

Déjà vu All Over Again: Poetic Images and Waking Dreams in Contemporary Art

Le retour du déjà vu

images poétiques et rêves éveillés dans l'art contemporain

Ray Cronin

Number 117, Fall 2017

Frissons
Shivers

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/86432ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Le Centre de diffusion 3D

ISSN

0821-9222 (print)

1923-2551 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Cronin, R. (2017). Déjà vu All Over Again: Poetic Images and Waking Dreams in Contemporary Art. *Espace*, (117), 34–43.

DÉJÀ VU ALL OVER AGAIN: POETIC IMAGES AND WAKING DREAMS IN CONTEMPORARY ART

Ray Cronin



If, following Gaston Bachelard in *The Poetics of Space*, we imagine the human psyche to be a house, then dreams inhabit both the cellar and the garret. And the highest form of dream, the most refined and powerful, may well be the result of a waking process—the poetic image that, as Bachelard has it, “comes before thought.”¹ The poetic image, which we apprehend in its inexhaustible entirety, is not the product of thought, then, but of, perhaps, dreaming. If so, however, it is a specific type of dream, the waking, purposeful dream, which Bachelard calls “reverie,” and which he opposes to the dreams of slumber.²

David Hoffos, *Bachelor's Bluff*, 2005, from *de Scenes from the House Dream*, 2003-2008. Video, audio and mixed media installation/Installation vidéo, audio et multimédia. Photo: Collection of/Collection de MacKenzie Art Gallery. **David Hoffos**, *Winter Kitchen*, 2007, from *de Scenes from the House Dream*, 2003-2008. Video, audio and mixed media installation/Installation vidéo, audio et multimédia. Photo: Courtesy of the artist/Avec l'aimable permission de l'artiste.

LE RETOUR DU DÉJÀ VU : IMAGES POÉTIQUES ET RÊVES ÉVEILLÉS DANS L'ART CONTEMPORAIN

Si, comme Gaston Bachelard dans *La poétique de l'espace*, nous imaginons la psychè telle une maison, cela signifie que les rêves habitent aussi bien la cave que le grenier. Et la forme la plus élevée du rêve, la plus raffinée et la plus puissante, pourrait bien être le résultat d'un processus éveillé : l'image poétique, selon Bachelard, « est *avant* la pensée¹ ». L'image poétique, telle que nous la saisissons dans sa totalité inépuisable, n'est donc pas le produit de la pensée, mais peut-être du rêve. Si c'est le cas, toutefois, il s'agit d'un type de rêve précis, soit le rêve éveillé, intentionnel, que Bachelard nomme « rêverie » et qu'il oppose au rêve pendant le sommeil².





Graeme Patterson, *Secret Citadel*, 2013.
Animation Still/Capture d'écran. Photo: Courtesy
of the artist/Avec l'aimable permission de l'artiste.

Contemporary artists may not often use terms such as reverie and poetic images, but so much of what they call “content” are just that—concise, layered, rigorous ideas that convey so much more than the sum of their parts. The Canadian artists Chris Hanson and Hendrika Sonnenberg, David Hoffos, Lisa Lipton and Graeme Patterson, share a sculptural approach to work steeped in film and video technologies, and a penchant for evoking dreams.

The poetic image, which comes before thought, is the result of purposeful dreaming, of directed reverie, it comes all at once, springing forth from prepared ground. Bachelard knew, as many artists can confirm, that despite the labour, care and planning that goes into making any successful work of art, “but for the poetic image, there is no project; a flicker of the soul is all that is needed.”⁷³ (Bachelard, primarily writes of poetry when he writes of art, but I will expand the context to include all artistic creation.) The poetic image is not arrived at laboriously, not constructed brick by brick as is an argument, but is apprehended at once, in a flash; we may dwell on it, and find more about it as we do so, but the impact is immediate, the import is inexhaustible. One knows the image in that moment, and it becomes part of our thinking (and dreaming) selves.

