

FOREMAN

2 MAI – 5 JUILLET 2025



Hyper peluche

Une exposition de Lysanne Picard

DOCUMENT DE MÉDIATION CULTURELLE

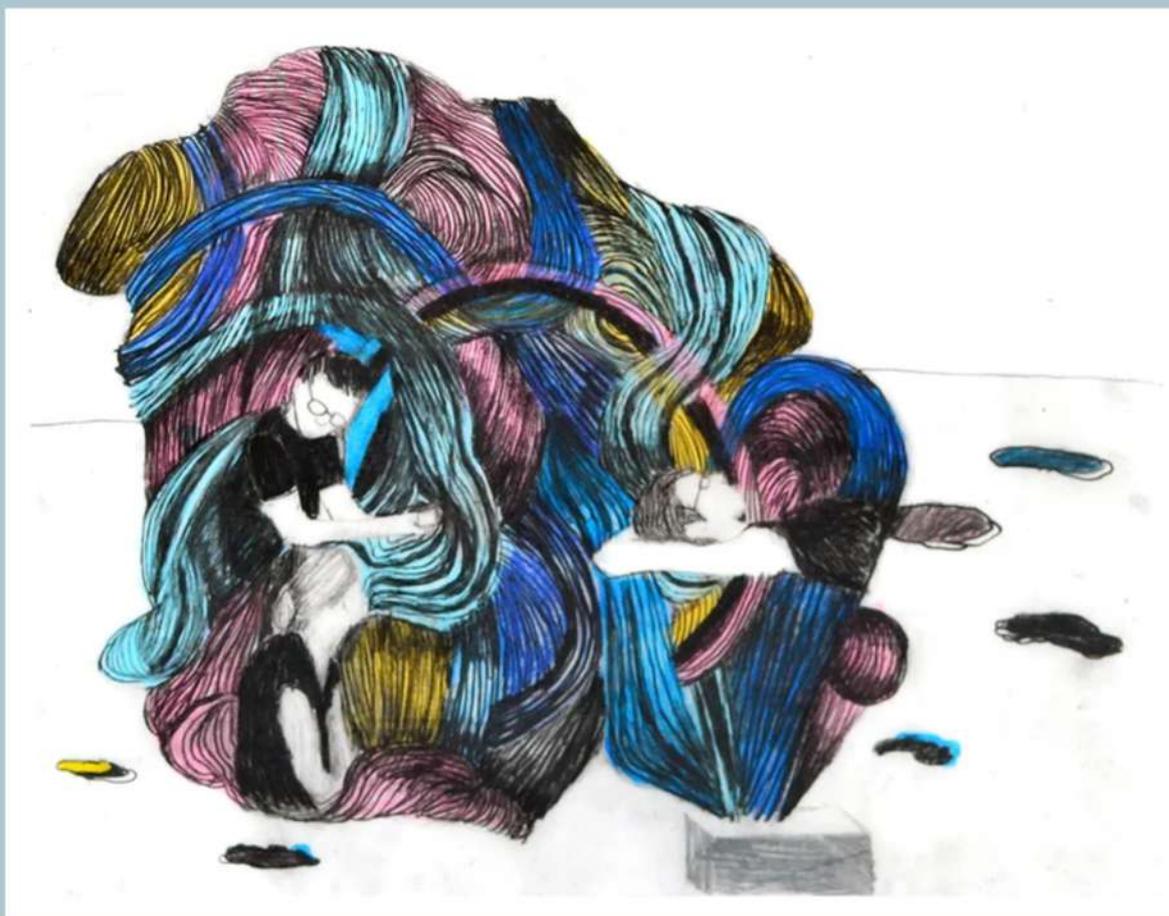
PRÉPARÉ PAR LE LABORATOIRE D'ART COMMUNAUTAIRE
(ARTLAB) DE LA GALERIE D'ART FOREMAN



Hyper peluche

TABLE DES MATIÈRES

Document préparatoire	3
Activité pour les groupes	5
Lexique	6
Biographies	7
Activité de prolongation	10



Les œuvres réunies dans le cadre de l'exposition sont des traces d'un projet réalisé avec des jeunes de la ville de Sherbrooke durant l'Automne et l'Hiver 2025.

QUI EST L'ARTISTE?

Lysanne Picard est une artiste basée à Sherbrooke, diplômée en pratiques artistiques actuelles de l'Université de Sherbrooke et en design d'art de l'Université Concordia. Elle s'intéresse à la manière dont le dessin permet d'imaginer des utopies et des mondes alternatifs.

Pour explorer différents imaginaires collectifs, Lysanne aime collaborer avec d'autres artistes, des individus et des communautés, en s'intéressant à imaginer des paysages inclusifs favorisant la neurodiversité.

COMMENT TRAVAILLE-T-ELLE?

