

Espace Sculpture

Pierre Desrosiers Jouer entre l'art et la vie

Michel Paradis

Number 28, Summer 1994

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/9959ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Le Centre de diffusion 3D

ISSN

0821-9222 (print)

1923-2551 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Paradis, M. (1994). Pierre Desrosiers : jouer entre l'art et la vie. *Espace Sculpture*, (28), 31–33.

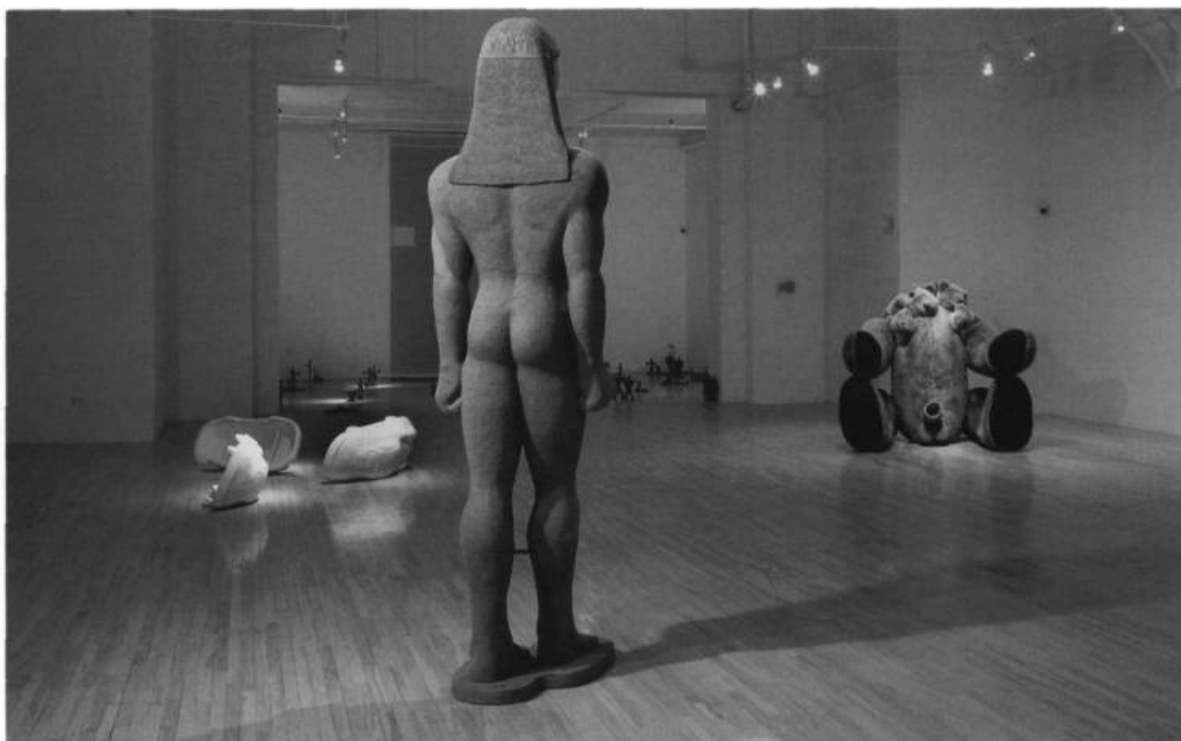
Jouer

ENTRE L'ART ET LA VIE

Michel Paradis

Pierre Desrosiers,
Tu ne fuiras point, 1994. Vue
partielle, Expression, Centre
d'exposition de Saint-Hyacinthe.
Hauteur du kouroï : 900 cm.
Photo : Guy L'Heureux.

Pierre Desrosiers, *Paysage urbain II*,
1989. Papier mâché, polystyrène,
bois, métal. 62 x 25 x 25 cm.
Photo : P. Desrosiers.



