laurette, nous nous arrêterons un instant à l'idée que la marchandise éloigne les gens les uns des autres. Le spectacle amène la société à s'individualiser en consommant individuellement les différentes marchandises, impliquant également que les individus deviennent aliénés par cette marchandise. Laurette, d'une certaine manière, encourage la perpétuation de la consommation de biens et images. De plus, en se présentant dans les médias, il devient lui-même marchandise et s'éloigne dans une représentation spectaculaire pour les personnes le voyant dans leur téléviseur. Toutefois, l'artiste invite les spectateurs à consommer comme il le fait, à créer du jeu dans les moments de magasinage, débouchant sur la récupération de leur temps aliéné de consommateur. Laurette les invite, également, à le rencontrer pour faire des visites de groupe au supermarché, à suivre des séminaires sur la consommation remboursée, à échanger sur leurs trouvailles et ainsi de suite. Ceci permet de regrouper les gens autour de la marchandise, à socialiser entre consommateurs, impliquant un reversement de paradigme : la marchandise rapproche maintenant les gens. Ces contraires qui coexistent ne représentent qu'une partie de ceux auxquels fait place ce moment de l'œuvre *Produits remboursés*. Une multitude d'interprétations peuvent être faites de cette œuvre par les spectateurs. L'éventail de questionnements qu'elle soulève démontre son potentiel critique, mais également son caractère politique et émancipateur.

Le jeu induit par la présentation de cette économie parallèle dans les médias, pourvu d'un caractère indécidable en ce qui a trait à sa signification, nous apparaît comme étant proche des notions de *witz* et de *trickster*. En effet, la *perruque* de Laurette prend la forme d'un jeu



d'esprit lorsqu'il la présente à la télévision et dans les journaux à des millions de personnes. Il s'agit d'un concept mettant de l'avant le principe du double jeu, soit qu'il repose en équilibre au milieu de différentes perspectives d'interprétation. Cet agencement ludique dans la composition de l'œuvre, et plus particulièrement lors du troisième moment que nous avons retenu, résulte en un dérèglement des significations possibles à chacune des caractéristiques de l'œuvre. Il appartient au spectateur de faire du sens avec *Produits remboursés*, de combler l'espace laissé ouvert entre lui et l'œuvre. En fonction de l'attitude du spectateur qui approche l'œuvre, le contre-sens, l'ironie ou l'absurde peuvent avoir lieu, tout comme ces phénomènes ludiques apparaissent avec le mot d'esprit (*witz*). Cette œuvre de Laurette a la capacité de faire tomber la barrière rationnelle du spectateur, lui faisant du même coup abandonner, ne serait-ce que temporairement, ses a priori. Ceci permet alors la reconfiguration sensible des possibilités de voir et sentir le monde. Les règles du jeu sont définies (système de la consommation, média de masse, alimentation remboursée...), mais l'esprit ruse ces règles pour s'en libérer par la décharge psychique entraînée par le *witz*<sup>217</sup>. De plus, à la manière de l'objet *trickster* défini par Jean-Philippe Uzel, le jeu induit par *Produits Remboursés* fait cohabiter des réalités hétérogènes. Celles-ci se contredisent par moment, se complètent dans d'autres, mais jamais ne se fixent nulle part. Nous avons vu plus tôt que les objets d'art qualifiés de *trickster* réfèrent à des objets ludiques et polysémiques, dont les sens tournoient de l'un à l'autre<sup>218</sup>. En tant que concept, c'est exactement ce que fait *Produits remboursés*. La ruse de cette œuvre fait son chemin jusque dans l'esprit, laissant libre cours à l'imagination du spectateur. Le spectateur n'est pas amené à évoluer au sein d'un monde fictionnel, induit par un jeu mimétique suggéré par un artiste comme étant plus juste et montrant la voie pour atteindre un idéal. Il s'agit plutôt d'une mésentente entre les signifiants et les signifiés se situant à tous les niveaux de l'œuvre, impliquant qu'aucune signification ne prévaut sur une autre. Il appartient au spectateur de choisir la ou les voies qui lui plairont.

Les jeux induits et pratiqués par les différents moments de l'œuvre *Produits remboursés*, par le fait qu'ils fassent avec les règles, sont donc susceptibles, à différents niveaux, de favoriser l'émancipation des individus évoluant au sein de la société de consommation capitaliste. Cette émancipation est entre autres possible grâce au fait que l'œuvre incite le

<sup>217</sup> Sigmund Freud, *Le mot d'esprit et ses rapports avec l'inconscient*, op. cit., p. 131.

<sup>218</sup> Jean-Philippe Uzel, op. cit., p. 49.

spectateur à créer du jeu dans sa façon de consommer, mais aussi parce que le jeu qu'elle induit ne subordonne pas l'intelligence du spectateur à celle de l'artiste. Nous avons vu que, dans un premier temps, en imaginant la tactique de consommer des produits remboursés, Laurette s'émancipe lui-même de la société de consommation en y créant du jeu. Le « “ jeu avec la règle” qui consiste à maximiser ses possibilités d'actualisation, à profiter de ses faiblesses ou tirer avantage de sa marge d'imprécision<sup>219</sup> », est expérimenté dans la *perruque* imaginée par Laurette. Nous avons démontré qu'a priori, la présentation de cette ruse au public s'apparentait au régime éthique de l'art, puisqu'elle montre aux spectateurs comment « consommer remboursé ». Cependant, aucun message autre que « C'est possible de manger remboursé » n'accompagne cette présentation de l'astuce. Cette absence de message prédéterminé fait en sorte que les personnes souhaitant expérimenter la ruse pourront le faire suivant leurs propres idées, les amenant à user de leur subjectivité face à ce jeu rusé et à la société de consommation capitaliste. De plus, le spectateur n'a pas à pratiquer le jeu suggéré par Laurette pour l'apprécier, puisqu'il peut simplement en jouir passivement, intellectuellement. C'est exactement ce que propose Patrice Loubier par rapport à cette œuvre de Laurette, en écrivant qu'elle « ne fait pas jouir expressément pour faire faire », « elle peut faire jouir et peut faire faire<sup>220</sup>. » Ainsi s'installe entre l'œuvre et le spectateur une ouverture, un espace pouvant accueillir la subjectivité du spectateur où il pourra y faire du sens.