La pratique artistique de Lysanne Picard se caractérise principalement par l'acte de dessiner. Le geste du dessin l'intéresse autant que le dessin lui-même. Le temps qu'elle consacre à ce geste devient un espace de possibilités qui permet la mutation de paysages. Elle explore ceci autant dans une pratique du dessin en solo que dans des projets de dessins collaboratifs, et en intervenant dans la communauté.

La géographie chimérique sur laquelle travaille Lysanne est en construction constante. Les lignes et les formes prennent vie peu à peu pour créer des imaginaires collectifs colorés, des paysages inclusifs favorisant la neurodiversité et les préoccupations de santé mentale. Ceux-ci deviennent pour elle des lieux d'évasion vers lesquels elle dessine lentement.



QUEL ÉTAIT LE PROJET MENÉ À L'AUTOMNE ET À L'HIVER 2025?

Le projet a été réalisé en collaboration avec des membres de la communauté étudiante du département de beaux-arts de l'Université Bishop's et des membres des ruches d'art de l'ArtLab qui s'identifient comme étant neurodivergents, ainsi qu'avec les classes TSA de l'école Saint-Anne. Il s'est développé en deux temps. D'abord, Lysanne a invités les jeunes à observer leur environnement et à identifier les sentiments qui y sont associés. Après cette première phase, elle a proposé aux jeunes une série d'ateliers de dessin axés sur l'exploration des formes, des couleurs et des textures, tout en développant une architecture et un environnement imaginaires adaptés à leurs besoins sensoriels.

VISITE COMMENTÉE

Dans l'exposition « Hyper peluche : les paysages sensoriels », Lysanne Picard nous invite à imaginer un environnement adapté à la diversité cognitive et aux expériences sensorielles. À quoi ressembleraient nos villes si elles encourageaient les relations entre nos cinq sens ? Dans ce projet de dessin collaboratif, Lysanne explore une utopie adaptée à la neurodiversité. Ayant elle-même été diagnostiquée TDAH et en collaborant avec des profils cognitifs variés de tous les âges, sa pratique l'amène à rêver d'un environnement bâti qui soit plus chaleureux, harmonieux et invitant pour ces individus. Ses dessins sont remplis de textures et de couleurs différentes ; des glissades en fourrure toute douce, des murs en velours et des petits poils sur les rues : elle nous transporte dans un monde où l'architecture aurait une douceur qui apaiserait les sens.



L'ATELIER DE CRÉATION

Lors de cet atelier de création intitulé « Partage-moi tes couleurs », les participants seront invités à collaborer sur des exercices de dessins ludiques, tout en partageant leurs imaginaires. Cette expérience leur permettra de se détacher de la pression de la performance parfois associée au dessin, et d'explorer le dessin sur grand format.

Lexique

La neurodiversité

C'est un terme qu'on utilise couramment pour décrire des conditions comme l'autisme, le TDAH (trouble déficitaire de l'attention avec ou sans hyperactivité), et la dyslexie. Ce concept reconnaît et célèbre l'existence de différents fonctionnements cérébraux chez les humains, et encourage le fait de voir ces différences comme des forces plutôt que des failles.

Une utopie

Est-ce qu'il t'arrive parfois d'imaginer un monde parfait ? Peut-être s'agit-il d'un monde où les gens vivent en paix et en harmonie, ou bien d'un monde où il fait toujours la température idéale dehors ?

Tu as donc réalisé un exercice d'imagination d'une utopie ! Ce terme désigne une société idéalisée où les conditions de vie sont agréables pour tous et toutes. Le mot "utopie" provient du grec "ou-topos," qui signifie "lieu qui n'existe pas". Se créer des utopies permet, entre autres, de détecter ce qui ne nous convient pas dans la société dans laquelle nous évoluons.

Un environnement

Un environnement, c'est l'ensemble des éléments qui constituent le cadre de vie d'un individu. Ces éléments peuvent être objectifs, comme la température ou le bruit, ou subjectifs, comme la beauté ou la qualité du lieu. En réfléchissant à notre environnement, comme le fait Lysanne Picard dans sa pratique, nous parvenons à repérer ce qui nous plaît et ce qui nous plaît moins. Cet exercice permet d'apprendre à mieux se connaître et d'imaginer des paysages qui inspirent le bien-être !

La sensorialité

.Qui dit sensorialité dit... Sens ! Le terme « sensorialité » fait référence à la manière dont les êtres humains perçoivent les stimuli reçus par leurs cinq sens (la vue, l'ouïe, le toucher, l'odorat et le goût), ainsi que la manière dont ils y réagissent.

Évidemment, la sensorialité influence grandement la façon dont une personne vit son expérience humaine. Les personnes issues de la neurodiversité, par exemple, ont tendance à être plus sensibles aux stimuli reçus de leur environnement ou à les percevoir de manière différente.

