



Interventions artistiques en milieu de travail

Patricia Gauvin, PhD

École des arts visuels et médiatiques, UQAM, Canada
 gauvin.patricia@uqam.ca

Les interventions artistiques en milieu de travail menées par l'auteure depuis 1995 rejoignent les objectifs de la médiation culturelle en sensibilisant des personnes adultes à leurs propres pouvoirs créateurs et aux plaisirs qu'elles peuvent ressentir à côtoyer le milieu culturel. Dans le cadre d'un récent projet réalisé dans la ville de Laval (Québec), l'intervenante utilise des jeux de langage en entraînant les employés dans le double sens d'une contamination possible : le virus sera inoffensif et ludique tout en imprégnant les employés d'une expérience esthétique. Cette approche apporte avec elle des concepts comme la culture in vitro de l'art, les germes artistiques et un groupe à infecter. À la lumière des effets positifs observés, la relation entre un artiste et une entreprise peut s'avérer fortement positive.

Mots-clés : interventions artistiques; milieux de travail; jeu; créativité.

The artistic interventions in the workplace intrigues by the author since 1995 cross the objectives of the cultural mediation by making adults sensitive to their own creative powers and to pleasure they can feel to go alongside the cultural sector. Within the framework of a recent project realized in the city of Laval (Quebec), the sociocultural community developer uses games of language by entailing employees in the double sense of a possible contamination: the virus will be harmless and playful while soaking employees in an esthetic experience. This approach brings such concepts as the in vitro culture of the art, artistic germs and groups to be infected. In the light of the observed positive effects, the relation between an artist and a company can turn out strongly positive.

Keywords: artistic interventions; workplaces; play; creativity.

Las intervenciones artísticas en medio de trabajo llevadas por la autora desde el 1995 reúnen los objetivos de la mediación cultural sensibilizando a personas adultas a sus propios poderes creativos y a los placeres que le pueden sentir a bordeado el medio cultural. En el marco de un proyecto reciente realizado en la ciudad de Laval (Quebec), la interventora utiliza juegos de lenguaje arrastrando a los empleados en el sentido doble de una contaminación posible: el virus será inofensivo y lúdico impregnando a los empleados de una experiencia estética. Este enfoque aporta con ella conceptos como la cultura in vitro del arte, los gérmenes artísticos y un grupo que hay que infectar. A la luz de los efectos positivos observados, la relación entre un artista y una empresa puede revelarse fuertemente positiva.

Palabras clave : intervenciones artísticas; medios de trabajo; juego; creatividad.

Depuis 1995, mon territoire d'interventions artistiques se vit dans différentes entreprises où les employés sont invités à vivre une expérience esthétique. Mon action sociale m'implique comme artiste à prendre un rôle d'animatrice en utilisant des éléments du milieu visité : les œuvres de la collection et des photographies des leurs bureaux et des lieux environnants.

Les interventions en milieu de travail que je propose rejoignent les objectifs de la médiation culturelle en sensibilisant des personnes adultes à leurs propres pouvoirs créateurs et aux plaisirs qu'ils peuvent ressentir dans l'expérience de la création.

Cette pratique m'amène à vouloir inciter un groupe de personnes à entrer dans un système mis en place par l'artiste. Je me demande comment créer un climat propice à une certaine complicité entre individus. En arts communautaires, les artistes développent des approches en tenant compte du potentiel créateur des participants. Par contre, dans cette forme d'art, les artistes tiennent compte également des idées du groupe dans leur démarche de création. Pour ma part, je préfère conceptualiser le projet et choisir le rôle des différents acteurs. Dans tous mes projets, je définis d'abord les règles du jeu pour ensuite inviter le public à interagir.

La métaphore de la contamination colore ma dernière intention. Le vocabulaire du domaine médical se répand avec la volonté de donner à l'intervention une intention ludique. En effet, je crois que l'aspect jeu permettra de faire tomber certaines réticences de la part des employés. D'après moi, le côté ludique de la manigance facilite mon approche avec le milieu du travail.

Dans ce texte, je décris premièrement la particularité de mon approche. La réalisation d'œuvres participatives découle d'un long processus d'essai avec différents groupes d'individus. C'est un enchaînement d'expériences qui m'a conduite au projet actuel. Par la suite, je vous décris le processus de création que j'ai emprunté dans la conceptualisation du projet participatif *Laissez-vous contaminer par l'art!*. J'ai construit l'ensemble de mon intervention sous la forme ludique. Je cherche à attirer l'attention des employés par le jeu. Dans ce sens, j'ai développé la métaphore de contamination avec tout un vocabulaire relié à la propagation d'un virus. Je vous fais part des principaux termes que j'ai développé. Je considère donc le milieu de travail comme un laboratoire d'expérimentation artistique où la création croise l'animation. Finalement, je vous résume ce que j'appelle l'expérience esthétique vécue chez les participants ainsi que la réception participative.