Quant au troisième moment de l'œuvre, celui consistant à pénétrer l'univers des médias et à jouer le jeu de la société du spectacle tout en présentant sa façon de consommer, l'indécidabilité de cette infiltration laisse place à cette même ouverture esthétique pouvant être remplie par la rationalité et l'irrationalité du spectateur. Par le double jeu qu'elle pratique et induit, *Produits remboursés* est une œuvre qui se maintient en équilibre sur les frontières de la subversion et du respect des règles, laissant place à une multitude de possibles. En définitive, cette œuvre se place comme une maîtresse ignorante à tous les niveaux. Elle amène les spectateurs à s'imaginer d'autres façons de voir et sentir le monde, à créer eux-mêmes du jeu avec les règles qui lui sont imposées, démontrant que celles-ci restent toujours malléables. Cette œuvre, prenant la forme d'une économie parallèle, possède une efficacité

<sup>219</sup> Gabrielle Trépanier-Jobin, « Ruser avec la mécanique des règles » dans Charles Perraton, Perraton, Charles (dir.), *La ruse - Entre la règle et la triche*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2011, p. 93.

<sup>220</sup> Patrice Loubier, « Faire jouir, faire faire: de l'incertain pouvoir de l'art », *Global Demix: Matthieu Laurette*, En ligne, 2009, <<http://globaldemix.blogspot.com/2009/10/bibliography-mmoney-back-life-on-cover.html>>. Consultée le 23 mars 2011.

paradoxe susceptible d'amener le spectateur à s'émanciper de ses a priori. Il s'agit d'une émancipation qui est avant tout intellectuelle, puisqu'impliquant la reconfiguration sensible des spectateurs. Mais elle peut également être matérielle, lorsque les individus décident de se servir de la ruse à leurs propres fins. Dans son ensemble, *Produits remboursés* est une œuvre conceptuelle faisant valser les significations, les idées et théories analytiques en une sorte de danse arythmique des opposés. Les contraires s'épousent et se repoussent pour nous amener hors des monocultures idéalistes. Les champs d'interprétation sont multiples et permettent au spectateur d'user de leur propre subjectivité pour faire du sens avec le non-sens auquel ils font place.

### 3.6. Conclusion

Les œuvres qui viennent d'être étudiées impliquent, par le phénomène du jeu de l'art, l'établissement d'économies parallèles par la circulation de produits dont la teneur et/ou la valeur se voit insolite par rapport à l'économie dominante qui est celle de la consommation capitaliste. En se développant en réflexion de l'économie réelle, ces œuvres amènent l'échange de produits de consommation. Elles dénoncent la société de consommation capitaliste, l'endossent pour la changer de l'intérieur ou encore composent avec elle pour en tirer des possibilités peu exploitées. D'une certaine manière, chacune d'elles introduit, par le jeu qu'elles pratiquent et induisent, du dissensus dans le fonctionnement ordinaire des choses. Nous avons toutefois vu que l'efficacité de ce dissensus est relative à chacune. Si ce dissensus est le fruit de la mise en place d'un jeu rusé se produisant jusque dans la perception du spectateur, c'est dans cette condition qu'il est le plus susceptible de favoriser l'émancipation. Sinon, les dissensus introduits par rapport au cours normal des choses se transforment en consensus imposés par l'artiste aux spectateurs.

Il fut démontré que la toute première œuvre analysée, soit *Mejor Vida Corporation*, cherchait ouvertement à participer au changement social grâce aux produits que l'entreprise offre à tous ceux qui le désirent. Évoluant dans un pays marqué par les inégalités sociales, cette œuvre de Minerva Cuevas met à la disposition de tous des produits favorisant une certaine égalité sociale. *MVC* propose une nouvelle façon de faire qui s'oppose aux principes de la société de consommation capitaliste, allant des principes de la dépense et du vice à celui

de la croissance des entreprises. En faisant circuler des produits offerts gratuitement, *MVC* mime ce que serait une économie du don. Par cette œuvre, Cuevas envoie un message didactique à caractère éducatif visant à montrer aux spectateurs ce qui est juste et injuste dans la société. En faisant ainsi, l'artiste s'assure que son message sera compris des individus entrant en contact avec l'œuvre, mais annihile toute efficacité esthétique susceptible de favoriser l'émancipation de ses spectateurs en ne leur laissant que peu de place pour réfléchir par eux-mêmes. Le jeu induit par *MVC* est donc à sens unique, ne laissant pas de marge de manoeuvre aux personnes qui en font l'expérience intellectuellement. De plus, le spectateur qui s'adonnera au jeu pratiqué par cette œuvre doit s'astreindre à accepter les règles imposées par l'artiste. Ceci implique qu'il soit restreint par le consensus entourant l'œuvre, le rendant d'ailleurs dépendant des produits offerts. Les règles rigides de l'œuvre viennent annihiler les possibilités de créativité publique, ainsi que sa valeur critique. Malgré toute la bonne volonté motivant cette œuvre, son caractère didactique la place dans le rôle de maîtresse abrutissante.

