



VALLÉE DUHAMEL  
PRÉSENTÉ PAR FRANK AND OAK

17 JUN 2021  
– 15 AOÛT 2021

# LIVART+

À PROPOS DE L'EXPOSITION	3
<hr/>	
LE JEU DANS L'UNIVERS DE VALLÉE DUHAMEL	
UNE TEXTE PAR MICHÈLE BARCENA- SOUGAVINSKI	8
<hr/>	
PHOTOS	13
<hr/>	
LISTE DES OEUVRES	15
<hr/>	
À PROPOS DU LIVART	15
<hr/>	
À PROPS DE LA PLATEFORME LIVART+	17
<hr/>	

# VALLÉE DUHAMEL

## À PROPOS DE L'EXPOSITION

L'exposition Vallée Duhamel invite les visiteurs à s'infiltrer dans la tête du duo d'artistes Julien Vallée et Ève Duhamel. Sur un ton ludique, les artistes plongent le public dans leur univers surréaliste et coloré au travers de projections vidéos et d'installations inédites. De la même façon que leur travail se base sur l'expérimentation et le jeu, le parcours suivra le processus des artistes sous une forme déconstruite et amusante. Tel un carnet de création magnifié dans l'espace, l'exposition sera aussi l'occasion de découvrir l'envers du décor de leurs réalisations en montrant les étapes de conception derrière plusieurs de leurs projets des dix dernières années.

## À PROPOS DE VALLÉE DUHAMEL

Vallée Duhamel est un duo d'artistes montréalais dont le travail est centré sur l'expérimentation et le jeu.

Ils sont spécialisés dans une esthétique low-fi et souvent rendue par des visuels et des environnements complexes faits à la main. Leur travail est principalement une recherche graphique qui utilise à la fois l'animation, la post-production, la vidéo live-action et les effets datant du début du cinéma. Leurs installations miment ce même procédé au travers d'éléments dans l'espace organisés pour capturer l'apogée d'un mouvement arrêté dans le temps.