That flicker, and the perception of it, is an example of recognizing the uncanny, a *frisson* of feeling, where, for an instant, someone else is thinking for you: “It is as though the poet’s being were our being.” Bachelard goes on to formulate that, in the reception of the poetic image, the reader (viewer, listener) takes on the image as their own, even to the point of feeling that they created it, and that, ultimately, the image “expresses us by making us what it expresses.” In essence, he is arguing that *art creates us*. Who we are is altered, enhanced or enriched, one hopes, in thinking the poetic image, because as we do so, we also think a new version of ourselves into being.

How we are expressed by the images we consume is important. After all, we can be expressed by trite images, by clichés and even by mendacities. The images that express us can better us, or deform us, as history has all too often taught.

In thinking about the *frisson*, the awareness of realizing, in a flash, that a memory is of a dream, or, not even mine at all (how many of my early memories are of things that happened on TV? I don’t want to think about it), I think about art that makes that experience palpable, art in which this complicated mix of dreams (of memory and desire)



Graeme Patterson, *Camp Wakonda, from/de Secret Citadel*, 2013. Mixed media installation/Installation multimédia, 305 x 183 x 183 cm. Photo: Courtesy of the artist/ Avec l'aimable permission de l'artiste.

Les artistes contemporains n'utilisent peut-être pas souvent des mots comme rêverie et image poétique, mais une bonne part de ce qu'ils qualifient de « contenu » est cela : des idées concises, stratifiées, rigoureuses, qui transmettent beaucoup plus que la simple somme de leurs parties. Les artistes canadiens Chris Hanson et Hendrika Sonnenberg, David Hoffos, Lisa Lipton et Graeme Patterson ont en commun une approche sculpturale de leur travail, un recours aux technologies cinématographiques et vidéographiques de même qu'un penchant pour l'évocation onirique.

Précédant la pensée, l'image poétique est le résultat d'un rêve intentionnel, d'une rêverie dirigée; elle vient toute formée, surgissant d'un terrain préparé. Comme peuvent le confirmer de nombreux artistes, Bachelard savait que, malgré le travail, le soin et la planification qui entrent dans la création réussie de toute œuvre d'art, « pour une simple image poétique, il n'y a pas de projet, il n'y faut qu'un mouvement de l'âme³ ». (Bachelard s'intéresse surtout à la poésie quand il écrit sur l'art, mais j'élargirais le contexte pour y inclure toute création artistique.) On n'aboutit pas à une image poétique laborieusement, elle ne se construit pas une brique à la fois comme dans un argumentaire, mais elle arrive tout d'un coup, dans un éclair; on peut s'y pencher et, ce faisant, en

apprendre davantage, mais son impact est immédiat, sa portée inépuisable. On connaît l'image à ce moment précis, et elle s'inscrit dans cette partie de nous-mêmes qui pense (et rêve).

Cette étincelle, et la perception que nous en avons, est un exemple de la reconnaissance de l'étrangeté, le frisson d'un sentiment où, pendant un instant, quelqu'un d'autre pense à notre place : « Il semble que l'être du poète soit notre être⁴. » Bachelard poursuit en expliquant que, dans la réception de l'image poétique, le lecteur (regardeur, auditeur) fait sienne l'image, au point même de sentir qu'il l'a créée et qu'ultimement, l'image « nous exprime en nous faisant ce qu'elle exprime⁵ ». Essentiellement, il avance que *l'art nous crée*. Ce que nous sommes change, s'accroît ou s'enrichit, on l'espère, quand on pense l'image poétique parce que, ce faisant, nous pensons également l'avènement d'une nouvelle version de nous-mêmes.

La manière dont nous sommes exprimés par les images que nous consommons est importante. Après tout, nous pouvons être exprimés par des images banales, des clichés, voire des faussetés. Les images qui nous expriment peuvent nous améliorer ou nous déformer, comme l'histoire nous l'a appris trop souvent.