La particularité de mon approche

Ma démarche n'est pas étrangère à la volonté de plusieurs artistes depuis les années 1970 de changer le rôle de l'artiste créateur et celui du spectateur réceptif. La particularité de mon approche réside dans ma volonté de rejoindre un nouveau public adulte là où il se trouve, soit dans son milieu de travail, et dans mon intention de rejoindre le potentiel de création de chaque individu. Par une intervention dans un milieu de travail, je crée l'opportunité d'une rencontre au nom de l'art. Cette rencontre a des répercussions autant pour l'employé participant que pour moi, comme artiste. Dans une entreprise collectionneuse, les employés sont habitués à voir des œuvres dans leur milieu de travail. Cependant, avec l'intervention que je leur propose, l'œuvre comme objet est remise en question. Je ne suis plus un fantôme derrière la réalisation, mais je souhaite les rencontrer et vivre avec eux une expérience esthétique.

Après avoir réalisé des visites ponctuelles dans ces milieux, j'expérimente une intervention de longue durée m'amenant à interagir fréquemment avec les employés de la Ville de Laval : *Laissez-*

vous contaminer par l'art ! À mon avis, le fait de les rencontrer ou de correspondre plusieurs fois avec les mêmes personnes me permet de développer une intervention plus significative pour l'ensemble des acteurs.

Le processus de création de l'intervention

Dans cette dynamique d'œuvre participative, je sers d'animateur, d'initiateur et de metteur en scène du projet. La correspondance et le jeu électronique entrent dans le processus de création de l'œuvre à construire. Ma démarche devient une expérience relationnelle, sous le thème de la contamination, dans laquelle je suis maître du jeu. Mon objectif étant de rejoindre le plus de personnes possible, je me réfère aux outils de communication utilisés par le milieu de travail à visiter.

L'intervention par le jeu

Les effets de la contamination d'une intervention artistique ou la réception esthétique des spectateurs ou des participants qui accueillent ou non le jeu est un aspect important de ma pratique puisque le but ultime de mon intervention artistique est d'interpeller les personnes à la rencontre et à l'action. Jusqu'à maintenant, le concept de la réception d'une œuvre a été développé dans le sens d'un ou de plusieurs spectateurs face à un tableau dans un contexte d'exposition. Par contre, lors d'une manipulation ou d'une intervention esthétique, il doit nécessairement y avoir une forme de réception plus active. Les spectateurs accueillent l'intention de l'artiste et prennent part à son développement.

L'idée de faire appel à un jeu pour attiser l'intérêt des participants ainsi que la particularité de mon intervention orientent mon propos vers des considérations ludiques. Je souhaite attirer l'attention du travailleur sur les arts par le plaisir. Le jeu demeure empreint de légèreté et de fantaisie. Il reste inoffensif pour les participants et détourne, l'espace d'un court moment, la fonction du travail vers des particularités ludiques. Dans ce dessein, j'utilise la subtilité des jeux de langage en entraînant les employés dans le double sens d'une contamination possible : le virus sera inoffensif et ludique tout en imprégnant les employés d'une expérience esthétique. La métaphore développée dans le jeu est inspirée du lexique entourant la notion de contamination dans le domaine de la santé. Celle-ci apporte avec elle des concepts comme la *culture in vitro* de l'art, les *germes artistiques* et le groupe à infecter.

La notion de jeu de l'intervention

Le jeu de contamination que je lance dans le milieu de travail commence par la diffusion de l'événement lors de l'envoi d'un carton d'invitation mais, à chaque rencontre, à chaque atelier, il prend de l'ampleur avec les réalisations produites par les personnes qui se sont laissées infecter. Il prend également forme avec l'échange qui débute lors des rencontres avec les participants et se propage au fur et à mesure de leur infection. Par les courriels que je leur fais parvenir, je garde contact avec les joueurs. Cette récurrence de messages, de jeu et de rencontres est mise en place pour favoriser l'attention soutenue des participants et un engagement plus prononcé de leur part. Je les invite à répondre au jeu électronique, à visualiser les réalisations déjà numérisées et à amener des collègues de travail lors du prochain atelier. La contamination va et vient entre des rencontres réelles en atelier et un suivi virtuel qui assure le lien avec les participants. Dans les deux espaces,

atelier de création dans les bureaux de travail et galerie virtuelle du jeu, on retrouve la même collection d'images.