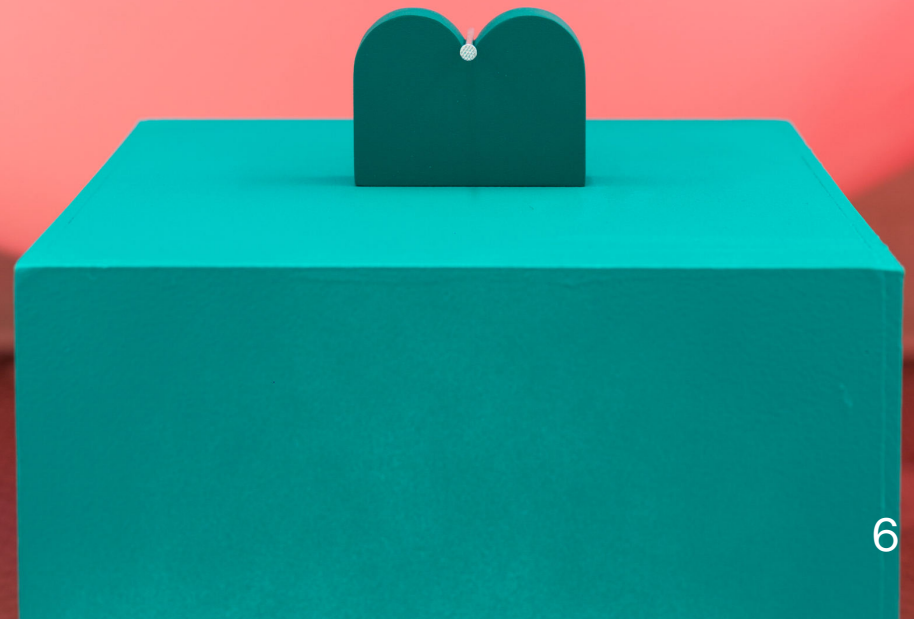
## CRÉDIT PHOTOS

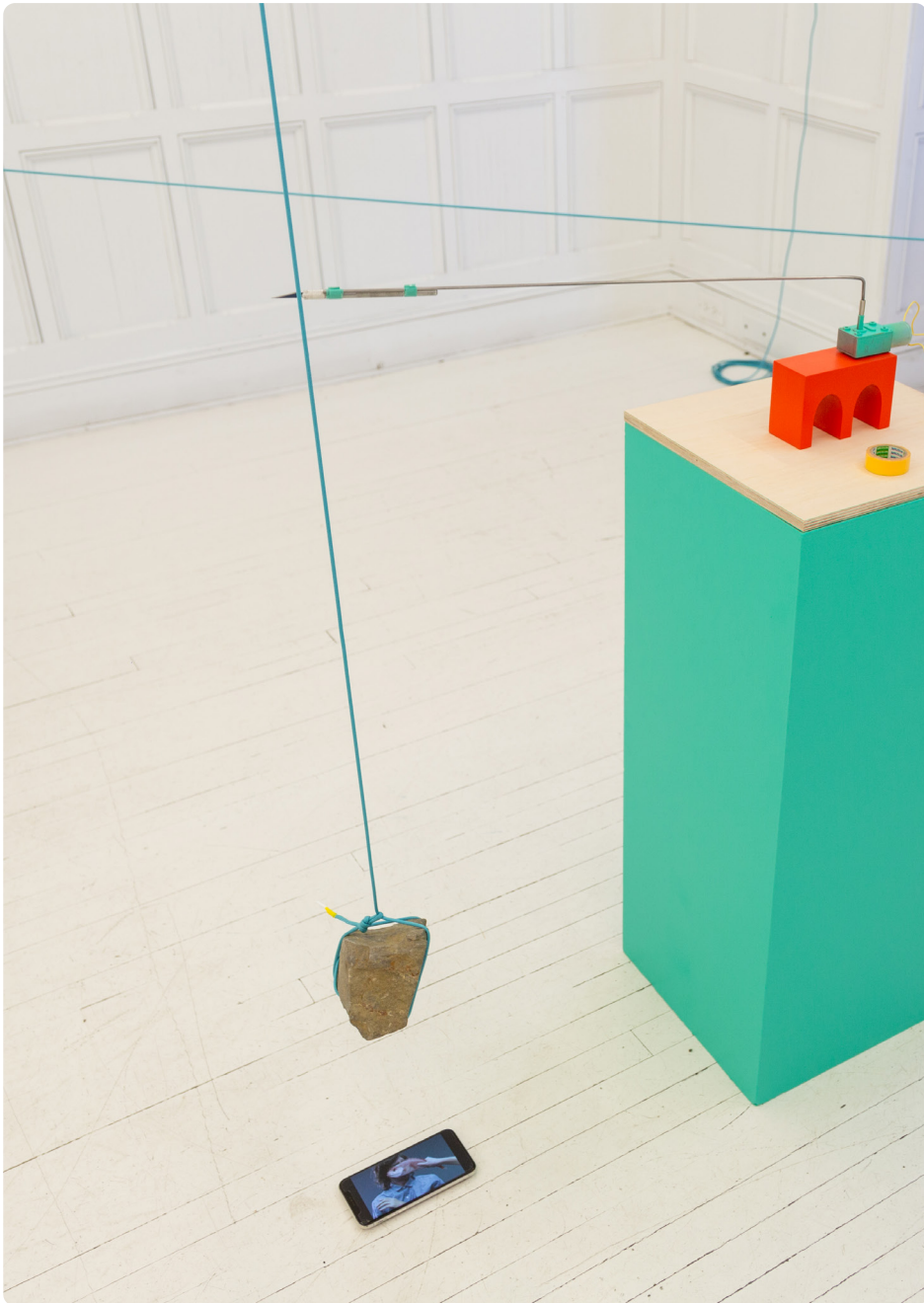
Alice Cloutier-Lachance





TEL UN CARNET DE CRÉATION MAGNIFIÉ DANS L'ESPACE, L'EXPOSITION PERMET DE DÉCOUVRIR L'ENVERS DU DÉCOR DE LEURS RÉALISATIONS EN MONTRANT LES ÉTAPES DE CONCEPTION DERRIÈRE PLUSIEURS DE LEURS PROJETS DES DIX DERNIÈRES ANNÉES.