Ayant vu le jour en 2008 à Montréal, dans un climat de polarisation idéologique à travers le Canada, l'œuvre *CHANGE* de l'Action Terroriste Socialement Acceptable s'assure, comme *MVC*, de l'intelligibilité des idées qu'elle véhicule. Toutefois, plutôt que de s'opposer simplement à la société de consommation capitaliste, avec cette œuvre l'ATSA opte pour l'idée de changer cette société de l'intérieur. Ainsi, *CHANGE* endosse l'économie de consommation capitaliste en mimant chacun de ses aspects, jusque dans la vente de produits à valeur symbolique. En pratiquant un jeu rusé, c'est-à-dire en « faisant avec » les règles de la société de consommation capitaliste, *CHANGE* montre qu'il y a un autre possible en son sein même. Seulement, cette ruse est d'ordre mimétique, puisqu'elle joue avec les codes de la représentation capitaliste. De plus, elle joue avec ces codes de représentation pour attirer le consommateur à l'intérieur de la boutique. Le but avoué de cette ruse est de l'amener à prendre conscience des valeurs que l'ATSA défend, et non pas de favoriser une certaine efficacité esthétique. Tout cela sans oublier que les produits dérivés et œuvres d'art mis à la disposition des consommateurs sont des artefacts dérivés des performances du collectif, tous chargés de l'idéologie propre à l'ATSA. En mettant le spectateur face à ce que représente la société de consommation capitaliste, ainsi que face aux injustices qu'elle entraîne, l'ATSA inscrit l'œuvre *CHANGE* dans le principe de l'immédiateté éthique. En d'autres termes, le paradoxe de l'œuvre/boutique d'un collectif activiste est expliqué par la médiation des artistes et des produits eux-mêmes. Le jeu induit par l'œuvre est donc soustrait de tout

suspens esthétique au profit du message que le collectif souhaite donner aux spectateurs. Pour ce qui est du jeu pratiqué par l'œuvre, un jeu d'échange de produits et de discussion sur les devenir de la société, il ne nous apparaît pas comme ayant des possibilités émancipatrices. Ceci s'explique, avant tout, par le fait qu'il s'agisse d'une participation du spectateur à des échanges consensuels sur des enjeux préétablis, risquant fort bien d'être dirigés par les artistes et leurs bénévoles qui chercheront à convaincre le spectateur des bienfaits de remodeler la société de consommation capitaliste suivant la vision du collectif.

C'est finalement en la troisième œuvre que nous avons trouvé un jeu rusé susceptible de favoriser l'émancipation des spectateurs. Cette œuvre, intitulée *Produits remboursés* et créée par Matthieu Laurette, a vu le jour en France dans un contexte de développement des technologies accru et d'accélération de la mondialisation, qui était entre autres due à la libéralisation progressive des anciennes économies communistes. Dans une société de consommation et de culture de masse, Laurette a imaginé un mode de consommation rusé, consistant à s'alimenter en grande partie grâce à des produits remboursables. Cette ruse, dans un premier temps, possède un caractère émancipateur pour Laurette lui-même qui crée du jeu avec les règles et reconfigure son temps aliéné de consommateur. Nous avons déterminé que le second moment, soit celui où Laurette présente sa *perruque* aux spectateurs, pouvait avoir un certain caractère éthique. Pourtant, comme cette présentation de la tactique n'était accompagnée d'aucun message exprimant ses raisons d'être, elle laisse place à la subjectivité du spectateur qui peut ou non l'adopter pour répondre à ses propres besoins et interprétations. Finalement, c'est dans le troisième moment que s'est le plus dévoilé la valeur émancipatrice du jeu induit et pratiqué par l'œuvre *Produits remboursés*. En effet, lorsque Laurette présente sa tactique dans les médias de masse, il ruse à la fois le système de consommation capitaliste et celui des images qui le nourrit. Grâce aux médias, il rend une réalité anodine de la consommation, un fait télévisuel. Dans ce moment, il y a spectacularisation du processus de ruse et de l'image de Laurette, aboutissant en une indécidabilité des interprétations possibles de l'œuvre. Est-ce un parasitage ou une valorisation de la société du spectacle ? Est-ce simplement une opposition à la société de consommation ou son acceptation ? Les questionnements des spectateurs apparaissent, et les interrogations restent sans réponse préconçue. Son efficacité repose sur « la suspension de tout rapport direct entre la production

des formes et la production d'un effet déterminé sur un public déterminé<sup>221</sup>. » Tout en faisant avec les règles de la société de consommation, il crée une économie du non-payé tout à fait légale. Ses apparitions à la télévision provoquent la rencontre de diverses réalités hétérogènes s'entrechoquant, et dont aucune ne prime sur les autres. Le jeu induit par cette œuvre, et tout particulièrement par ce moment, implique une ruse faisant son chemin jusque dans la subjectivité du spectateur. Contrairement aux œuvres précédemment étudiées, ce jeu rusé induit par *Produits remboursés*, se fait susceptible de favoriser l'émancipation des spectateurs qui ont la possibilité de l'apprécier intellectuellement. L'intrigue de la consommation à rabais et du gratis est bien spectaculaire.

---

<sup>221</sup> Jacques Rancière, *Le spectateur émancipé*, op. cit., p. 65.

