

# IMPRESSIONNISME ET ART NUMÉRIQUE :

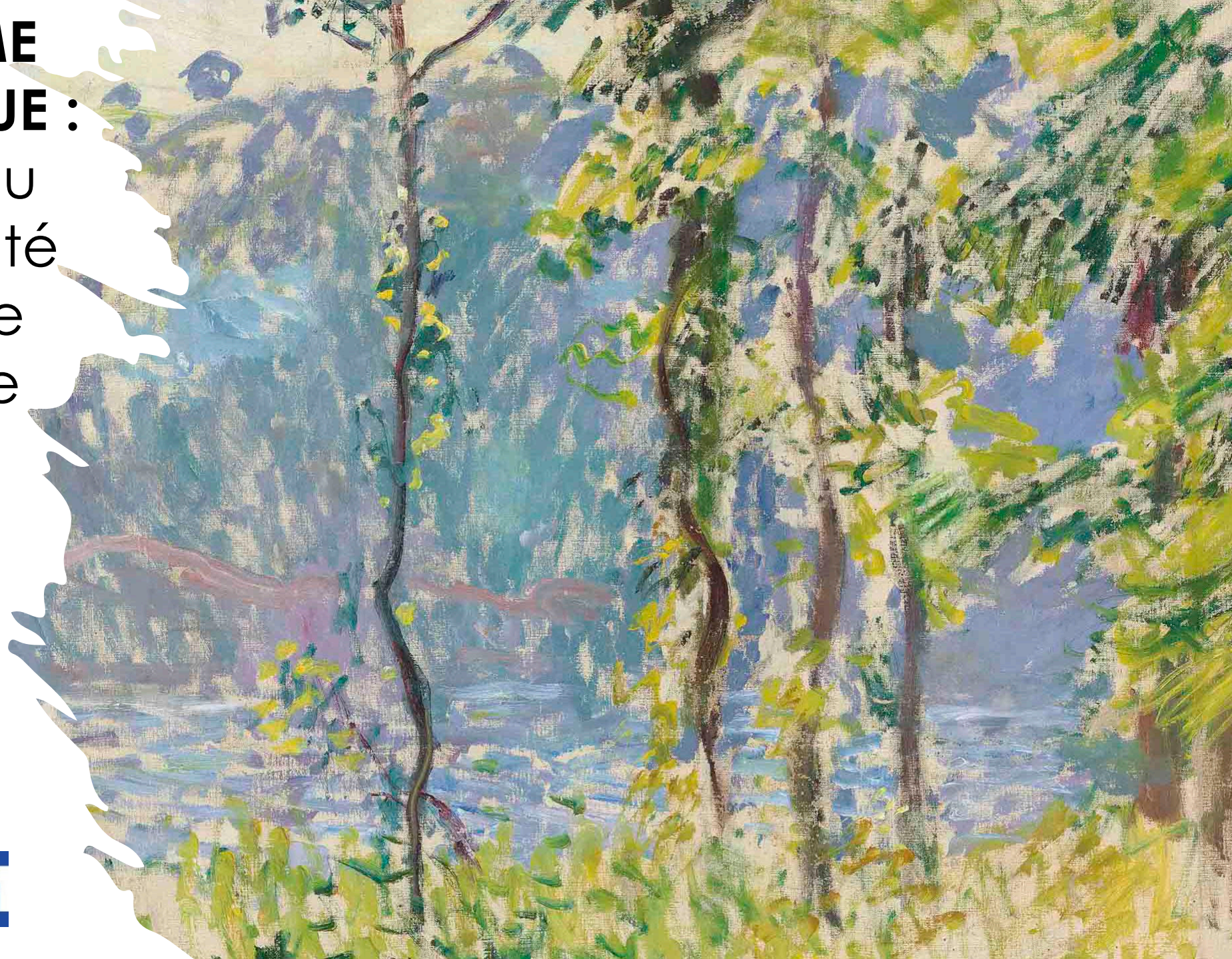
## L'éco-émotion au service de la santé mentale et d'une écologie durable

Pr. Olivier BEAUCHET

Départements de Médecine Interne  
& Gériatrie – IUGM  
Faculté de Médecine – UdeM

Laboratoire AgeTeQ – CRIUGM  
Chaire de recherche CREAT – FRQSC

[olivier.beauchet@umontreal.ca](mailto:olivier.beauchet@umontreal.ca)