L'Art collaboratif

On parle de « art collaboratif » lorsque qu'une œuvre est le résultat d'une entraide entre plusieurs personnes. La collaboration d'individus permet de réunir plus d'idées, de perspectives et de champs d'expertises variés.

Les projets d'art collaboratif peuvent prendre de différentes formes, comme par exemple des installations, des performances, des projets communautaires ou des œuvres visuelles, comme c'est le cas avec cette exposition.

Biographie de l'artiste

Lysanne Picard

Lysanne est une artiste basée à Sherbrooke, diplômée en pratiques artistiques actuelles de l'Université de Sherbrooke et en design d'art de l'Université Concordia. Elle s'intéresse à la manière dont le dessin permet d'imaginer des utopies et des mondes alternatifs.

Pour explorer différents imaginaires collectifs, Lysanne aime collaborer avec d'autres artistes, individus et communautés. Elle a fondé, en 2021, le Club de dessin Sherbrooke, un projet communautaire axé sur le dessin collaboratif. Elle a également travaillé, de 2011 à 2019, dans un atelier d'art à Montréal accueillant les personnes vivant à l'intersection des enjeux d'itinérance et de santé mentale. Préoccupée par ces réalités, elle s'intéresse plus récemment à imaginer des utopies et des paysages inclusifs autour de la neurodiversité.

Son travail a été présenté, entre autres, au Musée des beaux-arts de Sherbrooke, à l'Espace Projet à Montréal ainsi qu'au Centre culturel Stewart Hall à Pointe-Claire.

Biographies des commissaires

Gentiane Bélanger

Directrice et conservatrice de la Galerie d'art Foreman de l'Université Bishop's, Gentiane Bélanger est titulaire d'un baccalauréat en arts de l'Université Bishop's, d'une maîtrise en histoire de l'art de l'Université Concordia et d'un doctorat en histoire de l'art de l'Université du Québec à Montréal.

Ses recherches sont soutenues par le Conseil de recherches en sciences humaines du Canada et portent sur les recoupements entre la théorie de l'art actuel et la philosophie de la nature. Elle enseigne l'histoire de l'art à l'Université Bishop's et est membre du conseil d'administration du Centre en art actuel Sporobole.

Ses écrits ont été publiés dans divers journaux universitaires, des revues spécialisées et des catalogues d'exposition, notamment dans C Magazine, ESPACE, esse arts+opinions, ETC, les Cahiers de la Fondation Grantham pour l'art et l'environnement et Plastik art & science.

Biographies des commissaires

Camila Vásquez

Camila Vásquez est une artiste interdisciplinaire d'origine chilienne. Elle vit et travaille à la campagne, au Québec, en Estrie, sur des terres ancestrales de la Nation W8banaki, le Ndakinna. Elle œuvre dans le milieu des arts depuis 2005 en tant qu'artiste, enseignante, commissaire, médiatrice et travailleuse culturelle.

Sa pratique artistique s'incarne dans la vie quotidienne et se développe dans des projets de longue haleine qui remettent en cause les frontières séparant l'art des autres sphères de la vie, ainsi que les conceptions dominantes de l'espace social et de la connaissance.

Son travail a été présenté dans divers centres d'art, galeries et événements principalement au Québec, ainsi que de manière autonome ou furtive. Elle est coordonnatrice du Laboratoire communautaire d'art de la galerie d'art Foreman de l'Université Bishop's.

Activité de prolongation

Nous vous proposons de réinventer un élément de votre environnement, à la manière de Lysanne Picard, pour le rendre plus doux, agréable et intéressant pour leur sens. Ce peut aussi être un élément qui, au contraire, est apprécié et mériterait d'être accentué. Sans souci d'être réalistes, laissez aller votre créativité et dessinez un univers favorisant le bien-être.

Préparation

Prends un moment pour réfléchir à ton environnement...

pour t'aider, tu peux choisir un lieu: penses, par exemple, à ta classe, à la cour de récréation ou aux rues de ta ville.

Y-a-il des choses que tu trouves dérangeantes, bruyantes ou trop intenses dans ce lieu? Des choses que tu aimes moins et que tu aimerais transformer? (Par exemple: les couleurs des feux de circulation ou des panneaux routiers) Il y a t-il, au contraire, des éléments qui tu adores, qui te font sentir bien? (Par exemple: Une plante ou un animal)?

Utilises les prochaines lignes pour décrire le lieu que tu as choisi et sélectionner ce que tu aimerais changer dans ce lieu pour l'améliorer. Tu peux ajouter des éléments qui aimes et modifier des éléments que tu aimes moins.

Création

Maintenant que tu as choisi les modifications à faire dans le lieu choisi, nous t'invitons à le dessiner. Tu peux changer les couleurs, la texture, la forme ou le bruit de ton environnement pour le rendre plus amusant, doux et personnalisé.

Tu peux utiliser cette page pour dessiner ton nouvel environnement!