La forme du jeu

Dans le cas de mon intervention artistique en milieu de travail, le carton d'invitation distribué invite les employés à un jeu de rôle, celui de l'artiste, où domine le simulacre. Pendant l'espace d'un dîner, ils peuvent connaître l'angoisse du début d'un travail de création, son incertitude et l'immensité de ses possibilités. Par la suite, ils peuvent vivre la frénésie de l'expression et le sentiment de liberté qui s'en dégage. Puis, ils peuvent ressentir les réticences reliées au détachement de l'œuvre, de l'acceptation de leurs limites et, finalement, les craintes mêlées à la fierté de présenter leur travail devant un public. En adoptant le rôle d'un artiste quelques minutes, ils vivent à petite échelle certaines émotions que l'artiste peut ressentir. Ils sont loin de la perpétuelle recherche de l'artiste, de ses anxiétés, d'une vie de précarité, de l'euphorie de recevoir une réponse positive d'un programme de bourses ou d'une galerie reconnue ou, au contraire, de la détresse et du découragement reliés à un refus et, surtout, du travail en solitaire. Les participants entrent ici dans un jeu dirigé par une artiste et sont réconfortés par leurs pairs dans une ambiance détendue.

Le vocabulaire du jeu

La métaphore de la contamination imprègne le jeu du vocabulaire qui s'y rattache. Le titre *culture in vitro¹ de l'art* est utilisé puisque, par le jeu, j'ensemence un *virus-artistique* chez les personnes préoccupées par le rendement et l'efficacité, tout ça à l'intérieur de la culture qu'est l'entreprise. Comme une *souche microbienne*, j'injecte des propos artistiques dans cette petite société très organisée. Je me sers des catalyseurs du milieu de travail, les œuvres de la collection d'œuvres, pour déclencher l'infection. La réaction épidémique dépendra de la réception du personnel du milieu. Par la suite, j'invite les employés à répandre le *virus-artistique* pour collaborer avec moi à la contamination de leur milieu. Une *manifestation virale* émergera de la personne infectée par le virus et l'infection incitera les participants à libérer leur côté expressif, en l'extériorisant avec de la couleur sur la photocopie choisie. De plus, cette *manifestation virale* augmentera le degré de la contamination et entraînera souvent la création de plusieurs autres manifestations.

D'autre part, plusieurs personnes dans le milieu de travail sont déjà porteurs de *virus-artistiques*. Elles sont soit artistes amateurs, petits collectionneurs ou, même, consommateurs d'art. D'autres possèdent des cellules incurables et dévouent leur vie à l'art. J'invite donc ces *mutants-art* à créer avec moi une épidémie artistique transmise avec plaisir. Je leur suggère de parler du jeu aux autres et, ainsi, répandre le *virus-artistique* avec moi. Je compte également sur des activateurs du milieu pour entraîner des groupes d'employés vers l'infection. Souvent ces activateurs sont des personnes rassembleuses influentes du milieu, des dirigeants ou autres qui possèdent un certain pouvoir de persuasion. Même si plusieurs employés sont déjà sensibilisés au milieu de l'art, ils ne seront pas nécessairement ouverts à participer aux ateliers de l'intervention artistique que je propose. Je sais que, comme dans un système immunitaire, il y aura plusieurs *résistances* à l'infection. Nous sommes toujours réticents aux changements et à la nouveauté. Je compte donc sur le lien qui existe entre les employés pour les inciter à la participation malgré leurs réticences. D'après moi, lancer

1. J'ai mis en italique le vocabulaire que j'ai emprunté à la science ou bricolé à partir de termes scientifiques.

le projet dans un petit milieu augmente les chances que les personnes se sentent concernées par celui-ci et y participent.

Le milieu de travail comme un lieu de laboratoire

Si on applique la métaphore de laboratoire à une entreprise, elle devient un endroit très spécifique avec ses règles et ses habitudes. La réussite de la partie expérimentale dépend de la dynamique de groupe qui existe dans ce lieu. Faire appel à ce groupe de personnes plutôt qu'à l'ensemble des individus dans la rue ou dans un endroit public permet d'interpeller personnellement chacune d'elles. Par mes expériences antérieures au cours de ma recherche en maîtrise, j'ai pu constater que plus l'entreprise est petite, plus les employés se sentent directement concernés et plus la réponse à l'appel de création est grande. Les employés ne viennent pas nécessairement parce qu'ils ont le goût de participer, mais pour plaire au dirigeant de l'entreprise qui organise cette rencontre. C'est dans de petites entreprises comme les yogourts Liberté et les lunetteries Georges Laoun qu'il y a eu le plus grand taux de participation lors de mon expérimentation à la maîtrise. Il faut dire que dans l'entreprise de Georges Laoun, les employés sont habitués à rencontrer les artistes lors des vernissages dans ses magasins puisque les expositions se succèdent régulièrement dans ses boutiques.