## LE JEU DANS L'UNIVERS DE VALLÉE DUHAMEL

PAR MICHÈLE BARCENA-SOUGAVINSKI

Présentée lors de la saison estivale 2021, l'exposition Vallée Duhamel offrit aux visiteur.e.s l'occasion de plonger dans un univers surréaliste débordant de formes géométriques aux couleurs vives et de motifs répétitifs. L'exposition fut réfléchi comme une rétrospective du travail du studio montréalais fondé par Julien Vallée et Eve Duhamel, qui inclut plus de dix ans de pratique. Projections vidéo, installations et sculptures se sont côtoyées pour présenter le développement artistique du duo en soulignant leurs réalisations les plus significatives. L'alliage de différentes disciplines rend possible la création d'œuvres qui semblent défier les fondements physiques en jouant avec des idées de perception et d'illusion. Alors que certaines œuvres nous amènent dans un état presque hypnotique avec leur mouvement circulaire continu, d'autres suscitent le rire en détournant des objets du quotidien. Par une esthétique à la fois bricolée et haut de gamme, Vallée Duhamel crée des situations inhabituelles qui attisent la curiosité et provoquent l'envie de jouer. L'espace du Livart s'est transformé en terrain de jeux pour le duo d'artistes dont les œuvres témoignent de leur plaisir à créer, une expérience qui fut transmise aux spectateurs durant leur visite. Cette rencontre de l'art et du jeu est l'une des caractéristiques principales de la pratique des artistes. L'activité ludique devient une façon d'investir de nouveaux imaginaires. Elle rend possible la création de scénarios libres des contraintes habituelles et permet d'autres expériences de la réalité. En défaisant les liens unissant normalement les objets à leurs significations, les artistes surprennent et amusent le public. En ce sens, nous porterons une attention particulière à l'incorporation du jeu dans la pratique de Vallée Duhamel et aux impacts qu'il génère sur le public.

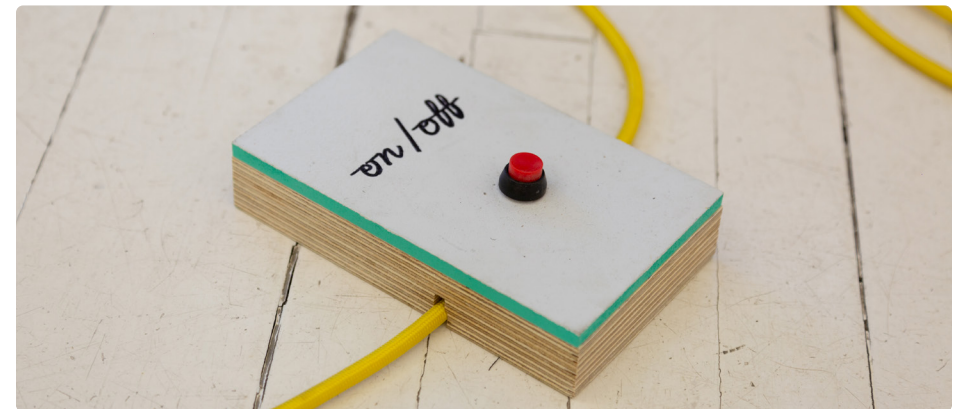
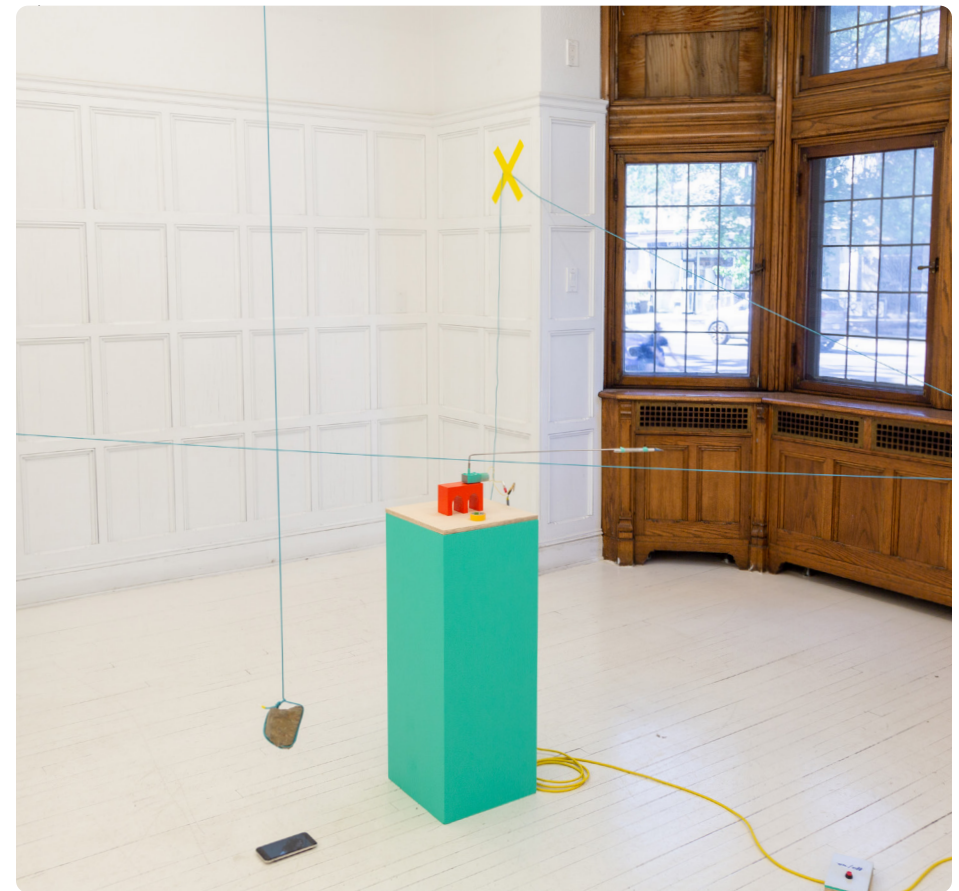
## LE JEU COMME APPROCHE EXPÉRIMENTALE DE LA CRÉATION