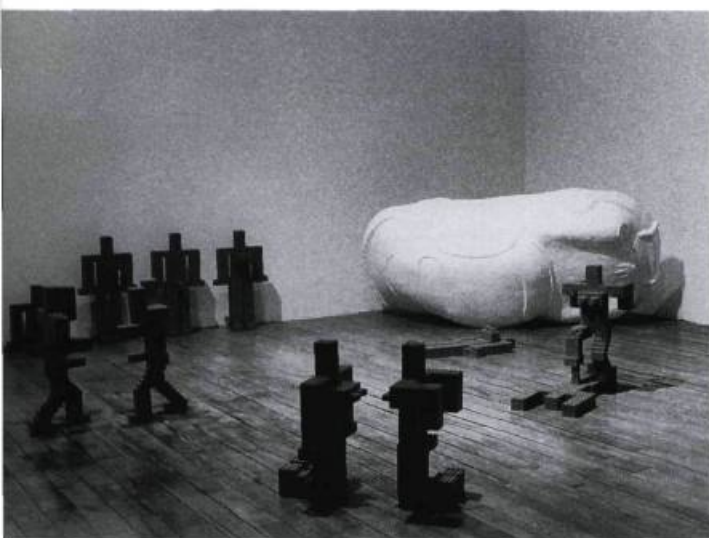
L'activité ludique signifiante n'est pas seulement l'acceptation des règles du jeu, mais aussi l'instauration d'une visée, c'est-à-dire l'éventualité d'un surgissement de sens. (A. J. Greimas, *Les enjeux de la sémiotique*, "Préface")

Plus que jamais, en abordant le travail récent de Pierre Desrosiers, ai-je été frappé par la pertinence de l'aphorisme de Paul Klee, selon lequel l'art n'est pas ce qui reproduit le visible, mais ce qui rend visible.¹ Un bref coup d'oeil sur la dernière exposition de l'artiste, intitulée *Tu ne fuiras point*, présentée en décembre 1993 à la Galerie B-312,² permettra d'aborder la question.

Dans l'espace longiligne du B-312, se présentaient au regard une monumentale reproduction de *kouros*³ en papier mâché portant trois tatouages, un énorme ours en peluche aux multiples têtes s'embrassant deux par deux et muni d'un attribut sexuel masculin (tenant autant du pénis que du

canon) fièrement dressé et enfin, sur le sol, groupés en plus ou moins grand nombre, de petits personnages en *Lego* rouges, aux morphologies féminines ou masculines, dans des positions évoquant celles que présentent les répertoires suédois ou hindous de gymnastique amoureuse, entourant des modèles réduits de voitures renversées, en plâtre blanc.

De quelle signification peut bien être investie cette installation aux éléments pour le moins évocateurs et plastiquement très efficaces, mais qu'on n'arrive pas à prendre totalement au sérieux, du moins dans ses connotations sexuelles (les têtes de l'ours ont des mines bonhommes et la rigidité des petits personnages s'ébattant autour des



Pierre Desrosiers, *Tu ne feras point*, 1993.
Vue partielle, Galerie Émergence B-312.
Auto : 106 x 46 x 37 cm.
Photo : Martin Brault.

voitures, leur confère une allure plutôt maladroite, sinon grotesque) ?

Une interprétation hâtive pourrait par exemple suggérer que l'homme est une bête de sexe aux impulsions plutôt ridicules ou encore qu'il est dérisoire, en matière de sexualité, de vouloir imiter des attitudes toutes faites et de se comporter comme des machines, etc. Tout cela, on s'en doute, paraît cependant facile et peu significatif. En scrutant davantage et de plus près la production globale de l'artiste, j'en reviens derechef à mon questionnement de départ sur « l'art qui rend visible ». Qu'est-ce que cette sculpture pour le moins surprenante, abondant en réinterprétations d'œuvres anciennes (assyriennes, précolombiennes) ou récentes (cubisme, bande dessinée), entremêlant fiction et réalité, sérieux et ironie, périodes historiques et âges de la vie, érigeant en monuments des "toutous" géants en béton ou les chargeant gaillardement de connotations sexuelles hypertrophiées, peut donc bien rendre visible ?