Par contre, dans les grandes entreprises, la liberté de participer étant beaucoup plus grande, le désir de plaire ne paraît plus et l'absence d'un employé à une activité passe davantage inaperçue.

Lors de cette intervention artistique, je veux rejoindre le plus grand nombre possible d'employés. Pour y parvenir, je compte sur leur influence mutuelle. Au moment d'une création, l'infection artistique propagée en atelier s'ajoute à la cohésion du groupe en lien avec le travail. Leur goût pour l'expression et leur complicité à ce projet forment un groupe d'artistes ou une *colonie bactérienne*.

La contamination

La réussite de l'intervention dépend en grande partie de la capacité de contamination des *virus-artistiques* des *mutants-art*. C'est par eux que se transmettra le virus. Dans toutes les formes de contamination, c'est la personne infectée qui communique le microbe aux autres.

En premier lieu, nous retrouvons des employés d'une ville travaillant ensemble; certaines personnes parmi celles-ci possèdent déjà des *virus-artistiques* plus ou moins envahissants. Le *virus-artistique* injecté dans le système à partir d'une *souche microbienne* atteint quelques *artistes latents*. Dans cette *culture in vitro*, il y a quelques cellules incurables et certains *activateurs*. Ceux-ci favoriseront l'infection par leur présence. Mais ce milieu fermé possède aussi des *résistances* qui lui sont propres et d'autres comparables à celles qui sont présentes dans la société en général (voir fig. 1). Ces *résistances* nuisent à l'infection et retiennent plusieurs personnes loin du virus. Pour contrer cette opposition, j'utilise les *catalyseurs* composés de certaines œuvres de la collection du milieu de travail. Les employés connaissent l'ensemble de la collection de leur milieu puisqu'ils côtoient certaines de ces œuvres quotidiennement. Ces *catalyseurs* favorisent donc l'absorption du virus en plaçant les cobayes en confiance. Ceux-ci les ouvrent à cette réaction artistique en permettant la contamination de certaines personnes qui développent elles-mêmes des *manifestations virales*. Ces manifestations renforcent les *virus-artistiques* des personnes atteintes en concrétisant leur

créativité; encourageant la diffusion du virus puisque les employés peuvent échanger sur leurs réalisations, en plus de favoriser le regroupement des personnes infectées en développant un sentiment d'appartenance avec l'exposition et la diffusion sur le Web de leurs réalisations.

Les personnes les plus atteintes par le *virus-artistique* pourront voir jusqu'à leur comportement changer. Au plus haut de sa forme, le virus occupera leur esprit, il pourra les tirer jusqu'à transformer leurs objectifs de vie. Le fait de retrouver leur passion pourra les pousser vers des activités artistiques, comme voir des œuvres d'art, visiter des musées d'art, se rendre dans des centres d'artistes ou en galerie, lire des livres et des revues, s'intéresser à tout ce qui touche les arts et, même, commencer à collectionner des œuvres originales ou à en produire. Le virus peut réveiller des passions endormies : je l'ai constaté lors de mes premières interventions en entreprise où un employé du bureau d'avocats Martineau Walker a quitté son emploi pour entreprendre des études en arts visuels à l'UQAM. Les personnes les plus contaminées, soit les artistes atteints de cellules incurables, consacrent leur vie entière à la création.

L'atelier se réalise dans une salle du milieu de travail transformée pour l'occasion. Les reproductions de certaines œuvres de la collection sont imprimées avec une petite description de l'artiste et affichées sur les murs de la salle. Les participants choisissent un de ces *catalyseurs* pour activer la réaction du *virus-artistique* sur leurs *virus-artistiques* déjà présents dans leur système et libérer l'action créatrice latente par la couleur sur une photocopie d'une des photographies captées par leurs collègues de travail. Plusieurs photocopies de chaque photographie sont déposées sur les tables et le sol. Ces photocopies seront le support de leurs *manifestations virales*. La contamination entre eux débute dès le choix des images, en s'influençant l'un l'autre. Les *artistes latents* participants utiliseront la peinture, le collage ou tout autre procédé plastique pour transformer la photographie de leur lieu de travail en s'inspirant de l'œuvre choisie. Les participants contamineront donc leur propre lieu de travail par des gestes artistiques. Le degré d'enthousiasme des premiers participants se transmet également à leurs partenaires de travail et peut influencer leur présence aux prochaines rencontres-ateliers.