Le jeu est d'emblée posé en tant que direction principale de l'exposition avec l'enseigne lumineuse « The word for work is play ». Cette phrase, utilisée par les artistes comme introduction générale à leur travail, trouve un sens particulier dans la dernière salle de l'exposition où des vidéos présentent le processus de production derrière certaines œuvres. Alors que le rendu des images et vidéos de Vallée Duhamel est reconnu pour leur haute qualité graphique, une grande portion de leur production se fait à la main. C'est en référence à cette partie expérimentale que les artistes qualifient leur art de « High class - lofi », une pratique au croisement de l'art et de la science. La fabrication manuelle implique une logique d'essais et d'erreurs dans laquelle se glisse une part d'improvisation et ainsi de jeu. À la manière du bricolage, la pratique du duo d'artistes accorde une importance au processus de création autant qu'au produit final, ce qui lui permet une esthétique ludique aux assemblages inusités. Ce processus de création fait écho au concept de « Critical Making » tel que défini par le théoricien Matt Ratto au sens où il implique un investissement physique dans la création avec la technologie<sup>1</sup>.

Cette approche considère l'expérimentation manuelle comme un espace d'apprentissage et de réflexion aussi riche que la pratique basée sur la théorie. Pour Vallée Duhamel, c'est par ce jeu avec la matière que les idées se transforment jusqu'à devenir une œuvre. Sans être structurée par un plan défini, cette pratique laisse place aux imprévus et aux détours afin de mener les idées vers des résultats surprenants. Cette façon de travailler s'accorde avec les atmosphères nostalgiques qui émanent de leurs œuvres. Les variations de lumière et de couleurs évoquent la simplicité d'une époque passée à la manière de souvenirs d'enfance. Nous retrouvons cette ambiance dans le court métrage *A very short film* qui, par le travail des textures et des

décors, partage l'impression d'être dans un rêve bricolé, à l'image de l'univers de Vallée Duhamel. L'œuvre d'art ludique se distingue par sa volonté de situer le plaisir au centre de l'expérience artistique autant du côté des créateurices que de celui des spectateurices.<sup>2</sup> Sans prétendre à une signification implicite aux œuvres exposées, Vallée Duhamel cherche à transmettre au public un sentiment de gaieté en créant des œuvres qui témoignent de leur propre amusement dans la création. La plupart de leurs œuvres peuvent être utilisées pour illustrer cette proposition, mais le vidéoclip *That Depends On You* réalisé pour le groupe de musique Valaire est particulièrement approprié. En effet, celui-ci nous présente une mise en abyme du processus de création de l'œuvre. Nous y voyons Julien Vallée proposer son concept aux musiciens, des idées qui se matérialisent concrètement dans la vidéo. Le récit se compose devant nos yeux, se transforme jusqu'à devenir une histoire aux aventures étonnantes. Un laveur de voitures, incarné par Nicola Michon, découvre un œuf qui joue de la musique.

Cette rencontre entraîne le récit vers une série de péripéties plus absurdes les unes que les autres et devant lesquelles il est impossible de ne pas sourire. Ce vidéoclip, dont les traces furent d'ailleurs présentées au Livart, présente de manière évidente l'importance du plaisir dans le processus de création de Vallée Duhamel. Par le sens de l'humour, les artistes expriment leur envie de bouleverser la monotonie du quotidien et de surprendre le public avec des histoires qui sortent du cadre habituel. Enfin, le jeu est placé au centre de leur expérience artistique en tant que mode d'expérimentation, mais aussi en tant que moyen de communication. Cette approche valorise l'inattendu dans la création, elle tend à l'éloigner de toutes règles structurantes afin de permettre un laisser-aller de l'imaginaire.