# DE QUOI PARLE T-ON ?

## SANTÉ DURABLE UNE SEULE SANTÉ

## & ÉCOLOGIE

**ÉCOLOGIE :**  
Science ayant pour objet  
l'étude des relations  
des êtres vivants entre eux  
et avec leur environnement

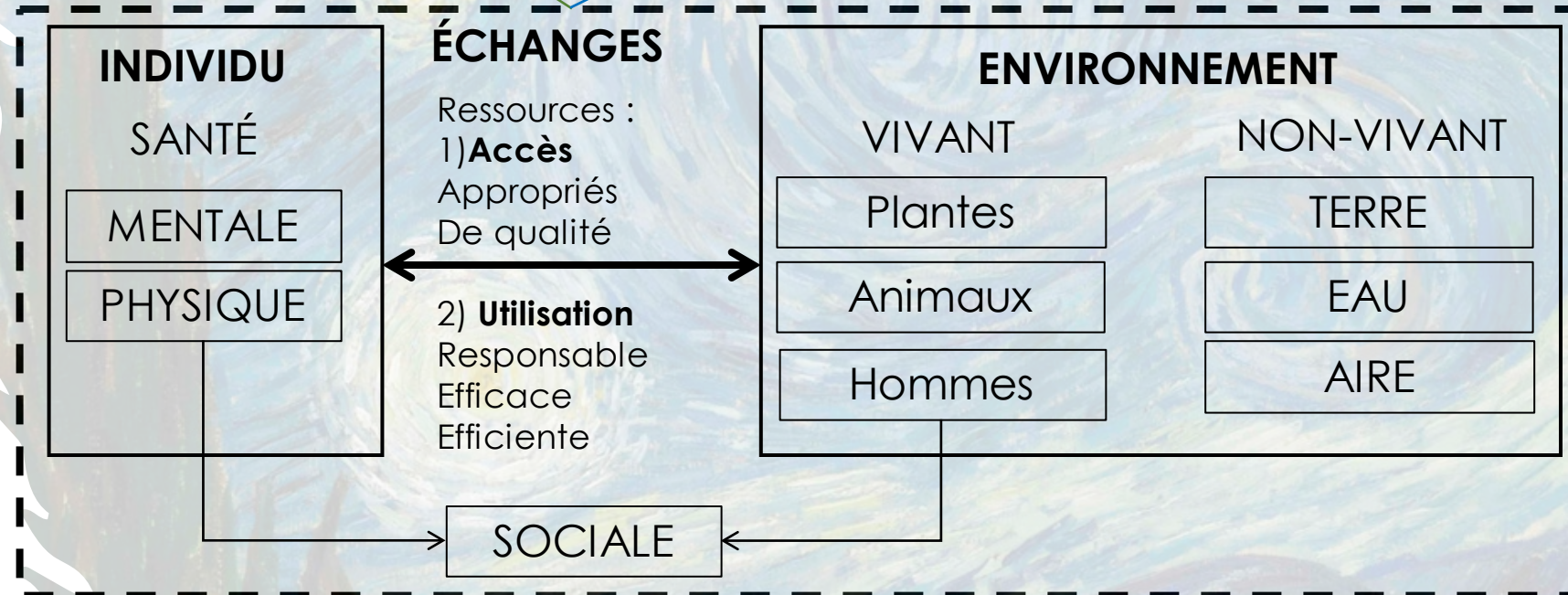
– Définitions :

- 1) Santé (OMS) : *état de complet bien-être physique, mental et social qui ne consiste pas seulement en une absence de maladie ou d'infirmité*
- 2) Durable : **capital constant avec le temps**

– Concept identique – Objectifs différents & complémentaires

**INTERCONNEXION :**  
Promotion **APPROCHE COLLABORATIVE**  
et intégrée pour résoudre les  
problèmes de santé

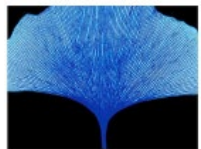
**DURABILITÉ :**  
Promotion de LA SANTÉ dans une  
perspective à **LONG TERME**, en intégrant  
des principes de durabilité économique



– Tout au long de la vie pour les populations **actuelles** et les  
générations  **futures**

OLIVIER HAMANT

LA TROISIÈME  
VOIE DU VIVANT



# POURQUOI CES CONCEPTS SONT IMPORTANTS ?



Alfred de Musset

## *Les caprices de Marianne*

Madame vous avez 16 ans, il vous reste :

- 6 ans pour aimer
  - 6 ans pour être aimée
  - 3 ans pour recommander votre âme à dieu
- ... Espérance de vie 31 ans !