Instinctivement, je ne me sens guère porté à y lire une approche « pop » (comme on l'a par ailleurs suggéré⁴), où les objets courants seraient rendus à une perception complète et véritable pour la première fois, hors du contexte de leur quotidienne banalité. Il me semble plutôt que derrière tous ces entremêlements, ces travestissements, ces hybridités, cette sorte d'opacité de la signification, se dissimule un corps de règles cohérentes et structurées, mais qui ne nous sont pas données par l'artiste, des règles qui, aux rapports logiques de notre existence en substituent d'autres, imprévues, qu'il faut découvrir individuellement dans ce qu'il est permis de voir comme *un jeu*.

Le jeu, selon Jean Cazeneuve, est une expérience simulée de l'indétermination,

même lorsqu'il est réglementé, puisque ses règles se donnent comme purement arbitraires [...] À travers ses manifestations diverses, le jeu apparaît en définitive comme une manière de prendre quelque distance à l'égard des déterminations qui, dans la vie sociale courante, fixent l'individu à sa place et le situent dans le monde qui l'entoure.⁵

Dans cet esprit, le jeu supposerait à la fois un déplacement par rapport aux normes et une réappropriation parodique de celles-ci. Voyons comment on peut utiliser ces éléments de réflexion pour aborder le travail de Desrosiers et tenter de découvrir ce qui s'y joue.

En 1988, Desrosiers faisait paraître le catalogue d'une exposition intitulée *Les œuvres vraies d'un artiste fictif. Pierre-Louis Desringuerre, 1880-1937*.⁶ Il y parlait, sous son nom véritable, de sa propre production, mais en la faisant passer pour celle d'un autre artiste ; ainsi tenait-il le discours de l'artiste qui parle en tant qu'historien d'art (en tant que conservateur, pour dire vrai ; c'est à ce titre qu'il signait ce catalogue).

L'idée d'écrire un catalogue sur « les œuvres vraies d'un artiste fictif » constituait certes un moyen idéal de contourner le problème, consistant pour un artiste en arts visuels, à parler de sa propre production ; il y a cependant beaucoup plus à dire sur ce geste. On remarquera d'abord l'importante différence qu'il peut y avoir entre le fait de *parler sous un pseudonyme de ses œuvres nommément identifiées et l'inverse* (ce qu'a choisi Desrosiers). Dans le premier cas, c'est l'artiste qui se dissimule pour laisser la place à sa production. Dans le second, c'est l'œuvre qui est travestie pour laisser parler l'artiste.

Si la première situation peut sembler relativement naturelle, l'artiste ou l'auteur souhaitant généralement qu'on parle davantage de sa production que de lui-même, le second est plus subtil. Loin d'être un acte d'orgueil, il s'agit plutôt pour l'artiste de *n'être plus que l'auteur de la réflexion* sur une production artistique. Par surcroît, dans le cas de Pierre Desrosiers, il s'agit d'une œuvre jusqu'à présent ignorée et décrite par lui comme « [n'ayant] jusqu'à maintenant pas été rapportée comme ayant une valeur et une importance indéniable en tant qu'art ».⁷

