

Inter
Art actuel



Carrefour

Sonia Pelletier

Number 46, 1990

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/46821ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (print)

1923-2764 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Pelletier, S. (1990). Carrefour. *Inter*, (46), 17–17.

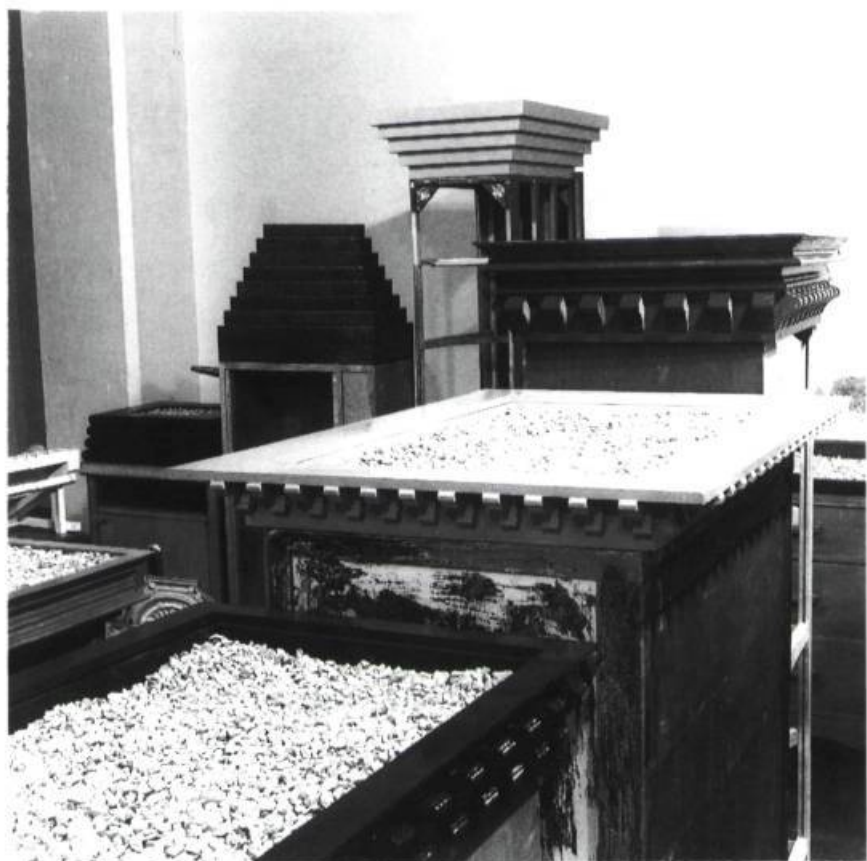
CARREFOUR

M O N T R É A L

« Il y a du kitsch au fond de chacun de nous. Le kitsch est permanent comme le péché : il y a une théologie du kitsch. » Abraham MOLES

Carrefour, c'est d'abord et avant tout un lieu qui propose un parcours par déplacement non seulement du corps mais de l'œil vers l'esprit. Cette tendance constitue d'ailleurs une constante au niveau de la démarche de Mario DUCHESNEAU. Espace virtuel ou concret, il y a dans ces installations une assise incontournable d'aspect formaliste reliée au trajet physique volontairement délimité et pour laquelle l'artiste appréhende une participation du spectateur. Cette proposition est assez bien recevable dans la mesure où telle que présentée ici et dans sa production antérieure, elle comporte une certaine charge d'ambiguïté et de subtilité. Elle ne se donne pas à voir comme une « prescription ». DUCHESNEAU désenclave des objets ou des formes pris dans un système ou une structure (ici le carrefour) qui habituellement se retrouve à l'extérieur. Il désamorçe davantage le processus de perception en jouant sur les formats de ces objets. Ainsi, *Carrefour* se situe entre la maquette (voir ici une pointe d'ironie car celle-ci est très répandue à Montréal) et l'échelle humaine. Les meubles convertis en édifices se réclament de cette dernière mesure mais ne se laissent pas pour autant habiter. C'est ici qu'il faut dénoncer le potentiel dialectique qui opère dans sa

Carrefour, Mario DUCHESNEAU.



Carrefour (meubles, bois, gravier), Mario DUCHESNEAU.

Photo : M. DUCHESNEAU

production : la valeur d'usage de certains objets s'annule et résiste à la fois à la nouvelle structuration proposée.

L'artiste, (sa trace) n'est visible que dans ce jeu qu'il mène en transformant des objets familiers en objets familiers. Il y a quelque chose de kitsch là-dedans : en modifiant et en respectant aussi la forme (seuls les toits ont été ajoutés aux meubles), DUCHESNEAU produit davantage qu'il ne crée, se situant ainsi

dans un cycle culturel où le ludisme légitime son attitude dans une ère d'hyper-consommation.

« Les objets kitsch ne se laissent pas déduire rationnellement, mais en y incorporant un degré élevé de gratuité et de jeu qui leur donne une sorte d'universalité hétérogène. »

Sonia PELLETIER

Photo : M. DUCHESNEAU