Chris Hanson et Hendricka Sonnenberg, *The Way Things Are*, 2013.
Film stills, digital film/Captures d'écran, film digital.
Photos: Courtesy of the artists/Avec l'aimable permission des artistes.

becomes something I'm happy to have express me. And because of my interests, I tend to think about sculpture. This leads me back to Chris Hanson and Hendrika Sonnenberg, David Hoffos, Lisa Lipton and to Graeme Patterson.

Graeme Patterson understands the ways that memories and dreams intertwine as well as anybody. His two major bodies of work treat memory as a species of dream, a waking state where what appears is a memory of how something felt. Combining stop-motion animation and meticulously created sculptural "sets," his work can induce a dream-like state in the viewer. Constructed primarily of wood and foam board, these objects are meticulously treated to mimic the weathered surfaces of buildings: a church, a barn, a hockey arena, a house and a garage. Animations are projected on and in them, from exterior projectors and internal screens, and one has to crouch, bend and peer into and around them to see all that is going on. In both *Woodrow* (2007) and in his second major suite of works, *Secret Citadel* (2013), he creates worlds inhabited by avatars: for himself

and his memories of friends and family. Recreations of the imaginative worlds of childhood, four of the five works in *Secret Citadel* revolve around spaces where those imaginative worlds are formed: the childhood home, a summer camp, school and the secret citadel of the title (a playhouse or "fort," the ultimate childhood escape). As a story of the journey from innocence to experience, each stage in *Secret Citadel* brings its protagonists closer to the world of adults—a lonely world represented by a rooming house inhabited, separately, by the two main characters. Patterson mines his dreams and memories, distilling them into art works where viewers are brought fully into his imaginative world, and again experience the wrench of leaving childish things behind.

David Hoffos, in *Scenes from the House Dream*, revisits aspects of a recurring dream that he experienced over a number of years. Each "scene" recreates his memory of aspects of this dream, which haunted him enough to spark a multi-year, multi-sculpture project. Updating the techniques of a Victorian magic lantern show, Hoffos creates compelling illusions through the use and control of light, mirrors, dioramas and projected video (both live and recorded) that recreate his dreamscapes. We view Hoffos' work through windows and peepholes, the action is always happening just beyond our reach. Immersed in this interactive and mysterious world, the viewer can't help but respond as one would in a dream—even occasionally recognizing oneself in



Quand je pense frisson, réalisant subitement qu'un de mes souvenirs est un rêve ou qu'il ne m'appartient pas du tout (combien de mes plus vieux souvenirs se sont produits à la télévision? – je ne veux même pas y penser), je me tourne vers des œuvres d'art qui rendent cette expérience palpable, des œuvres dans lesquelles cet alliage complexe de rêves (de souvenirs et de désirs) devient cette chose dont je suis heureux qu'elle m'exprime. Et, en raison de mes intérêts, j'ai tendance à penser à la sculpture. Cela me ramène à Chris Hanson et Hendrika Sonnenberg, à David Hoffos, à Lisa Lipton et à Graeme Patterson.