## CONCLUSION

L'objectif premier de ce mémoire était de montrer que le jeu, en art contemporain, pouvait être un outil d'émancipation. Il était également souhaité de vérifier que c'était par un jeu rusé que l'émancipation du spectateur était la plus susceptible de se produire. Compte tenu que la notion d'émancipation ait été délaissée par une majorité de théoriciens à la post-modernité, qui la jugeait comme caduque et utopique, une telle entreprise paraissait de prime abord aporétique. Cette difficulté s'imposait d'autant plus que l'un des seuls théoriciens actuels de l'émancipation, le philosophe Jacques Rancière, accorde très peu d'attention à la notion de jeu, mis à part en ce qui concerne son utilisation comme dispositif critique dans les œuvres d'art actuel. De plus, le fait que le jeu soit une activité se produisant dans l'immédiat l'éloigne passablement de prétentions à se faire politique. S'ajoutait à cette difficulté l'analyse que Rancière fait des pratiques nécessitant la participation active des spectateurs. Cet auteur suggère que de telles pratiques mettent de l'avant un consensus, ce qui annihilerait les possibilités politiques de cette forme artistique. Compte tenu que chacune des œuvres de notre corpus avait recours à la participation du spectateur à un moment ou à un autre, il semblait impossible que le jeu, induit et pratiqué par des économies parallèles, puisse favoriser l'émancipation des spectateurs. Nous sommes pourtant arrivés à démontrer le contraire.

Cette évaluation des possibilités émancipatrices du jeu avait pour terrain d'analyse des œuvres prenant pour objet la société de consommation capitaliste. C'est par une énumération de caractéristiques critiques de cette forme sociale que nous avons décidé de débiter la recherche. L'ensemble de ces caractéristiques déterminait en quelque sorte l'échiquier sur lequel évoluent les œuvres à l'étude, en ce sens qu'il s'agissait des principales règles déterminant le fonctionnement « normal » de la société de consommation capitaliste. Grâce à une présentation socio-historique du capitalisme, il fut possible de comprendre que c'est par

une volonté de croissance financière, sur le plan individuel et étatique, que s'est développée la société de consommation capitaliste. En effet, la croissance fut l'une des premières règles que nous avons identifiées; une croissance visant à gonfler les profits des individus et entreprises dans le but d'augmenter leur pouvoir financier. La croissance est également apparue comme étant un indice du bonheur, tant individuel que social. Parallèlement à cela, il fut défini que la prospérité s'évaluait par le vice qu'il est possible de consommer, et plus particulièrement, par la dépense improductive qui, elle, est en lien avec la consommation de produits à valeur symbolique. Abondance et facilité venaient s'ajouter aux objectifs poursuivis par la société de consommation capitaliste, puisqu'elles sont des caractéristiques à la fois de la prospérité, mais également de l'efficacité des participants à s'intégrer à cette forme de société. Finalement, le spectacle, en tant que système autosuffisant, s'est imposé comme représentation de l'accomplissement, voire même comme le dépassement de la société de consommation capitaliste. Les balises principales, déterminant le champ à l'intérieur duquel évoluent les œuvres prenant la forme d'économies parallèles, étaient donc les suivantes : facilité, abondance, dépense, vice, croissance, spectacle et valeur symboliques. Nous y avons également ajouté le fait que cette société ne peut avoir de fin en soi, compte tenu qu'elle doit se réinventer continuellement afin d'arriver à persister dans le temps. Les règles du jeu étaient données. Restait alors à voir comment les œuvres, en y jouant, pouvaient être susceptible de favoriser l'émancipation des individus.

La théorie de Frank Popper en rapport à la participation à la créativité, une façon de faire que cet auteur voit comme « seule source d'un art démocratique et populaire authentique<sup>222</sup> », pouvait donner espoir d'y trouver des possibilités émancipatrices du jeu. En effet, Popper voit dans les spectateurs qui s'adonnent au jeu des œuvres pour participer à leur création, tout en ayant la possibilité d'en changer les règles : la clé de l'émancipation des spectateurs. Nous avons cependant décidé d'éloigner cette théorie de l'émancipation en raison qu'elle impliquait un enseignement préparatoire aux individus pour qu'ils arrivent à approcher les œuvres de manière adéquate. Nous avons jugé qu'un tel enseignement biaiserait la subjectivité des spectateurs, impliquant que leur liberté au moment d'approcher l'œuvre serait affectée, ce qui réduit considérablement les possibilités émancipatrices d'un tel jeu.

---

<sup>222</sup> Frank Popper, *op. cit.*, p. 279.



Cependant, nous n'avons pas pour autant postuler que toute forme d'art nécessitant la participation active du spectateur s'écartait de toute émancipation.

La théorie du *witz*, d'abord étudiée par Sigmund Freud et reprise par des historiens de l'art, nous a permis d'explorer le double jeu : une forme ludique se produisant au niveau du raisonnement du spectateur. Nous avons vu que le *witz*, comme le *trickster*, a la capacité de produire des paradoxes grâce à d'habiles assemblages d'éléments hétérogènes. Il s'agit alors d'un jeu avec les règles de signification des choses, plus précisément une ruse s'attaquant au consensus régissant l'interprétation ordinaire des éléments. Ceci a pour effet de suspendre la signification des choses ou même de redoubler leur signification, impliquant que le spectateur doive compléter l'œuvre par son propre raisonnement et, le cas échéant, revoir la manière dont il approche généralement la réalité. Alors que le jeu rusé peut avoir lieu aux niveaux linguistique, pictural et des objets, il peut également se produire relativement à des actes. Nous avons démontré que la *perruque*, théorisée par Michel de Certeau, pouvait être un phénomène porteur d'émancipation. Nous avons fait ce constat avant tout en raison qu'elle fait avec les règles qui lui sont imposées : en maximisant ces règles tout en mettant la situation à l'avantage du joueur rusé. Les œuvres s'apparentant au double jeu, tels le *witz*, le *trickster* et la *perruque*, introduisent un dissensus venant ébranler la perception des spectateurs. Le dissensus est cet élément qui, pour Jacques Rancière, est essentiel à la mise en place d'un moment politique, c'est-à-dire d'un moment où le sensible de tous les jours est appelé à être reconfiguré. Dans un tel moment, le consensus, déterminant comment la réalité doit être perçue par chacun, est ébranlé et se voit remanié.