- La fin du XX<sup>ème</sup> siècle et le début du XXI<sup>ème</sup> siècle :
  - 1) Le temps des **ruptures** et des **crises**
  - 2) Fluctuation & hétérogénéité (Crise écologique ou anthropologique ? ... « *Les deux mon capitaine* »)
  - 3) Condensé sur une **courte période** (accélération)
  - 4) Perte du **rappor**t au corps, à l'autre et l'environnement
- Exemples :
  - 1) Fin XX<sup>ème</sup> siècle : **fin du « néolithique »** (disparition des agriculteurs – disparition de notre rapport à la nature – La moitié de l'humanité vie dans des espaces urbains)
  - 2) La **médecine est efficace** : augmentation de l'espérance de vie (Musset – *Les caprices de Marianne*) – Éradication des maladies infectieuses... Apparition de nouvelles (zoonoses – SARS-CoV2)
  - 3) TIC : accélération du temps – Espace virtuel
- **Il faut TROUVER un nouveau rapport (c'est-à-dire un mode de relation) à notre environnement :**
  - 1) **INNOVER** (conserver nos acquis – Statu quo)
  - OU
  - 2) **PROGRESSER** ( aller vers un autre état et travailler pour les générations futures) ?
- Comment faire le bon choix ?

# DÉVELOPPER DES ÉCHANGES ... SENSIBLES

Pour aller vers un autre état, il faut **INVENTER**  
 Pour inventer, il faut **ÊTRE CRÉATIF**  
 Pour être créatif, il faut **ÊTRE SENSIBLE**  
 Pour être sensible, il faut **ÊTRE EN CONTACT** avec  
 le monde extérieur pour **STIMULER NOS SENS**



Relation

Échanges

Approche

Rationnel

SENSIBLE

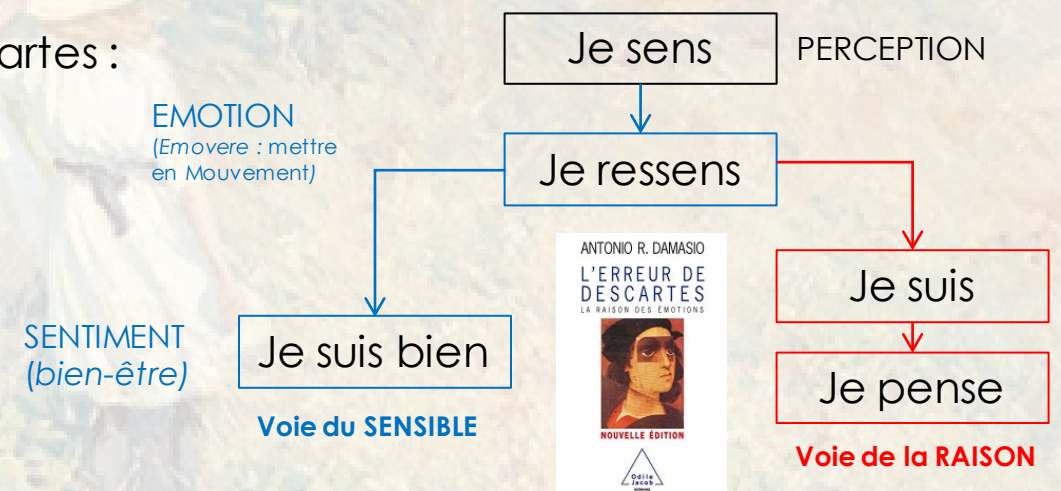
Appropriée  
Efficace  
Efficiente  
Durale  
Collaborative \*\*  
Etc.

?

\* : Santé durable  
 \*\*: Une seule santé



- Mot polysémique
- Étymologie :
  - 1) Latin - *sentio* : je sens
  - 2) Indo-Européen - *sent* : aller de l'avant
- C'est « L'AUTRE » **mode de relation** (oublié) avec le monde de tout être vivant
- Être sensible :
  - 1) C'est **recevoir** un signal et y **répondre** de manière **ajustée**
  - 2) Deux modes : PERCEPTION (monde extérieur)  
SENSATION (monde intérieur)
- Capacité de s'**émouvoir** à partir d'échanges avec l'environnement
- L'erreur de Descartes :



- Comment activer la voie du sensible ?