Graeme Patterson comprend très bien le mode d'entrelacement des souvenirs et des rêves. Ses deux grands corpus traitent du souvenir comme d'une espèce de rêve, un état éveillé où, ce qui surgit, c'est le souvenir d'une chose ressentie. Combinant une animation image par image et des « décors » sculpturaux soigneusement réalisés, son travail peut induire, chez le regardeur, un état onirique. Faits principalement de bois et de planches couvrantes, ces objets sont minutieusement traités pour imiter les surfaces érodées de bâtiments : église, grange, aréna de hockey, maison et garage. Des images animées sont projetées sur eux et en eux, à partir de projecteurs à l'extérieur et d'écrans à l'intérieur, et il faut se pencher, se plier en deux pour regarder dedans et tout autour pour découvrir ce qui s'y passe. À la fois dans *Woodrow* (2007) et dans *Secret Citadel* (2013), sa deuxième série importante, il crée des mondes habités par des avatars de lui-même et des souvenirs qu'il a de ses amis et de sa famille. Recréations des univers imaginaires de l'enfance, quatre des cinq œuvres de *Secret Citadel* évoluent autour d'espaces où se forment ces univers : la maison où l'on a grandi, un camp d'été, l'école et la citadelle secrète du titre (la maisonnette ou le « fort », évasion ultime de l'enfance). En tant que récit d'un voyage allant de l'innocence à l'expérience, chaque étape de *Secret Citadel* rapproche ses protagonistes du monde adulte – un monde solitaire représenté par un immeuble habité, séparément, par deux personnages principaux. Patterson puise dans ses rêves et ses souvenirs, les distillant en œuvres d'art dans lesquelles les spectateurs sont complètement

transportés dans son monde imaginaire et vivent à nouveau le déchirement consistant à laisser derrière soi le monde de l'enfance.

David Hoffos, dans *Scenes from the House Dream* (2003–2008), revisite certains aspects d'un rêve récurrent pendant plusieurs années. Chaque « scène » recrée son souvenir d'aspects de ce rêve qui l'a hanté suffisamment pour déclencher un projet multi-sculptural, pluriannuel. Mettant à jour les techniques du spectacle victorien de la lanterne magique, Hoffos crée des illusions fascinantes en utilisant et en contrôlant la lumière, les miroirs, les dioramas et la vidéo projetée (à la fois en direct et enregistrée) pour recréer ses paysages oniriques. On voit l'œuvre de Hoffos à travers des fenêtres et des trous, l'action se déroulant toujours juste en dehors de notre portée. Immergé dans ce mystérieux monde interactif, le spectateur ou la spectatrice ne peut s'empêcher de réagir comme on le ferait dans un rêve, se reconnaissant parfois même dans l'une des scènes, par l'usage que fait Hoffos de caméras en direct disséminées un peu partout dans l'espace de l'installation, et qui projettent leurs captations dans les dioramas. La disjonction entre le rêve et l'éveil, la raison et l'imagination, la perception qu'on a de soi et la projection de celle d'un autre dans notre réalité, rend cette œuvre complexe extrêmement forte. En lisant un poème ou un roman, on peut habiter mentalement une image poétique et la savourer pendant qu'on en fait la lecture alors que, dans *Scenes from the House Dream*, on traverse une telle suite d'images, matérialisées grâce à la dextérité d'un maître de l'illusion.

Hoffos crée des situations dans lesquelles se jouent certaines activités, réalisant des scènes qui se déploient dans des lieux plongés dans le noir, près du rêve. Les sculptures de Patterson commencent leur vie en tant que décors dans lesquels l'artiste produit des animations image par image qu'il incorpore à ces mêmes décors qui deviennent des sculptures autonomes en soi. Pour Chris Hanson et Hendrika Sonnenberg, le processus est en quelque sorte inversé dans leur film *The Way Things Are* (2013). Ici, nous voyons des versions de leurs sculptures habiter

one of the scenes, through Hoffos' use of live cameras throughout the space of the installation, projecting their feeds into the dioramas. The disjunction between dreaming and waking, between reason and imagination, between one's own sense of self and another's projection into our reality, makes this complex body of work extremely powerful. While reading a poem or novel we may inhabit a poetic image in our minds, savouring it as we read, whereas in *Scenes from the House Dream*, we walk through a series of such images, made physical through the sculptural legerdemain of a master illusionist.