Pour Rancière, ce phénomène porteur d'émancipation peut également se voir à l'échelle individuelle, entre autres grâce à l'art. En effet, nous avons vu qu'une œuvre, appartenant à ce qu'il nomme régime esthétique de l'art, peut conduire à un tel moment pour le spectateur. L'efficacité d'une œuvre de ce type repose sur « la suppression de tout rapport direct entre la production des formes de l'art et la production d'un effet déterminé sur un public déterminé<sup>223</sup>. » Ainsi, l'œuvre se fait une maîtresse ignorante pour le spectateur, étant donné qu'elle apprend au spectateur ce qu'elle ne sait pas elle-même. En d'autres termes, l'espace ouvert entre l'œuvre et le spectateur peut être comblé par ce dernier grâce à son raisonnement

---

<sup>223</sup> Jacques Rancière, *Le spectateur émancipé*, op. cit., 2008, p. 65.

et sa subjectivité. Dans ce cas, l'œuvre ne subordonne pas l'intelligence du spectateur à la sienne, sans quoi elle se ferait abrutissante et non émancipatrice. Nous avons alors établi qu'un jeu rusé, par sa capacité à introduire du dissensus, et ainsi remanier le consensus, était un jeu susceptible de favoriser l'émancipation du spectateur. L'émancipation se trouve d'autant plus favorisée si cette ruse se produit également au niveau conceptuel. Par ce constat, en créant du jeu à l'intérieur des limites imposées – limites faisant consensus – le joueur se crée ainsi une liberté intellectuelle et de mouvement. La théorie de la ruse s'imbrique de manière étonnante dans celle de l'émancipation de Jacques Rancière. En effet, un jeu rusé, par le fait de « faire avec » le consensus imposé, ou en d'autres termes « faire avec » les règles tout en créant de nouvelles façons d'y évoluer, sollicite la subjectivité des individus ainsi invités à repenser la réalité. Leur subjectivité est également sollicitée lorsqu'ils sont spectateurs d'une ruse conceptuelle impliquant que leurs paramètres d'interprétation de la réalité soient ébranlés et qu'ils aient à faire du sens avec le non-sens.

Armés de ces théories, nous avons entrepris l'analyse de trois œuvres prenant la forme d'économies parallèles qui s'opposent, endossent ou composent avec la société de consommation capitaliste. Nous sommes arrivés à démontrer que le jeu mimétique d'opposition prend un aspect didactique dans l'œuvre *Mejor Vida Corporation*, ce qui annihile les possibilités émancipatrices d'un tel jeu en regard des théories que nous avons adoptées. Dictier la conscience que devrait avoir le spectateur face à la société de consommation capitaliste se rapproche plus de l'endoctrinement que de la liberté. Les produits que *MVC* offre auraient toutefois pu solliciter la créativité des spectateurs à inventer du jeu rusé dans leur consommation de produits. Cependant, les faux codes à barres et fausses cartes étudiantes que l'entreprise fournit ne respectent pas les règles de la société de consommation capitaliste. Ceci implique qu'il s'agit d'une triche plutôt que d'une ruse. Toutefois, la triche peut souvent avoir ses raisons d'être, mais explorer cette question nous aurait fait pénétrer dans l'univers éthique que justement nous avons voulu éviter dans ce mémoire.

Le jeu mimétique d'infiltration de *CHANGE*, qui endosse la société de consommation capitaliste, était de prime abord plus prometteur. L'aspect de parasite, qu'adopte l'ATSA avec cette œuvre/boutique pour venir changer la consommation en son sein même, est fort

intéressant. Il y a, de toute évidence, la mise en pratique d'une ruse en ce qui a trait à l'adoption des règles régissant la vente et la consommation de marchandise. Cette ruse permet à l'œuvre de s'immiscer dans l'univers de la consommation capitaliste pour la contourner. Le collectif met également de l'avant des stratégies marketing pour attirer le consommateur ordinaire vers l'œuvre. Toutefois, la ruse d'infiltration de la société de consommation capitaliste et les stratégies marketing pour lesquelles l'ATSA opte, sont en fait un jeu sur les codes de la représentation, codes dont la solution est donnée aux spectateurs une fois qu'ils ont pénétré les lieux. En cherchant à montrer les maux de la société, le collectif subordonne l'intelligence des spectateurs à la leur, impliquant que cette œuvre soit plus près du principe de l'abrutissement que de celui de l'émancipation. Encore une fois, ce constat est énoncé en fonction des limites théoriques que nous nous sommes imposées. Ceci est fait en ce sens que nous ne souhaitons pas émettre un jugement éthique sur la valeur d'une telle œuvre en fonction des conjonctures environnementales et sociales actuelles.

Contrairement aux œuvres précédentes, le mode de consommation imaginé par Matthieu Laurette et mis de l'avant dans *Produits remboursés* s'est avéré être un jeu rusé, tant dans le jeu pratiqué par l'œuvre que dans celui qu'elle induit aux spectateurs. La personne qui voudra reprendre la *perruque* à ses propres fins devra constamment adapter ses façons de faire aux règles que les grandes compagnies lui imposeront. Elle devra continuer à user de sa subjectivité et faire preuve de créativité si elle souhaite faire perdurer la liberté qu'elle acquiert au sein de la société de consommation capitaliste grâce à la ruse. De plus, la *perruque* de Laurette, allant de son mode de consommation à son infiltration dans les médias de masse, induit chez l'auditoire un double jeu s'apparentant au *witz* et au *trickster*, comme nous avons pu le voir. Il découle un non-sens de ces apparitions médiatiques où l'artiste explique sa façon de consommer, auquel s'ajoute une multitude de paradoxes en lien avec la spectacularisation de l'image de ce « roi du gratuit<sup>224</sup> ». Cette œuvre fait place à un suspens esthétique invitant le spectateur à repenser ce qu'il connaît et tient pour acquis. *Produits remboursés* introduit un dissensus en faisant se rejoindre les univers de la consommation, du spectacle et de l'art dans un même espace/temps grâce à un jeu rusé avec les règles de chacun de ces univers. Les individus sont alors invités à réfléchir par eux-mêmes sur les raisons de ces rencontres imprévisibles et parfois incohérentes. C'est cette réflexion qui est gage