Cela suggère quelques pistes d'interprétation. On songera d'abord au problème fort intéressant de la détermination de l'auteur réel d'une sculpture. S'agit-il du créateur du concept, de celui qui y met la main le dernier ou de celui qui en parle le

premier ? Dans un article précédent, j'évoquais cette question à propos des religieuses d'antan qui, doreuses de sculptures, auraient tout autant que le sculpteur, pu réclamer la « paternité » des œuvres qu'elles terminaient.⁸ Dans le cas présent, la question se pose autrement, puisqu'il s'agit de savoir *si c'est le discours sur l'œuvre qui donne vie à l'auteur*. Dans le cas des doreuses, on peut croire que, si leur nom a disparu comme souvent leur dorure, décapée ou masquée, c'est parce que, quoi qu'il advienne, demeure toujours un substrat matériel derrière le revêtement, et que finalement, c'est lui qui subsiste dans les mémoires. Mais dans le cas du discours sur l'art, qu'est-ce qui subsiste ? Il y a aujourd'hui des œuvres sans discours et des discours sans œuvre.⁹

Misant sur les deux tableaux, Desrosiers a, si l'on veut, *récupéré son œuvre avant qu'on ne la lui récupère*, s'assurant d'être à la fois le critique et le créateur matériel, tout en parodiant et en se réappropriant le discours classique de l'historien d'art et du critique, comme l'a bien remarqué à l'époque, l'historien et critique d'art Bernard Mulaire.¹⁰ Par la même occasion, l'artiste soulignait l'importance qu'il attache aux sources traditionnelles en arts visuels mais en même temps leur fragilité et leur usage délicat (ce que le kouros de carton-pâte précédemment évoqué contribue également à rappeler).

Desrosiers aime à l'évidence utiliser les ressources de l'histoire de l'art. S'il en emprunte l'iconographie et le langage, les aspects formels lui servent également. Ainsi, peut-on opposer au kouros tatoué de 1993, une monumentale paire d'ours en béton, effectuant une périlleuse figure acrobatique sur un socle cubique, on ne peut plus conventionnel, réalisée dans le cadre du symposium de sculpture Laval-1990.

J'aime, nous dit l'artiste, satiriser d'une certaine façon les monuments historiques auxquels on nous a habitués en symbolisant le côté mauvais garçon ou petite peste de l'enfance, mais le tout dans une version adulte.¹¹

La source iconographique classique, la fragilité du matériau, la parodie s'opposent ludiquement à la source formelle classique, la solidité du matériau et l'ironie. Transgression des normes encore une fois, *réappropriation des règles traditionnelles pour les mieux contourner, plaisir de défaire ce qui a été fait pour le recommencer autrement*. Voilà bien ce qui caractérise le travail de Desrosiers. Et tout cela demeure du domaine du jeu : jeu que de créer des personnages en Lego, jeu que de renverser des petites autos par terre, ou de les assembler pour en faire une murale pour école primaire¹², jeu encore que de partir d'arché-



Pierre Desrosiers, *Nature morte au sous-marin*, 1988. Papier mâché, polystyrène, bois, métal. 70 x 58 x 18 cm.
Photo : Daniel Roussel.

types terrifiants (l'Hydre de Lerne de la mythologie) pour créer des monstres gentils tel l'ourson polycéphale de *Tu ne fuiras point*. Chez Desrosiers, toute la rhétorique est celle du jeu.

Activité hautement sémiotique que le jeu, qui substitue à la réalité, une autre réalité aux règles tacitement observées par les joueurs; dès qu'il y a rapport de substitution, il y a sémiose en ce sens que quelque chose est mis à la place de quelque chose d'autre. Et pour qui arrive de l'extérieur, une bonne partie du jeu consiste à reconnaître ce qui tient lieu de quelque chose d'autre, comprendre ce qu'est cette autre chose et de là, déduire ou établir les rapports logiques entre les deux.

Le jeu qui est déterminé par des règles, qu'on ne verra parfois même *que comme un corpus de règles*¹³, offre à qui ne les connaît pas, une série de coups à partir desquels peuvent se déduire ces règles, tout comme la sémiotique qui, selon Algirdas J. Greimas, *travaille à connaître ce qui n'est ni cherché ni prévu*.¹⁴ Et ainsi de l'interprétation des oeuvres d'art, où l'aléatoire et l'indétermination ont souvent un rôle significatif à jouer.