Hoffos creates situations within which certain activities play out, creating scenes that unfold in a darkened, dream-like space. Patterson's sculptures begin their existence as sets, within which he creates his stop-motion animations, and then incorporates those animated works back into the "sets," which become freestanding sculptures in their own right. For Chris Hanson and Hendrika Sonnenberg the process is somewhat reversed in their film *The Way Things Are* (2013). Here we see versions of their sculptures inhabiting a space based on the neighbourhood in Brooklyn where they formerly had their studio. The shopping carts, garbage cans, light standards, soap boxes, fences and other objects that make up their sculptural oeuvre are transformed into actors, in a version of the childhood notion that toys come to life while their owners sleep. Here the objects and the architecture of their familiar neighbourhood are "dreaming," come to life and play out their

individual stories. A chair is abject, suicidal in fact. Light standards are mischievous while stop signs are cruel. An ice-surfacing machine is busy, if aimless, and garbage cans are passive victims. The whole plays out with the strange logic of a dream, everything seeming as it should be (as things are) while never approaching any sort of sense. The artists, in this work, who dreamt their sculptures, have, through animation, granted them a kind of agency that usually only exists in the viewer's imagination: to act out the content that is implicit in the actual sculptures.

Lisa Lipton in her monumental project *The Impossible Blue Rose* (2016), a feature length film made up of a series of interrelated scenes produced over a period of several years, pushes the idea of waking dreaming into the notion of nostalgia for experiences that aren't ours.⁶ Her characters search for true love, mimicking the tropes of teen television drama—particularly the series *Saved by the Bell*, which ran from 1989–92. Using a mixture of scripted and ad-lib performances, her cast, mostly amateurs, play out Lipton's version of her memory of

Lisa Lipton, *HOOP DREAMS*, 2015, in association with/en association avec Chapter VI – Greysville from *THE IMPOSSIBLE BLUE ROSE*, 2013–2016. Mixed media installation and site-specific performance/Installation multimédia et performance in situ. Photo: Krista Comeau. **Lisa Lipton**, *THE IMPOSSIBLE BLUE ROSE*, 2013–2016. Mixed media performance and film screening/Performance multimédia et projection vidéo. Photo: Courtesy of/Avec l'aimable permission de SAAG.





being a teenager. But as with Patterson, her memories are about how things felt more than how things were. Each chapter of this project features different settings and characters, with *Saved by the Bell*'s antics of students at the fictional Bayside High being one touchstone. The others are the props she uses, sculptures that recur throughout each scene, sometimes logically (a bejewelled basketball at a basketball tournament, martini glasses in a shady bar, sunglasses in the desert), but just as often incongruously (the same items on a wintry beach, in a basement rec room, in a musician's rehearsal studio). The film is constructed painstakingly from recording ambitious public performances, often involving dozens of volunteer actors. Lipton's practice is inter-disciplinary, multi-genre, and collaborative. She combines sculpture with performance, painting and textiles with writing and singing. Sculptures become costumes and props. Props and costumes become installations. All of this is recorded and then transformed into yet more ways of storytelling, into videos that are integrated into other performances, and finally, into one stand-alone film: *The Impossible Blue Rose*. Film, television and video games are the art forms most like dreaming, where we give up control and let someone else's vision play out in our minds. Lipton's work defies easy categorization, it is a film, surely, but it is also documentation of performance and installation, a sculpture show and a musical event. As with the film work of Matthew Barney, she pushes the limits of film, performance and sculpture to create her own genre: Her own form of dreaming.

These five artists all evoke that same fertile area of the human imagination, that zone between sleeping and waking where dreams seem like memories of actual events. More importantly, for their work as artists, they succeed in creating memories in their viewers that carry the weight of dreams. To experience their work is to feel, over time and repeatedly, the *frisson* of a scrap of a dream floating across our waking consciousness. That they make the borders between perception and imagination so permeable is what makes the work of these artists so evocative. Because in so doing, our experience is expanded, opened up to possibilities beyond our corporeal limitations.