---

<sup>224</sup> Ce sont les médias qui ont nommé Laurette « The Freebie King ».

d'émancipation intellectuelle. Pour reprendre la formule du Comte de Lautréamont, *Produits remboursés* est beau comme la rencontre fortuite sur un plateau de tournage d'un artiste et d'une soupe en conserve<sup>225</sup>.

À la lumière de cette analyse, nous comprenons que l'émancipation est un phénomène découlant de l'action de composer avec les différentes contraintes imposées par la réalité dominante. Elle ne correspond donc pas à l'idée de se dégager d'une situation pour en instaurer une autre qui soit, de manière utopique, autonome de la première, étant donné que cette nouvelle situation sera toujours rattrapée par la réalité. Tout comme la société de consommation capitaliste, l'émancipation ne peut avoir de fin en soi. Donc, la personne cherchant à s'émanciper doit toujours s'adapter à la réalité du jeu. Si nous affirmons une telle chose, c'est en raison que l'idée d'un monde ayant complété son émancipation, et donc entièrement libre, nous apparaît utopique. La théorie de l'émancipation de Jacques Rancière, que nous avons ici reprise et qui est basée sur le principe de l'enseignement universel, est également une théorie fantasmatique. Néanmoins, ce fantasme nous semble plus plausible que l'idée d'un monde évoluant en harmonie totale avec lui-même. En effet, la réalité de l'histoire a démontré que les sociétés sont en constante évolution, que le changement est au cœur même de leur raison d'être et qu'il faille en permanence s'adapter aux besoins du moment.

Les actions d'artistes, visant à dénoncer certaines situations afin d'arriver à ouvrir les yeux de leurs spectateurs et de les amener à s'émanciper de l'aliénation encourue par ces situations, sont assurément empreintes de bonne volonté. Seulement, il est important de rappeler que tout jugement, toute idée, ou par conséquent, toute réalité est le fruit d'une fiction imaginée par des individus. En traitant de la question du regroupement de personnes autour de mêmes idées, Sigmund Freud écrit :

Il est un cas qui revêt une importance particulière, lorsqu'un assez grand nombre d'hommes font ensemble la tentative de s'assurer du bonheur et de se protéger contre la

---

<sup>225</sup> Emprunté à la citation originale du Comte de Lautréamont : « L'angélus de Millet beau comme la rencontre fortuite sur une table de dissection d'une machine à coudre et d'un parapluie. » (Isidore Ducasse, Comte de Lautréamont, *Les chants de Maldoror* dans *Œuvres complètes*, « Chant sixième », Paris, Gallimard, 1973 [1869], p. 234.

souffrance par une reconfiguration délirante de la réalité. C'est comme un tel délire de masse que nous devons aussi caractériser les religions de l'humanité. Naturellement, on ne reconnaît jamais le délire quand on y participe<sup>226</sup>.

Ceci sous-tend l'idée que les convictions, les différentes réalités perçues par certaines personnes et les moyens pour y pallier peuvent être faussées. Les individus responsables de ces idéologies peuvent induire d'autres personnes en erreur. En outre, dans l'univers des idéologies, la droite politique et économique n'a pas le monopole de l'aliénation. La théorie de l'émancipation pour laquelle nous avons opté vise justement à ce que les individus arrivant à la mettre en pratique prennent du recul face aux « mouvements de masse » ou aux consensus sociaux. Nous constatons alors qu'elle est marquée par un caractère individualiste. L'individualisme est-il donc le destin des sociétés libres et en processus continuels d'émancipation ? L'art suivant le modèle esthétique, tel que théorisé par Jacques Rancière, participe-t-il à la fragmentation du social ? La société ne trouverait-elle pas justement sa force dans une pluralité d'individus libres, dans une sorte d'anarchisme social<sup>227</sup> ? Il semblerait qu'un esprit rusé émane de l'émancipation, puisqu'il est difficile de déterminer ses fins. Les paradoxes entourant cette notion persistent, nous obligeant à y faire du sens dans le non-sens.

---

<sup>226</sup> Sigmund Freud, *Le malaise dans la culture*, Traduction de Dorian Astor, Paris, Flammarion, 2010 [1929], p. 96.

<sup>227</sup> Nous renvoyons notre lecteur à Emma Goldman en ce qui a trait à cette proposition : « Anarchism stands for a social order based on the free grouping of individuals for the purpose of producing real social wealth, an order that will guarantee to every human being free access to the earth and full enjoyment of the necessities of life, according to individual desires, tastes, and inclinations. » Emma Goldman, « Anarchism : What it Really Stands For », *Anarchism and Other Essays*, New York, Dover Press, 1969, p. 62.