L'appréciation esthétique de l'expérience vécue

J'ai constaté que le fait de toucher à une forme d'expression active l'intérêt des participants pour un domaine de création dans lequel ils ont déjà une certaine expérience. Par exemple, pendant l'entrevue, Pierre, un employé de la Ville de Laval, m'a parlé de son expérience de théâtre avec beaucoup d'intensité. L'intervention ranimait sa passion pour le théâtre et activait son goût d'en refaire.

Les témoignages des participants me font remarquer que ces personnes ont diverses priorités; l'expérience esthétique vécue en commun fait monter le plaisir de l'expression dans leur échelle de valeurs. Je constate qu'au départ, le goût de la création est présent, mais que le temps à y consacrer est presque inexistant. Ce plaisir est enterré sous les responsabilités. L'activité proposée semble faire remonter ce goût à la surface. Christine, de la Ville de Laval, me raconte : « Reprendre les pinceaux, c'est toujours latent. Après la maîtrise peut-être »².

Les participants ont ainsi assimilé ce qu'ils ont vécu, en relation avec leurs expériences personnelles, leurs préférences et leurs connaissances antérieures. Chaque personne a conservé de cette contamination quelque chose de différent, en lien avec tout ce qu'elle a accumulé par le passé.

2. Extrait de l'entrevue avec Christine, le 5 novembre 2008.

À ma grande surprise, selon les témoignages recueillis, l'expérience leur a donné le goût de ramener les activités reliées à la création en priorité dans leur vie, à l'instar de Julia qui souhaite aménager un petit atelier dans sa maison et reprendre la peinture. J'ai également observé que l'intervention artistique avait réveillé de manière générale la flamme artistique de chaque participant, comme si l'aspect créatif sommeillait en puissance à l'intérieur d'eux ! La majorité des gens se sont rendu compte du plaisir relié à l'expression, ce qu'ils se refusaient auparavant au nom de toutes les obligations de la vie.

L'obligation à regarder de plus près le travail de l'artiste

L'expérience vécue en atelier a amené les participants à s'approprier l'œuvre de l'artiste choisi. Premièrement, ils ont choisi la reproduction et, par la suite, ils ont effectué un travail d'analyse. Le participant a été obligé de comprendre davantage le travail de l'artiste pour être en mesure d'en transposer quelque chose sur sa photocopie. Pour ce faire, il a dû essayer de décomposer l'œuvre, d'en faire ressortir les couleurs, les traits, les formes, les textures, etc. Certains, comme Pierre, se sont même remémoré la démarche personnelle de l'artiste.

Il y a donc tout un travail d'appréciation, de compréhension et d'analyse qui s'est fait de la part du participant dans son action de création. Pierre était conscient d'une partie de ce travail lors de l'atelier, mais il a réalisé l'ampleur de sa démarche avec une certaine distanciation pendant l'entrevue.

Les participants ont également saisi le sens et la complexité d'une démarche de création en passant par les étapes de l'angoisse et du plaisir au cours du projet. Ils ont réalisé que c'était difficile d'être inspiré, même avec une photocopie et une reproduction. Pour avoir travaillé avec des artistes, plusieurs savent que la démarche de l'artiste découle d'une recherche longuement réfléchi. Les participants ont pris conscience du travail acharné de l'artiste pour arriver à une image intéressante.

La réception participative

En voulant cerner la réception d'un projet d'intervention où les « spectateurs » prennent part au projet de l'artiste, j'ai réalisé que la réception devenait participative.

Le philosophe et théoricien de la littérature allemande connu pour sa théorie de la réception, Hans Robert Jauss (1990) associe le plaisir et l'attitude de jouissance au fondement de l'expérience esthétique. L'auteur distingue la jouissance esthétique par sa capacité de libérer la personne des contraintes pratiques du travail et des besoins de la vie quotidienne par son imaginaire (p. 141 - 142). Kerlan (2006) et Dewey (2005) associent également l'expérience esthétique à un état de concentration absolue dans le plaisir. Kerlan nous rappelle que l'enfant qui dessine est souvent pris de « plénitude absorbée » (p. 9), traits essentiels de l'expérience esthétique, ce que j'ai également observé chez des participants lors des ateliers dans les bureaux transformés à cette occasion.

Selon Jauss, l'expérience esthétique qui est portée à l'attention du participant se concrétise sur les trois plans. La conscience de l'individu renouvelle sa perception de son élan créateur. Le plaisir éprouvé lors de la réception participative ranime en lui le goût de la libre expression.

Finally, this awareness leads to a new understanding of its own capacities (Jauss, 1990, p. 143) and renews its attraction for a form of expression that was its own.