Their poetic images, open as Umberto Eco would have all art, are delivered whole, and cannot be exhausted by use, cannot be explained away. Real change happens at the margins, where logic and reason give way to dream and reverie, and it is at this littoral zone that art operates. These five artists imbue our world with more than we knew was there –opening up regions rich and strange, yet at the same time intimately familiar. Yes, art creates us. Indeed, as Bachelard knew, the poets and artists' beings become our own, and, if only for a moment, we are both transformed and transported.

1. Gaston Bachelard, *The Poetics of Space*, translated by Maria Jolas (Beacon Press, Boston, 1969), xvi.

2. "In itself, reverie constitutes a psychic condition that is too frequently confused with dreaming." Ibid., xvii.

3. Bachelard, xviii.

4. Bachelard, xviii.

5. Bachelard, xix.

6. *The Impossible Blue Rose* was presented at Diagonale (Montreal) from January 20 to April 1st 2017.

Ray Cronin is a Nova Scotia-based writer, curator and arts consultant. From 2001-2015, he worked at the Art Gallery of Nova Scotia as Curator (2001-2007) and as Director and CEO (2007-2015). He is the founding Curator of the Sobey Art Award, and the author of numerous catalogue essays, as well as articles for Canadian and American art magazines. He was the Visual Arts Columnist for the *Daily Gleaner* (Fredericton) and *Here* (Saint John). His books *Alex Colville: Art and Life* and *Mary Pratt* will be published by the Arts Canada Institute and Gaspereau Press in the fall of 2017.

un espace réalisé à partir du quartier à Brooklyn où ils ont déjà eu un atelier. Les caddies, les poubelles, les réverbères, les caisses à savon, les clôtures et autres objets qui composent leur œuvre sculpturale sont transformés en acteurs dans une version de cette idée issue de l'enfance voulant que les objets s'animent quand leurs propriétaires dorment. Ici, les objets et l'architecture du quartier familial qui leur sont coutumiers « rêvent », s'animant et interprétant chacun son propre récit. Une chaise est abjecte; en fait, elle est suicidaire. Les réverbères sont espiègles alors que les panneaux indicateurs d'arrêt sont cruels. Une machine surfaceuse est occupée, mais errante, et les poubelles sont des victimes passives. Le tout se déroule dans la logique étrange du rêve, tout (toutes les choses) semblant être comme attendu, mais en ne se rapprochant jamais d'une forme quelconque de signification. Les artistes, dans cette œuvre, qui ont rêvé leurs sculptures, leur ont accordé, par l'animation, une sorte d'action qui, habituellement, n'existe que dans l'imagination du spectateur, soit dans l'expression du contenu qui est implicite à ces sculptures mêmes.

Dans son projet monumental intitulé *The Impossible Blue Rose* (2016), un long métrage composé d'une série de scènes reliées et réalisées sur une période de plusieurs années, Lisa Lipton pousse l'idée du rêve éveillé jusqu'à la notion de nostalgie pour des expériences qui ne sont pas les nôtres⁶. Ses personnages sont à la recherche du grand amour, imitant les tropes des séries dramatiques pour adolescents à la télévision, en particulier la série *Saved by the Bell*, diffusée de 1989 à 1992. Ayant recours à un mélange de textes écrits et d'improvisation, sa distribution, composée principalement d'amateurs, joue le souvenir qu'a Lipton d'avoir été une adolescente. Mais, tout comme Patterson, ses souvenirs ont davantage à voir avec des choses ressenties plutôt que réelles. Chaque chapitre de ce projet présente différents contextes et personnages, et les bouffonneries des élèves de l'école fictionnelle Bayside High en sont un élément fondamental. Les autres éléments sont les accessoires utilisés, des sculptures qui reviennent dans chaque scène, parfois logiquement (un joueur de basketball portant des bijoux pour son tournoi, des verres de martini dans un bar louche, des verres fumés dans le désert), mais tout aussi souvent de manière incongrue (les mêmes articles sur une plage en hiver, dans une salle de jeu dans un sous-sol, dans un lieu de répétition pour musiciens). Le film est construit méticuleusement à partir d'enregistrements de représentations publiques ambitieuses, engageant souvent des douzaines d'acteurs bénévoles. La pratique de Lipton est interdisciplinaire, multi-genre et collaborative. Elle combine la sculpture et la performance, la peinture et le textile ainsi que l'écriture et le chant. Les sculptures deviennent des costumes et des accessoires. Les accessoires et les costumes deviennent des installations. Le tout est enregistré, puis transformé en d'autres formes de récit, en vidéos qui sont intégrées à d'autres