APPENDICE A  
*MEJOR VIDA CORPORATION*

## MVC PRODUCTS

<p><b>Subway tickets</b> a Mexico City subway ticket carefully stamped on the back.</p>	
<p><b>Safety Pits</b> 2 safety pits for subway users in a small plastic bag.</p>	
<p><b>Self stamped envelope</b> envelope with original postal stamp included for national or international use.</p>	
<p><b>Magic seeds</b> magic seeds with growing instructions.</p>	
<p><b>Student ID card</b> personal student ID card for discounts.</p>	
<p><b>Lottery card</b> lottery card.</p>	
<p><b>Tear Gas*</b> security tear gas 100% natural. * Product not available outside Mexico City.</p>	
<p><b>Barcode stickers**</b> cheaper barcode stickers for fruit and vegetables. ** You can request cheaper barcode stickers, just let us know your country, name of the supermarket, name of the product and weight of the package.</p>	

**ORDER NOW, IT IS FREE!**

[ORDER PRODUCT](#)

Figure 3.1 - Image des produits offerts, site Internet de *Mejor Vida Corporation*



Nº de credencial: BR98204-MX

Expedido: 22/03/04

Caduca: 22/03/06

Autorizo:  
Carmen Macuzaga Valencia  
Coordinadora  
de Extensión Universitaria  
MEXICO-INTERNACIONAL

**MX-INT EXCHANGE  
FULL TIME STUDENT**

Figure 3.2 - Exemple d'une fausse carte étudiante, site Internet de *Mejor Vida Corporation*



APPENDICE B

*CHANGE*



## **LE PORTE-CLEF ATTENTAT !**

### **LE PRODUIT**

Épatez vos amis avec ce formidable porte-clef attentat représentant un Véhicule Utilitaire Sport (VUS) en piteux état. C'est fièrement que vous l'utiliserez afin d'ouvrir... le cadenas de votre vélo!

Dimensions 8x4 cm / clefs non  
Incluses / REF. ATT0025PC



### **LE PROJET**

#### **ATTENTAT #1 (2003-2007)**

Lorsque Bush déclare la guerre à l'Irak, l'ATSA se lance dans sa série ATTENTAT. Un véhicule utilitaire sport (VUS), symbole d'opulence et d'arrogance, est victime d'un attentat à la voiture piégée. Il est encore fumant. Un téléviseur y est intégré avec une vidéo-manifeste juxtaposant des images des tours jumelles qui s'effondrent, des publicités de VUS à la conquête de la vie sauvage, de gens qui meurent du smog, avec une bande audio revendicatrice dont le rythme est calqué sur le premier communiqué du FLQ. On se trouve ici devant une mise en scène hyperréaliste d'attentat terroriste qui accuse d'un même souffle l'industrie automobile, les consommateurs et les gouvernements. Une expérience déstabilisante et sans équivoque, dont la violence conscientise le public sur les effets pervers de notre trop grande dépendance aux énergies fossiles.

ATTENTAT a été présentée à Montréal, à Québec, à Ottawa (Galerie Saw et Saw Video), à Toronto (Theatre Centre), à Calgary (High Performance Rodeo) et à Vancouver (Push Festival, Grunt Gallery et la Vancouver Art Gallery).

Figure 3.4 - Image d'un « Porte clé *Attentat!* » et texte de présentation du produit, site Internet de *CHANGE*



Figure 3.5 - Vue intérieure de la boutique *CHANGE* à Montréal, site Internet de *CHANGE*

APPENDICE C  
*PRODUITS REMBOURSÉS*



Figure 3.6 - Image vidéo, « Comment faire ses achats remboursés », avril 1997, Conférence à l'Espace Croisé (Euralille)





Figure 3.8 - Apparition, « Je passe à la télé », *France 3*, 16 mai 1996



## BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE

### 1. Monographies

Adorno, Theodor W., *Théories esthétiques*, Traduit de l'allemand par Marc Jimenez, Arles, Actes Sud, 1990, 297 p.

Pelletier, Sonia (dir.), *ATSA, quand l'art passe à l'action*, Montréal, Action Terroriste Socialement Acceptable, 2008, 139 p. ill.

Ardenne, Paul, *L'art dans son moment politique*, Bruxelles, La Lettre volée, 1999, 416 p.

Bataille, Georges, *La part maudite; précédé de La notion de dépense*, Paris, Éditions de Minuit, 1980 (c1967), 249 p.

Beaud, Michel, *Histoire du capitalisme*, Paris, Éditions du Seuil, 1981, 331 p.

Baudrillard, Jean, *La société de consommation : ses mythes, ses structures*, Paris, Denoël, 1970, 298 p.

Bourriaud, Nicolas, *Esthétique relationnelle*, Dijon, Les Presses du réel, 1998, 123 p.

Bouzou, Nicolas, *Le capitalisme idéal*, Paris, Eyrolles/Éditions d'Organisation, 2010, 115 p.

Caillois, Roger, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967, p. 162.

Certeau, Michel de, *L'invention du quotidien*, Paris, Gallimard, 1990, 349 p.

Cohen, Daniel, *La prospérité du vice*, Paris, Éditions Albin Michel, 2009, 282 p.

Debord, Guy, *La société du spectacle*, Paris, Éditions Buchet/Chastel, 1967, 175 p.

Freud, Sigmund, *Le mot d'esprit et ses rapports avec l'inconscient*, Traduit de l'allemand par Marie Bonaparte et Dr. M. Nathan, Paris, Gallimard, 1974, 376 p.

———, *Le malaise dans la culture*, Traduction de Dorian Astor, Paris, Flammarion, 2010 [1929], 218 p.

Gonzalez, Patrick et Jean Crête, *Jeux de société : une initiation à la théorie des jeux en sciences sociales*, Québec, Les Presses de l'Université Laval, 2006, 208 p.