Dans cette perspective, on comprendra, sinon mieux, du moins autrement, la sculpture de Desrosiers qui invente des règles jouant sur la temporalité, l'historicisme, la reformulation, le renversement. Il nous appartient *d'entrer dans le jeu, de faire semblant pour vrai*, et d'admettre une bonne fois que, comme pour l'ours en peluche de notre enfance, l'art peut être simultanément fictif et réel, mais qu'il n'acquerra cette réalité qu'en transcendant la fiction dont au départ, il fut fait.

«L'homme n'est tout à fait homme que là où il joue» remarquait Friedrich Schiller.¹⁵ L'oeuvre de Pierre Desrosiers nous enseigne qu'entre l'homme et l'art doit s'insérer le jeu. Un jeu sans doute plus vrai que la vie. ■

NOTES :

1. Klee, Paul, *Théorie de l'art moderne*, Pris, Denoël-Gonthier, 1982, p. 34.
2. Cette exposition sera de nouveau présente dans la grande région de Montréal à compter de septembre prochain, au Centre d'Exposition du Vieux Palais, à Saint-Jérôme.
3. Il s'agit d'un type de statue grecque de style archaïque, représentant un jeune homme debout et généralement nu.
4. Aquin, Stéphane, "Pierre Desrosiers, l'ours mal léché", *Voir*, sem. du 16 au 22 déc. 1993, p. 32.
5. Cazeneuve, Jean, article "Le jeu dans la société", *Encyclopædia Universalis*, vol. 10, éd. 1988, p. 567.
6. Desrosiers, Pierre, *Les oeuvres vraies d'un artiste fictif. Pierre-Louis Desringuerre, 1880-1937*, Montréal, © Pierre Desrosiers, 36 p.
7. Ibid., p. 22.
8. "Le moi-peau et la sculpture", *Espace*, no. 27, printemps 1994, p. 41-43.
9. Sur ces questions voir les textes particulièrement éclairants de : Paré, André-Louis, "La mémoire des lieux", *Espace*, vol. 5, no. 1, p. 6-8 et Racine, Rober, "Créer à rebours vers le récit", *Parachute*, sept.-oct.-nov. 1987, p. 34-35.
10. Mulaire, Bernard, "L'art de la reconstitution historique", *Esse*, nov. 1988.
11. "Arts et culture : un sculpteur coquin", *Bulletin d'information de Laval*, oct. 1991.
12. "La grande envolée", Programme d'intégration des arts à l'architecture, École La Mennais, Mascouche.
13. Lyotard, Jean-François, *La condition postmoderne*, Paris, Éd. de Minuit, 1979, p. 23.
14. Hénault, Anne, *Les enjeux de la sémiotique*, Paris, P.U.F., 1993, "Avant-propos", p. 6.
15. Souriau, Anne, et al., *Vocabulaire d'esthétique*, Paris, P.U.F., 1991, article "Jeu", p. 918.

Under Michel Paradis's scrutiny is *Tu ne fuiras point* (Thou shall not flee), Pierre Desrosiers's most recent sculptural offering. Beginning with a retrospection of the artist's production, he notes that behind the travesty and hybrid character of Desrosiers's work are a set of coherent and structured rules. Rules that the artist has set beyond the purview of logic and that we have to discover as in a game, one that supposes a shift in the usual norms and their reappropriation through parody.

Desrosiers lays useful claim to the resources of the history of art, often with the object of satirizing historical monuments. There again, norms are transgressed, traditional strictures are reclaimed only to be better ignored, in a constant process of undoing and redoing in different fashions. Such is the *modus operandi* of Pierre Desrosiers, who never abandons entirely the playful mode in which one reality is substituted for another, whose rules are tacitly observed by the players. Desrosiers plays with temporality, history, reformulation and inversion. His work shows us that the interstice between the human being and art is necessarily invested with game, a game that is no doubt more real than life itself.