# LE SENSIBLE & L'ART

- ART : pas de définition simple et consensuelle
- Activité **humaine** :
  - (1) Exclusive dans son **initiation** (imagination)
  - (2) Non-exclusive dans sa **créativité & production** (IA)
  - (3) Exclusive dans sa **perception & son ressenti**
- Débouche sur la réalisation d'une « œuvre » : production **nouvelle, unique, originale et adaptée** au contexte dans lequel elle se manifeste - Le plus souvent c'est un **objet physique** (ou aujourd'hui virtuel) **perçus par l'œil** qui peut avoir une valeur (1) **esthétique** qui fait référence à la **BEAUTÉ** et/ou (2) **conceptuelle**
- Indique une manière **poétique d'habiter le monde** : c'est-à-dire mode de relation qui repose sur notre sensibilité qui déclenche des émotions (positives)
- Fonction poétique (ou **esthétique**) : fonction où l'accent est mis sur le message dont la forme importe autant que le fond
- L'œuvre d'art est un objet esthétique vecteur du **BEAU**... Mot grec ancien « KALÓS » polysémique : **BEAU – BON - UTILE**

STIMULUS : Œuvre d'art

BEAU → Émotion positive

BON ← Bien-être individuel



UTILE

→ A quoi ?

→ SANTÉ

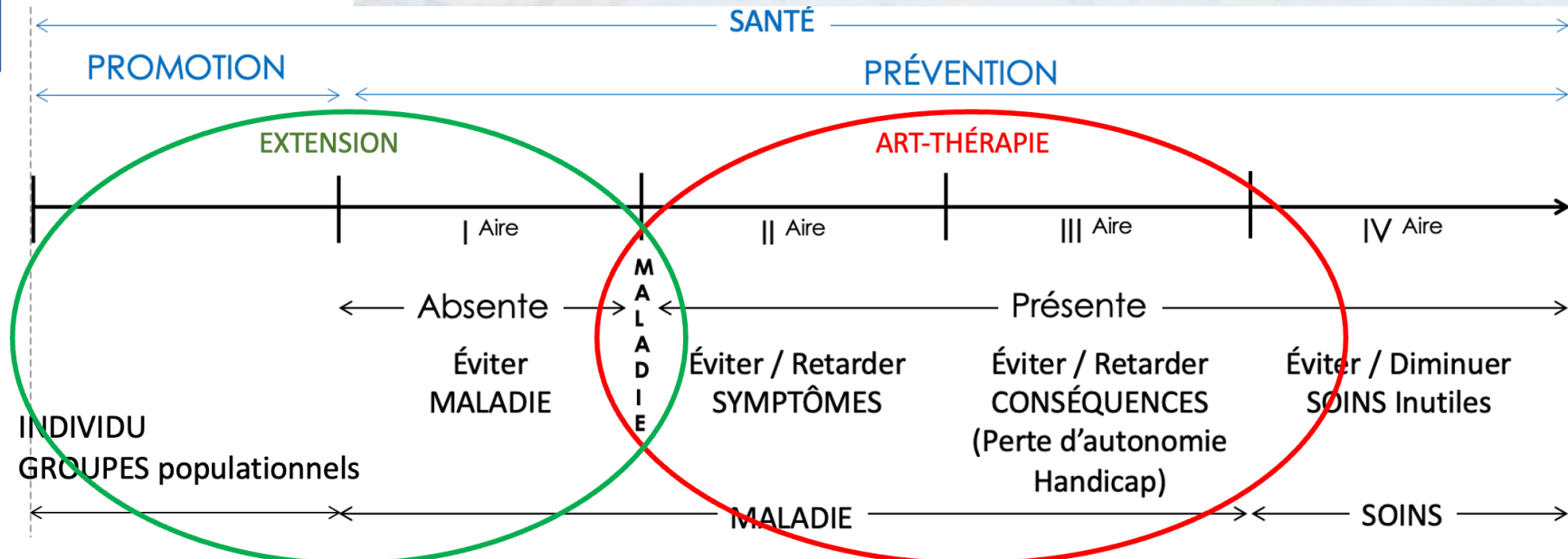
→ MAIS PAS QUE...

This scoping review addressed the question: "What is the evidence on the role of the arts in improving health and well-being?"

# L'ART & LA SANTÉ

- \*PROBLÈME:
  - MANQUE D'OBJECTIVITÉ
  - A PRIORI POSITIF
- ...
- BONNE FORMULATION :
  - ✓ Y-A-T-IL UNE RELATION?
  - ✓ SENS DE CETTE RELATION?
  - ✓ CAUSALITÉ ?

