Document généré le 24 avr. 2024 20:48

Inter
Art actuel

Carrefour

Sonia Pelletier

Numéro 46, 1990

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

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (imprimé)
1923-2764 (numérique)

Découvrir la revue

Citer cet article

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

Tous droits réservés © Les Éditions Intervention, 1990

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

CARREFOUR

MONTRÉAL

« 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 (meubles, bois, gravier), Mario DUCHESNEAU. Photo : M. DUCHESNEAU

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 retrouvent à l'extérieur. Il désamorce 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 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. »[1]

Sonia PELLETIER

Carrefour, Mario DUCHESNEAU. Photo : M. DUCHESNEAU