## DÉTOURNEMENTS D'OBJETS ET DE SITUATION

La façon dont Vallée Duhamel détourne les objets témoigne de l'importance accordée au jeu dans leur travail artistique. Ce processus s'inscrit dans la démarche « lofi » des artistes qui manipulent des éléments de leur quotidien pour leur en donner de nouvelles existences. En retirant les objets de leurs contextes habituels, Vallée Duhamel renégocie leur rapport à l'environnement et crée des situations qui stimulent le jeu, l'amusement et la curiosité. Des sculptures, telles que celle composée d'un ventilateur et d'un sac en plastique de commerce, créent l'illusion d'être vivantes. Retenue par une corde, ses petits mouvements brusques font croire qu'elle désire s'échapper, un peu comme un chien attaché à un poteau le temps d'une course. D'autres piquent notre curiosité, comme un jaune œuf flottant mystérieusement au-dessus de sa coquille ou un bâton rouge, qui en tournant, s'insère dans une fente ondulée sans être déformé. Des objets habituellement ignorés attirent alors notre attention, étant placés sur un piédestal et mis en valeur par leur existence singulière. L'utilisation de cette technique établit un lien entre la pratique de Vallée Duhamel à celle du collectif québécois BGL. En effet, tout comme Vallée Duhamel, Jasmin Bilodeau, Sébastien Giguère et Nicolas Laverdière créent des installations ludiques avec des objets et des matériaux trouvés dans leur environnement immédiat. Par exemple, l'œuvre d'art public *Fancy Fence* expose des clôtures de sécurité suspendues à travers la ville, dans des endroits improbables tels qu'au-dessus d'un lampadaire, sur la branche d'un arbre ou sur le toit d'un édifice. La présence surprenante de ces clôtures soulève des interrogations chez les citoyennes qui se demandent comment elles sont arrivées là, s'il s'agit du résultat de vents extrêmement puissants ou d'une farce. Enfin, l'installation interroge notre relation aux objets de manière loufoque en les détachant de leur fonction première tout comme le font les œuvres de Vallée Duhamel.

Ces processus de détournement pratiqués par Vallée Duhamel et le collectif BGL invitent le public à interagir avec les œuvres par le biais du jeu. Au Livart, les visiteur.e.s furent introduit.e.s au travail des artistes par une sculpture proposant d'appuyer sur un bouton pour être activée. L'œuvre est composée d'une lame qui tourne et menace de couper une corde à laquelle est nouée une roche. Sous la roche se trouve un téléphone diffusant une vidéo des artistes se lançant des objets au visage. Les spectateurices pouvaient ainsi démarrer ou arrêter le tournoiement de la lame, une manière ludique et humoristique d'entrer en contact avec le travail des artistes. Du côté de BGL, c'est ce qui est proposé par l'installation *Le Carousel* dont la structure est faite de clôtures et dans laquelle les chevaux traditionnels sont remplacés par des chariots d'épicerie. L'œuvre transforme des objets purement utilitaires en attraction loufoque. Telles des marchandises, les visiteur.e.s se font transporter par des paniers dans un manège de fortune installé dans l'un des espaces publics. En manipulant des objets du quotidien, les deux groupes d'artistes stimulent l'imagination du public. Le jeu et l'amusement sont des éléments centraux de leur pratique artistique, c'est ce qui leur permettent de communiquer leur univers.

Au-delà de l'aspect ludique, ces artistes interrogent notre relation aux objets en jouant avec leur matérialité, leur fonction ou leur signification en les détournant.