By putting oneself in the skin of an artist in the space of a moment, several participants let themselves be taken up in the game and felt emotions related to creation. These feelings have distanced them considerably from their daily preoccupations to rejoin their imaginary. Jauss names this capacity *identification cathartique*, the fact of putting oneself in the place of the « hero » and of taking part in the pleasure of living freely. In the case of my intervention, this awareness brought the participants to the essence of an intuitive life. According to Jauss: « the cathartic enjoyment is also well liberation *de* something that liberation *pour* something » (p. 162). According to the author, what distinguishes this aesthetic experience from other forms of activity, it is this great freedom that the chapeaute.

The notion of aesthetic reception that Jauss addresses interests me a lot. The author draws our attention to the power of the visual experience compared to our intellectual knowledge, a sensible knowledge of things. It is a question here of traditional objects. Are these notions different or emphasized when the artist opens the work to the participation of the spectator?

Since I include the spectator in the concretization of the work that I conceptualize, I invite him to live an aesthetic experience. Even if they have the opportunity, not all visitors who are willing to give attention, the presence and enthusiasm necessary for an aesthetic experience. In the same way, a visitor is not always receptive to a work of art. However, a participatory reception attracts more attention from the visitor. The project allowed me to gather some employees in a laboratory transformed into a workshop for the occasion, to distance them from their professional tasks, to solicit their aptitude for creation, to create a link of belonging to the world of art, the time of a dinner period, in order to make them live an aesthetic experience.

My intention is in the setting of an encounter, that is to say in the fact of gathering people around a shared aesthetic emotion. The realizations of the employees become manifestations of these artistic meetings. I bring employees of a company to regroup during their dinner hour to play with art. These people first have an aesthetic judgment on the works of the collection of the city that they find in the game, choosing one work rather than another. They go as far as to analyze the chosen work in order to use it themselves in their pictorial actions on a photograph they have also chosen. The transformation of this image, their realization, testifies to the understanding of the chosen work, to their personality as well as to their perceptions and expectations of the intervention.

The same gestures lead them to reflect on their own human condition and its potential as creators. Several participants remember an activity where they had pleasure in expressing themselves freely. This movement joins the artist in them. The gestures of creation are part of the aesthetic experience that I make them live. The aesthetic experience is triggered by participatory reception.

In addition, the fact that several people perform artistic gestures at the same time develops a filiation in the group, which appears as an aesthetic relationship, an art that unites. The participants develop a complicity in the name of art.

Lors de mes interventions, j'ai constaté que le *virus-artistique* lancé a provoqué le réveil des *virus-artistiques* latents de plusieurs participants. Le virus s'est révélé remède. L'intervention a ranimé le goût de s'exprimer chez plusieurs personnes. Elle leur a permis de se remémorer le plaisir relié au jeu, ici, le jeu de la création. Les sentiments vécus lors de l'atelier ont agi comme stimulant de la zone créative de plusieurs. Je vois ainsi la réaction d'une *doxa-pharmakon* de Cauquelin (1999, p. 94). Le *virus-artistique* est une infection qui affecte les participants, qui atteint leur côté rationnel, mais un virus qui les guérit également. C'est un *virus-artistique* qui les sauve d'une certaine rigidité, qui leur fait prendre conscience de leur potentiel créateur, du plaisir de laisser émerger un côté refoulé par la pression de production qu'ils vivent chaque jour. Dans le fond, un *virus-pharmakon* fait réaliser aux personnes infectées qu'elles sont bien vivantes et très créatives.

En conclusion

Pour infiltrer un milieu de travail, j'ai développé différents modes de communication : envoi postal, courrier et jeu électroniques. Le courrier électronique demeure très accessible et facile d'accès pour la plupart des personnes. Ces modes de communication m'offre l'opportunité de garder un lien avec les participants jusqu'à leur domicile tout au long du projet. La notion de jeu me donne la liberté d'élaborer un vocabulaire ludique relié à la maladie. Dans la métaphore retenue, celle de la contamination virale, l'élan artistique est considéré comme un virus qui nous entraîne vers une douce folie créatrice, empreinte de liberté et de spontanéité.

La participation d'un groupe d'individus à une action artistique est devenue prioritaire dans mon processus de création. La volonté de déranger un public cible au nom de l'art et d'inciter ces personnes à intervenir avec moi dans une création plastique m'est primordiale. La matière me sert de communicateur; des liens se créent entre les participants et moi lors de sa manipulation. Le traditionnel objet d'art laisse place à une rencontre dans l'action avec les personnes présentes. L'acte de création incite à un geste, une « man-œuvre ».