performances et, finalement, en un film autonome : *The Impossible Blue Rose*. Le cinéma, la télévision et les jeux vidéo sont les formes d'expression artistique les plus proches du rêve, où nous renonçons au contrôle et laissons la vision de quelqu'un d'autre s'exprimer dans nos esprits. Le travail de Lipton défie toute catégorisation facile; c'est certainement un film, mais c'est aussi la documentation d'une performance et d'une installation, une exposition de sculptures et un spectacle musical. Comme le travail cinématographique de Matthew Barney, elle pousse les limites du cinéma, de la performance et de la sculpture pour créer son propre genre : sa propre forme de rêve.

Ces cinq artistes évoquent tous la même zone fertile de l'imagination humaine, celle entre le sommeil et l'éveil où les rêves paraissent comme les souvenirs de vrais événements. Fait encore plus important, dans leur travail d'artistes, ils réussissent à produire, chez le spectateur, des souvenirs qui ont la charge des rêves. Faire l'expérience de leurs œuvres, c'est ressentir, dans le temps et à répétition, le frisson d'un fragment de rêve en suspens dans notre conscience éveillée. Le fait qu'ils rendent les limites entre la perception et l'imagination si poreuses donne à l'œuvre de ces artistes toute leur éloquence. Parce que, ce faisant, notre expérience s'est élargie, ouverte à des possibilités allant au-delà de nos limites corporelles.

Leurs images poétiques, comme Umberto Eco aurait aimé que tout l'art soit, sont livrées en bloc et ne sauraient être épuisées par l'usage, ne sauraient être réduites en étant expliquées. Le vrai changement se produit dans les marges, où la logique et la raison donnent lieu au rêve et à la rêverie, et c'est dans cette zone latérale que l'art opère. Ces cinq artistes imprègnent notre monde d'un surplus que nous ignorions – ouvrant des régions riches et étranges, tout en étant à la fois intimement familières. Oui, l'art nous crée. En fait, comme le savait Bachelard, les êtres des poètes et des artistes deviennent notre être et, ne serait-ce que pour un instant, nous sommes à la fois transformés et transportés.

Traduit par Colette Tougas

1. Gaston Bachelard, *La poétique de l'espace*, Paris, Quadrige/PUF, 1998 (1957), p. 4.

2. *Ibid.*, p. 5.

3. *Ibid.*, p. 6.

4. *Ibid.*

5. *Ibid.*, p. 7.

6. *The Impossible Blue Rose* a été présentée à Diagonale (Montréal) du 20 janvier au 1^{er} avril 2017.

Ray Cronin est auteur, commissaire et consultant en arts; il vit en Nouvelle-Écosse. De 2001 à 2015, il a travaillé à l'Art Gallery of Nova Scotia comme conservateur (2001-2007) et comme directeur (2007-2015). Il est le conservateur-fondateur du prix Sobey pour les arts et l'auteur de nombreux essais pour des catalogues, de même que d'articles parus dans des revues d'art canadiennes et américaines. Il a été chroniqueur en arts visuels pour le *Daily Gleaner* (Fredericton) et *Here* (Saint John). Ses ouvrages *Alex Colville : Art and Life* et *Mary Pratt* seront publiés par l'Arts Canada Institute et Gaspereau Press à l'automne 2017.