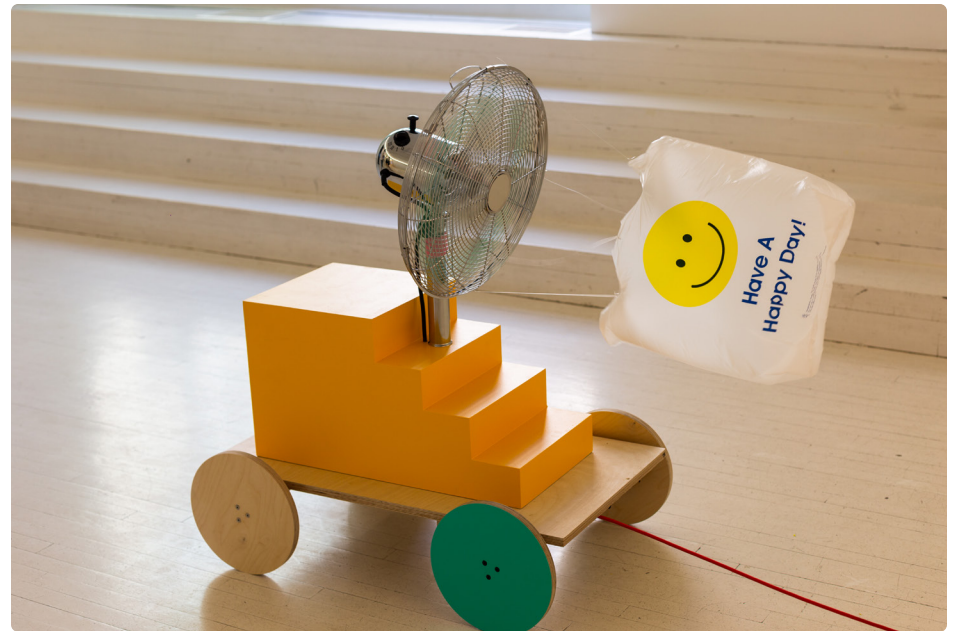
En somme, la rencontre de l'art et du jeu dans la pratique de Vallée Duhamel se manifeste aussi bien dans leur processus de création que dans la relation qu'ils entretiennent avec le public. Leur esthétique bricolée témoigne de leur propre amusement dans la création. Leurs œuvres nous plongent dans des univers excentriques où les contraintes semblent inexistantes. Leurs installations éveillent la curiosité en défiant de manière illusoire les lois physiques. En détournant des objets du quotidien, les artistes créent des situations inhabituelles qui suscitent le rire et provoquent l'envie de jouer. En suivant une logique expérimentale d'essais et d'erreurs dans la création, le duo crée des œuvres surprenantes qui attestent d'un imaginaire sans limite. Le plaisir est situé au centre de l'expérience artistique et c'est par le jeu que les artistes le communiquent. Julien Vallée et Eve Duhamel créent des expériences qui brisent la monotonie du quotidien et suscitent le sourire chez les spectateur.trices qui ne peuvent qu'en être charmé.e.s.

<sup>1</sup> Shannon Butts, "Critical Making", dans "Keywords in Design Thinking: A Lexical Primer for Technical Communicators & Designers", University Press of Colorado, 2022, p. 73.

<sup>2</sup> Ariane Cloutier, « Pour une redéfinition de l'œuvre ludique », *Vision*, 2012, p. 94.

### À PROPOS DE MICHÈLE BARCENA-SOUGAVINSKI

Michèle Barcena-Sougavinski est une artiste multidisciplinaire dont le travail inclut principalement le dessin, l'installation et l'animation. L'alliage des arts littéraires aux arts visuels dans son parcours a su révéler son intérêt pour la recherche-création, un domaine au sein duquel elle continue de travailler. Sa démarche artistique repose sur la narration et l'expérimentation de ses différentes formes autant numériques que matérielles. L'intimité s'est rapidement placée au centre de ses préoccupations artistiques bien que ses œuvres impliquent de nombreux enjeux liés à la douleur, à la fragilité et à la mémoire. Ses dernières années furent aussi marquées par son travail au sein des Éditions du drame, une maison d'édition dont elle est la cofondatrice.





**Le Livart est un centre d'art situé dans un ancien presbytère du Plateau-Mont-Royal, regroupant une galerie, des ateliers d'artistes, une école, une salle événementielle et une boutique.**

#### À propos du Livart

Les activités du Livart sont orientées par la volonté de démocratiser l'art pour tous les publics. Lieu d'expérimentation, de diffusion et de médiation, c'est un espace innovant où l'art devient un vecteur de socialisation et de partage et où la créativité des enfants et des adultes se côtoient.

De par sa configuration et ses activités, le Livart encourage une proximité entre les artistes et le public en proposant une programmation dynamique et variée, composée d'expositions, de soirées et d'ateliers. Les différents volets du Livart s'entrecroisent pour former un environnement propice aux échanges enrichissants.

LIVART+

LIVART+ VIDÉOS, BALADOS, PHOTOS, ÉCRITS

Par divers contenus et supports, la plateforme numérique LIVART+ adapte, crée du sens et amplifie les programmations développées au et par le Livart.