- Question (Novembre 2019) : « **Quelles sont les données probantes sur le rôle des arts dans l'amélioration\* de la santé et du bien-être ?** »
- Méthode : plus de 900 publications analysées
- Activité basée sur l'art : intervention multimodale impliquant une stimulation sensorielle, émotionnelle et cognitive qui déclenche une expérience (sensation – sentiment) positive
- Conclusion : les activités artistiques, quelles que soient leurs caractéristiques, peuvent être bénéfiques à la fois pour la santé mentale et physique des malades et **non-malades**



# LE SENSIBLE, L'ART, LA SANTÉ & LA NATURE

**STIMULUS : Nature (végétal)**

**BEAU** → Émotion positive

**BON** ← Bien-être individuel

**UTILE** → Prise de conscience  
**ÉCOLOGIQUE**

Protection bien commun :  
**NATURE**

Mieux-être collectif

# APPLICATION

- **Divertissement culturel interactif** où l'utilisateur, peut flâner dans des tableaux numérisés de peintres impressionnistes
- **Visuel** : création d'extensions aux paysages des tableaux initiaux
- **Sonore** : le son issu de la nature (plantes, végétaux, arbres, etc.) est transformé en une ambiance musicale

- Tableau
- **NUMÉRISÉ**
- **NATURE** (Thème)
- **MULTIMODAL** (Image-Son)
- **INTERACTIF**
- Impressionniste

