

SENS DE L'HUMOUR

Dans son livre intitulé *Playing to the Gallery* (2014), Grayson Perry écrit que l'humour n'a pas sa place dans le monde de l'art actuel. Une œuvre d'art pourrait donc être satirique, subversive, parodique, caricaturale, mais pas vraiment drôle ; elle risquerait de ne pas être prise au sérieux. Pour Wendy Wick Reaves (2001), en revanche, l'humour a une trop grande place dans la culture visuelle pour être ignoré. Elle reconnaît toutefois qu'il est compliqué pour les critiques d'en saisir les subtilités. De fait, tout sens de l'humour est éminemment situé—il varie selon le temps, l'espace, et les communautés qui le partagent—mais il n'empêche que certains, à l'instar de Henri Bergson, ont tenté d'en cerner les mécanismes universels. L'humour peut-il donc être un angle approprié sous lequel appréhender un objet culturel ?

À partir de cette question, ce colloque propose d'examiner les possibilités que dégagent l'humour et le rire comme pistes d'analyse ou moteurs de création pour toute production artistique. Le but de l'humour en art est-il nécessairement de faire rire ? Que provoque-t-il ? Dans son ouvrage intitulé *On Humour* (2002), Simon Critchley posait en ce sens que l'humour et le rire peuvent autant réunir des individus qu'établir une distance entre eux, voire les deux en même temps. L'étude des arts et des pratiques médiatiques devient-elle alors un moyen de (re)former et retrouver un humour ? Ou notre regard contemporain peut-il contribuer à trouver de nouveaux sens à des œuvres et des motifs anciens, comme le célèbre « arbre à phallus » du *Roman de la Rose* illustré par Jeanne de Montbaston (ca. 1350) ?

Au moyen d'élaborations et d'expérimentations de formes humoristiques ou de styles comiques (ironie, parodie, absurde...), les pratiques artistiques et médiatiques expriment différents sens de l'humour qu'elles influencent en retour, et contribuent à (dé/re)construire. Des enluminures aux mêmes Internet, du cinéma au jeu vidéo, de la sculpture à l'installation multimédia en passant par la performance, à quelles esthétiques correspondent quels humours ? Et quelle part ont le médium, la technique, le mode de diffusion et de présentation, dans la formation d'un sens de l'humour chez les artistes et leurs publics ?

Dans *Images on the Edge* (1992), Michael Camille posait en revanche que, si des œuvres peuvent sembler subversives et remettre en cause les régimes d'oppression, elles ne le feraient qu'en surface et donneraient donc une impression de liberté aux regardeurs, renforçant ainsi le système que ces images auraient semblé défaire. La caricature, par exemple, ne révèle pas forcément la « vérité » et n'œuvre pas toujours non plus du côté des contre-pouvoirs; il est aisé de démontrer que les œuvres de James Gillray tombent parfois dans le cliché raciste ou l'injure misogyne, entre autres. De ce fait, entre satire et stéréotype, le rire s'avère une arme politique parfois redoutable, à double tranchant cependant. C'est là une autre dimension que nous cherchons à explorer : l'efficacité politique de l'humour et ses limites.

À propos d'une vague d'ironie dans le cinéma des années 1990, Jeffrey Sconce (2002) soutient que cette forme d'humour taxée de désengagement, voire de cynisme, traduirait peut-être plutôt le refus de se conformer à une certaine vision du monde. Plus récemment, la série *Girls* (2012-2017) a suscité de nombreux débats : doit-on y voir une critique du narcissisme ou son affirmation? Autrement dit, l'ironie dans cette série apporte-t-elle un nouveau regard ou ne reproduit-elle que les codes contemporains de l'humour? De quoi la place qu'occupe aujourd'hui l'ironie dans les arts et médias est-elle le symptôme?

Ce sont là autant de questions que nous voudrions voir abordées (sans s'y restreindre) lors de ce colloque multidisciplinaire, qui cherchera donc à interroger les liens en tout genre réunissant l'humour, l'art et le rire.

Considérant les multiples avenues de réflexion possibles autour du thème, les communications proposées pourront s'inscrire dans l'un ou plusieurs de ces trois axes, sans y être pour autant limitées :

1. **Éthique/politique** : pouvoir, hiérarchies, morale, responsabilité, subversion, fonction carnavalesque...
2. **Culturel/historique** : identités, conventions sociales, sensibilités, interculturalité, historicité, générations, sous-cultures, *Zeitgeist*...
3. **Esthétique/poétique** : genres, formes, styles, pratiques, techniques, objets, affects, ludisme...

Nous invitons les étudiantes et étudiants des cycles supérieurs ainsi que les professeur.es, chercheur.euses et professionnel.les de musées, de tous les horizons disciplinaires, à soumettre une proposition de communication (environ 300 mots) avant le vendredi 15 juin 2017. Les propositions en recherche-crédation sont également bienvenues. Pour nous transmettre votre proposition, vous devez remplir le formulaire prévu à cet effet et nous le retourner à colloqueharudem@gmail.com. Veuillez noter que certaines communications pourront être sélectionnées pour publication par le comité des actes du Colloque. Pour toute question concernant le colloque, vous pouvez nous écrire à la même adresse.