Je me suis rendu compte que la réception des participants pour le projet devenait une réception participative qui ancrerait l'expérience dans leur vécu. J'ai constaté que le fait de vivre une expérience esthétique amplifiait les émotions reliées à l'appréciation, que la compréhension du travail de l'artiste semblait mieux assimilée, que la perception de leur besoin d'expression était renouvelée et que le sentiment de liberté et de plénitude a pu être éveillé par plusieurs, lors des ateliers.

Je pense qu'il se vit ce que j'appelle une réception participative à plusieurs moments de la vie artistique d'aujourd'hui, par exemple, lors d'une œuvre relationnelle, d'une création collective ou d'une œuvre participative. Je définis cette notion comme un moment où un individu ou un groupe de personnes vivent une expérience esthétique en présence d'un artiste. Je crois que cette expérience doit se vivre avec une intensité assez grande pour que le participant puisse ressentir le plaisir de l'expression en oubliant l'ensemble de ses obligations l'espace d'un moment. De plus le groupe de participants doit sentir une cohésion entre le potentiel créateur de tous les acteurs pour que la réception participative soit mémorable. Finalement, je crois que pour vivre toute réception participative, les personnes doivent être disponibles à l'expérience et laisser certaines craintes de côté. Par expérience, je constate que celle-ci marque la mémoire de ceux qui la vivent.

Références

- Ardenne, Paul et Pascal Beausse. (1999). *Pratiques contemporaines. L'art comme expérience*. Paris : Éditions dis Voir.
- Basquiat, Jean-Paul et Christophe Jacquemin. (2005). « Epidémiologie des idées. Idéation, contamination et résistances ». *Automates Intelligents*. IDEA online <<http://www.automatesintelligents.com/echanges/2005/juil/idees.html>>. Consulté le 3 novembre 2006.
- Bourriaud, Nicolas. (2001). *Esthétique relationnelle*. Dijon-Quetigny : Les presses du réel.
- Brea, José Luis. (2002). « Online Communities ». *Parachute*, 101 : 02-03, p. 106-123.
- Bureau, Annick et Nathalie Magnan. (2003). *Connexions : art, réseaux, média*. Paris : École nationale supérieure des beaux-arts.
- Bureau, Annick. (1994). *Art électronique – Art contemporain*. IDEA online. <<http://nunc.com/essai6.htm>>. Consulté le 3 mars 2007.
- Bureau, Annick. (1992). *Un art de l'hybridation*. IDEA online. <<http://nunc.com/essai5.htm>>. Consulté le 3 mars 2007.
- Cauquelin, Anne. (1999). *L'art du lieu commun*. Paris : Éditions du seuil.
- Clark, Lygia. (2005). *De l'œuvre à l'événement - Nous sommes le moule. À vous de donner le souffle*. Nantes : Musée des Beaux-Arts de Nantes.
- Cometti, Jean-Pierre. (2000). « Activating Art ». *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 58 : 3, p. 237-243.
- Couëlle, Jennifer. (1994). « Où en est la relation ambiguë entre l'art et l'entreprise? ». *Le Devoir*. Les samedi 15 et dimanche 16 octobre, D9, p. 4.
- Dewey, John. (2005). *L'art comme expérience*. Direction de Jean-Pierre Cometti. France : Farrago.
- Dumont, Jean. (1988). « L'art à l'usine ». *La Presse*, Montréal, samedi 23 Juillet, pages D1 et D3.
- Eco, Umberto. (1965). *L'œuvre ouverte*. France : Éditions du seuil.
- Forest, Fred. (2006). *L'œuvre-système invisible : art relationnel ou art de la relation*. France : L'Harmattan.
- Forest, Fred. (2004). *Un pionnier de l'art vidéo à l'art sur internet : art sociologique, esthétique de la communication et art de la commutation*. France : L'Harmattan.
- Forest, Fred. (1983). « Rétrospective, Art sociologique, esthétique de la Communication », *Web Net Museum*. En ligne : <http://www.webnetmuseum.org/html/fr/expo-retr-fredforest/textes_critiques/textes_divers/2manifeste_art_socio_fr.htm>. Consulté le 30 septembre 2007.
- Forest, Fred. (1980). Manifeste V art sociologique, *Le Monde* 7 février, N010894. *Web Net Museum*. En ligne : <http://www.webnetmuseum.org/html/fr/expo-retr-fredforest/biographie_fr.htm>. Consulté le 30 septembre 2007.
- Fortin, Andrée. (2000). *Nouveaux Territoires de l'art*. Québec : Éditions Nota bene.
- Fullum-Locat, Geneviève. (2007). *L'esthétique relationnelle : une étude de cas : les actions artistiques de Sylvie Cotton*. Mémoire présenté comme exigence partielle à la maîtrise en études des arts. Montréal : Université du Québec à Montréal.
- Gablik, Suzi. (1997). *Le Modernisme et son ombre*. Paris : Thames & Hudson Ltd.
- Gauvin, Patricia. (2000). *La réception de l'art actuel en milieu de travail par des interventions artistiques ponctuelles*. Mémoire présenté comme exigence partielle de la maîtrise en arts plastiques. Montréal : Université du Québec à Montréal.
- Guttman, Wilhelm, Leo. (1997). *Art For the Worker. Ideology and The Visual Arts in Weimar Germany*. Manchester : University Press.
- Halley, Achmy. (1997). « Les peewees du mécénat ». *L'actualité*, 15 avril, p. 78-80.