ÉMOTION POSITIVE

BIEN-ÊTRE

IDENTITÉ CULTURELLE

- Approche : **EXPLORER** (différences & similarités)
- Thème : **Culture**

CONSCIENCE ÉCOLOGIQUE

- Approche : **DÉCOUVRIR** (Beauté)
- Thème : **Nature**

PATRIMOINE CULTUREL

- Approche : **COMPRENDRE**
- Thème : **Arts québécois (MNBAQ)**

CONNAISSANCE

- Approche : **APPRENDRE**
- Thème : **Lecture image**

NATURE

- Approche : **PROTEGER**
- Thème : **Fragilité écosystème**

Support

Effet INDIVIDUEL

Effet GROUPE

Relation Individu-CŒuvre

Relation Homme-Culture & Nature

Relation Humain-Culture & Nature

Effet COLLECTIF

Effet SOCIÉTAL

**MIEUX-ÊTRE**

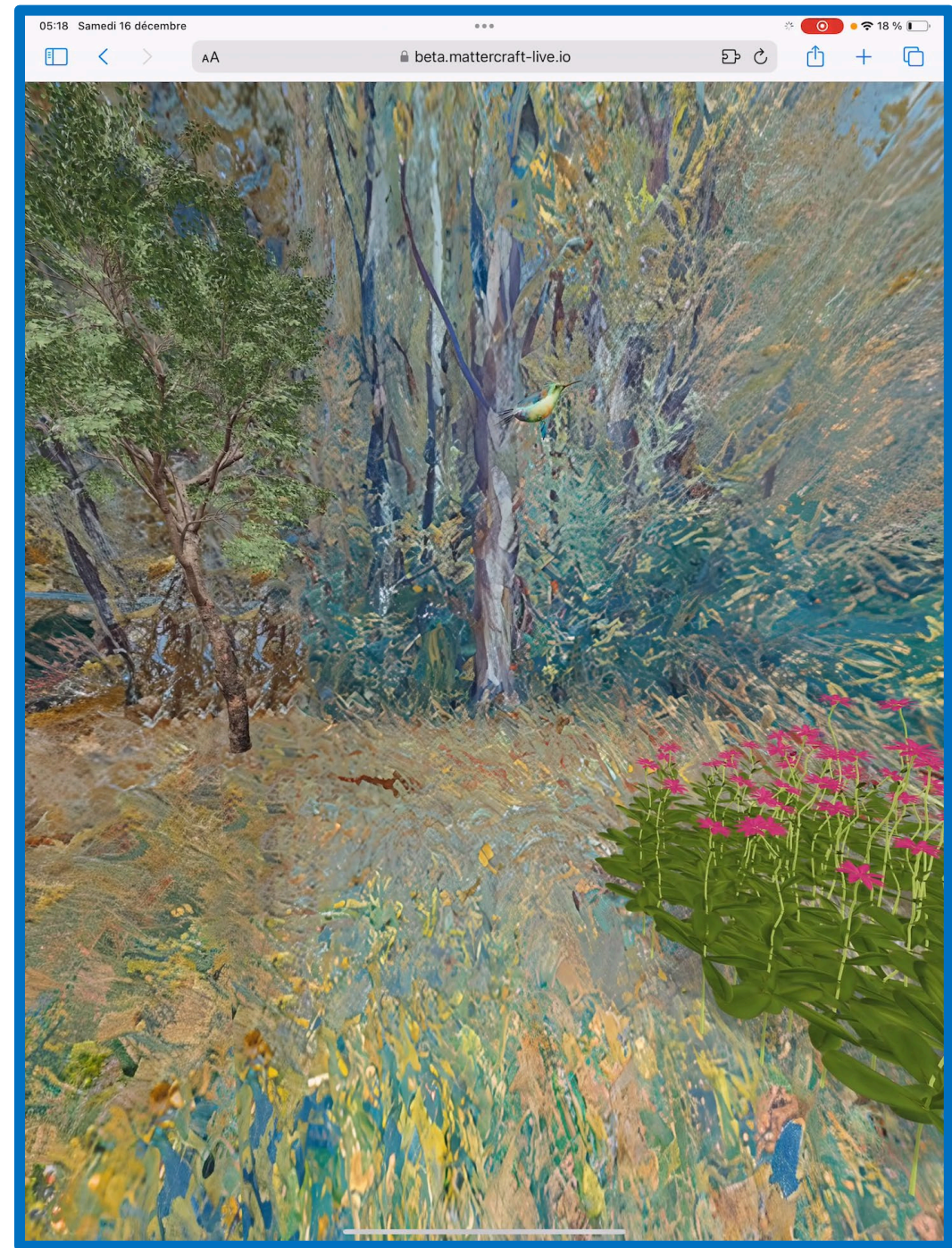
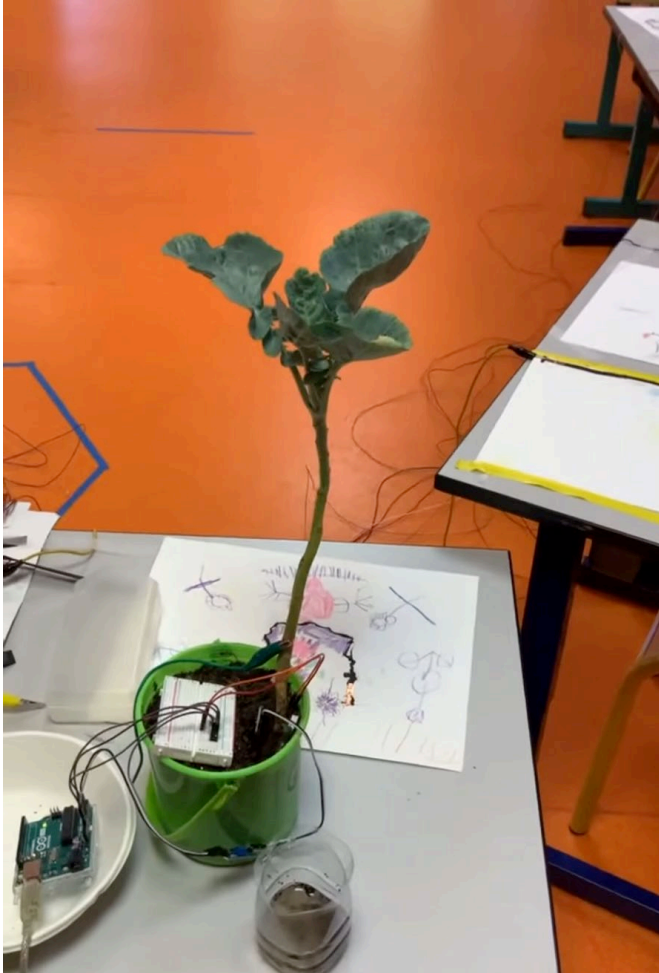
**BIEN COMMUN**



Actions dans le cadre de l'initiative **Une Seule Santé** du laboratoire d'innovation (VRRDCI-UdeM)



# APPLICATION



# MERCI DE VOTRE ATTENTION

Prof. Olivier BEAUCHET

Départements de Médecine Interne  
& Gériatrie – IUGM  
Faculté de Médecine – UdeM

Laboratoire AgeTeQ – CRIUGM  
Chaire de recherche CREAT – FRQSC

[olivier.beauchet@umontreal.ca](mailto:olivier.beauchet@umontreal.ca)