- Heath Joseph et Andrew Potter, *Révolte consommée : Le mythe de la contre-culture*, Traduit de l'anglais par Michel Saint-Germain et Élise de Bellefeuille, Outremont, Trécarré, 2005, p. 428 p.
- Huizinga, Johan, *Homo ludens essai sur la fonction sociale du jeu*, Traduit du néerlandais par Cécile Seresia, Paris, Gallimard, 1988, p. 340 p.
- Lamoureux, Ève, *Art et politique : nouvelles formes d'engagement artistique au Québec*, Montréal, Éditions Écosociété, 2009, 268 p.
- Laclau, Ernesto, *Emancipation(s)*, London, Verso, 2007, 124 p.
- Long, Didier, *Capitalisme & Christianisme*, Courtry, Bourin éditeur, 2009, 212 p.
- Marcuse, Herbert, *La dimension esthétique : Pour une critique de l'esthétique marxiste*, Traduit de l'anglais par Didier Coste, Paris, Éditions du Seuil, 1979, 82 p.
- Mèredieu, Florence de, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne & contemporain*, Paris, Bordas, 1994, 723 p.
- Perraton, Charles (dir.), *La ruse : Entre la règle et la triche*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2011, 206 p.
- Popper, Frank, *Art, action et participation; l'artiste et la créativité*, Paris, Klincksieck, 2007 [1980], 368 p.
- Radin, Paul, *The Trickster : A study in American Indian Mythology*, New York, Philosophical Library, 1956, 211 p.
- Rancière, Jacques, *Le maître ignorant*, Paris, A. Fayard, 1987, 233 p.
- , *Malaise dans l'esthétique*, Paris, Galilée, 2004 p. 172 p.
- , *Moments politiques : Interventions 1977-2009*, Montréal, Lux Éditeur, 2009, 275 p.
- , *Le partage du sensible*, Paris, La Fabrique, 2000, 73 p.
- , *Le spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique, 2008, 145 p.
- Saul, John, *Mort de la globalisation*, Traduit de l'anglais par Jean-Luc Fidel, Paris, Éditions Payots & Rivages, 2006, 411 p.
- Viart, Christophe (dir.), *Le Witz : Figures de l'esprit et formes de l'art*, Bruxelles, La Lettre Volée, 2002, 233 p.

## 2. Catalogues d'expositions

Fraser, Marie (commissaire invitée), *Le ludique*, avec un texte de Jacinto Lageira, Catalogue d'exposition (Québec, Musée du Québec, 2001, 27 sept.-25 nov. 2001), Québec, Musée du Québec, 159 p. ill.

Sans, Jérôme, *Hardcore : vers un nouvel activisme*, Catalogue d'exposition (Paris, Palais de Tokyo, 2003, 27 fév.-18 mai), Paris, Palais de Tokyo, 2003, 208 p. ill.

## 3. Actes de colloques

Saint-Gelais, Thérèse (dir.), *L'indécidable : écarts et déplacements de l'art actuel*, Montréal, Éditions Esse, 2008, 278 p.

## 4. Articles de périodiques

Beausse, Pascal, « Matthieu Laurette, Galerie Yvon Lambert », *Flash Art*, n° 38, May/June 2005, p. 152-153.

Bishop, Claire, « Antagonism and Relational Aesthetics », *October*, Fall 2004, p. 51-79.

Bruckner, Pascal, « La tentation de l'individualisme », *Le Magazine Littéraire*, «Les idées de Mai 68 », hors-série n°13, avril-mai 2008, p. 84-88.

Loubier, Patrice, « Faire jouir, faire faire: de l'incertain pouvoir de l'art », *Espace Sculpture*, n°89, automne 2009, p. 19-24.

Monahan, Pierre-Charles T., « L'insolite spectaculaire : Entretien avec Matthieu Laurette », *ETC*, n°96, 15 juin - 15 octobre 2012, p. 44-46.

Paré, André-Louis, « Pour un nouvel art politique », *Parachute*, n°118, 2005, p. 118-119.

Pelletier, Sonia, « À l'origine d'une rencontre avec l'ATSA », *Inter Art Actuel*, n°107, 2011, p. 30-35.

Sholette, Gregory, « Alternative Economies », *Art on Paper*, vol. 11, n°6 août 2007, p. 48-55.

Taft, Catherine, « Minerva Cuevas : on Society », *Art Review*, n°15 2007, p. 160.

Thatcher, Jennifer, «Notre Histoire: Palais de Tokyo Paris», *Art Monthly*, n° 294 mars 2006, p. 30.

Trémeau, Tristan, « Post-post politique ? », *ETC*, n°77, 2007, p. 39-41.

Weissshuhn, Karine, « Le Trickster - L'art et la pensée amérindienne à la période de Contact (XVI<sup>e</sup> - XVII<sup>e</sup> siècles) », *dire*, vol. 14, n°3, printemps 2005, p. 47-50.

## 5. Mémoires

Roux, Laurence, « Le concept de jeu comme moyen d'appréhension de la réalité dans l'art actuel », Mémoire de maîtrise en études des arts, Montréal, Université du Québec à Montréal, 2007, 85 feuillets.

## 6. Sites Internet

Action Terroriste socialement Acceptable, « CHANGE », *ATSA*, En ligne, 2008, <<http://www.atsa.qc.ca/projs/change/magasin-fr.html>>. Consulté le 18 décembre 2012.

Cuevas, Minerva, « For a human interface - Mejor Vida Corporation », *Irrational*, En ligne, 2008, <<http://www.irrational.org/mvc/english.html>>. Consulté le 18 décembre 2012.

Lalonde, Joanne, « Activisme : Résister et transformer par l'art et l'action », *Abécédéaire du Web*, En ligne, Québec, PUQ, 2012, <<http://nt2.uqam.ca/expositions/abecedaire/activisme>>. Consulté 28 novembre 2012.

Laurette, Matthieu, « Global Demix : Matthieu Laurette », *Global Demix*, En ligne, <<http://globaldemix.blogspot.ca/>>. Consulté le 3 décembre 2012.