- Hillaire, Norbert. (2006). « L'artiste et l'entrepreneur: éléments de problématique. » Pour le colloque : *Arts, entreprises, technologies Quels modèles de développement culturel pour l'Europe ?* organisé autour de l'exposition *CHRISTO*. France : Université de Nice-SophiaAntipolis, Fondation Torsten Lilja, MAMAC (novembre 2005-février 2006).
- Jauss, Hans Robert. (1990). *Une esthétique de la réception*. Paris : Gallimard.
- Jeudy, Henri-Pierre et Laurence Carre, (2000), *L'art social et l'espace Public*. Paris : Ministère de la Culture et de la Communication, Ministère de la jeunesse et des Sports, Délégation Interministérielle à la ville, Fonds d'Action Sociale et Plan Urbain, (février).
- Jeudy, Henry-Pierre. (1999). *Les usages sociaux de l'art*. France : Circé.
- Jouxte, Pascal. (2005). *Comment les systèmes pondent. Une introduction à la mémétique*. Paris : Éditions Le Pommier.
- Kerlan, Alain. (2006). « L'expérience esthétique, une expérience fondatrice ». *Colloque L'enfant l'adolescent et la création*. (Université Lumière Lyon2, 9-11 février 2006).
- Kisseleva, Olga. (1998). *Cyberart, un essai sur l'art du dialogue*. Paris : L'Harmattan.
- Lacy, Suzanne. (1995). *Mapping the Terrain*. Seattle : Bay Press.
- Latour, Bruno et Steve Woolgar. (1988). *La vie de laboratoire. La production des faits scientifiques*. Paris : Éditions La Découverte.
- Loubier, Patrice et Anne-Marie Ninac. (2001). *Les commensaux*. Montréal : Skol.
- Michaud, Yves. (2008). *L'expérience esthétique*. Conférence présentée le 22 février à Périgneux, une institution universitaire de France.
- Michaud, Yves. (2003a). *L'art à l'état gazeux*. France : Stock.
- Michaud, Yves. (2003b). *Critères esthétiques et jugement de goût*. Nîmes : J. Chambon.
- Popper, Frank. (1994). *Fred Forest et l'art de la communication*. Dans Web Net Museum. En ligne, <http://www.webnetmuseum.org/html/fr/expo-retr-fredforest/textes_critiques/auteurs/popper_fr.htm>. Consulté le 21 novembre 2007.
- Popper, Frank. (1980). *Art, action et participation : l'artiste et la créativité aujourd'hui*. Paris : Éditions Klincksieck.
- Richard, Moniques et Patricia Gauvin. (2004). « La conduite de projets d'intervention en arts visuels et médiatiques : deux trajets autour de la métaphore », dans Gagnon-Bourget, Francine et Gosselin, Pierre (dir.). *Actes du colloque sur la recherche en enseignement des arts visuels*. Montréal : CREA éditions.
- Sperber, Dan. (1996). *La contagion des idées*. Paris : Éditions Odile Jacob.
- Tarde, Gabriel. (2001). *Les Lois de l'imitation*. Paris : Éditions du Seuil.
- Tremblay, Joëlle (2005). « Lettre à Monique Régimbald-Zeiber ». *Cahiers de l'action culturelle*. Montréal : UQAM. Volume 4, numéro 1, septembre 2005.
- Weissberg, Jean-Louis. (1999). *Présences à distance*. Paris : L'Harmattan.
- Wittgenstein, Ludwig (1992). « Leçons sur l'Esthétique », dans *Leçons et conversations*, trad.J. Fauve. Paris : Gallimard (folio/essais).
- Worringer, Wilhelm (1978). *Abstraction et Einfühlung contribution à la psychologie du style*. Paris Klincksieck, Collections : L'Esprit et les formes 1.

