

## La réinvention du quotidien par le jeu : Claudie Gagnon

Marie Fraser

---

Number 186, September–October 2002

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/18012ac>

[See table of contents](#)

---

Publisher(s)

Spirale magazine culturel inc.

ISSN

0225-9044 (print)

1923-3213 (digital)

[Explore this journal](#)

---

Cite this article

Fraser, M. (2002). La réinvention du quotidien par le jeu : Claudie Gagnon. *Spirale*, (186), 46–46.

# LA RÉINVENTION DU QUOTIDIEN PAR LE JEU : CLAUDIE GAGNON

**D**EPUIS plusieurs années, Claudie Gagnon recycle et collectionne des objets anodins et désuets appartenant au monde domestique pour mettre en scène de façon satirique la vie intime et quotidienne au travers de multiples références historiques et clin d'œil à l'univers classique de la peinture, au cinéma, aux arts visuels, au théâtre, à l'atmosphère de cabaret et à la musique populaire. Véritables mises en scène ludiques et dérisoires de nos comportements, de nos pratiques culturelles et de nos façons d'être, ses installations et ses performances étonnent par leur démesure, leur lyrisme et leur aspect parfois scabreux. Retournant à la pratique du tableau vivant telle qu'elle s'est développée aux XVIII<sup>e</sup> et XIX<sup>e</sup> siècles entre le jeu de société et le divertissement spectaculaire, les performances de Claudie Gagnon sont construites comme une représentation parodique du spectacle lui-même, truffé de références populaires et savantes, où l'artificialité est traitée de façon amusante mais extrêmement déroutante. *La chèvre et le chou — le retour, Amour, délices et ogre* ou *Petits miracles misérables et merveilleux* présentent un univers bigarré à la limite de l'inconfort, parce que l'ordinaire et le merveilleux s'y côtoient avec un sentiment très fort de dérision.

Les installations de Claudie Gagnon, qui évoquent souvent le cabinet de curiosités, fonctionnent dans ce même esprit bigarré où le quotidien se mélange au merveilleux, l'ordinaire à l'extraordinaire. Sa *Parade*, par exemple, récemment présentée dans le cadre de l'exposition *Le ludique* (Musée du Québec), place le spectateur au cœur d'un jeu et d'une mise en scène en l'invitant à découvrir et à suivre pas à pas de petites pièces accumulées et disséminées sur le parcours de l'exposition. Des « plats » de verre montés, entièrement bricolés par l'artiste, et divers matériaux étranges évoquant l'univers fantaisiste de la pâtisserie, viennent si l'on ose dire se faufiler entre les œuvres, sur le sol, longeant les murs de l'exposition et réinvestissant certains des espaces de déambulation. L'odeur du sucre se heurte à l'artificialité de cet étalage de pâtisseries entièrement faux. Déposés çà et là, les uns à la suite des autres, comme pour tracer un fil conducteur qui nous mène d'une pièce à une autre, les éléments qui forment cette *parade* fonctionnent à la manière dont le *Petit Poucet* laisse derrière lui cailloux et miettes de pain pour retrouver son chemin. Dans la référence à un conte populaire, devenu lui aussi un résidu de la culture et de la tradition littéraire, le monde de l'enfance l'emporte sur le monde de l'adulte, empreint de

cruauté et de remords. Ce qui domine toutefois dans cette œuvre, ce n'est pas la cruauté, mais le jeu d'enfant, le piège, l'idée que se perdre puisse être magique et terrifiant tout à la fois et que, dans la redécouverte de ces objets, le ludique prend la forme de l'insolite.

Les objets sont comme ensorcelés par un quotidien dont la présence se fait encore sentir, chargée de toutes sortes d'histoires et de références culturelles, savantes autant que populaires, de

mœurs et de traditions. Ils donnent naissance à un univers excessif par moments et proche du baroque et du grotesque, qu'André Chastel décrit dans son célèbre ouvrage *Fables, formes, figures*, comme « source d'effroi et d'amusement », à mi-chemin entre l'horreur et le merveilleux.

MARIE FRASER

Ce texte est une version modifiée extraite du catalogue *Le ludique* (Musée du Québec, 2001).



*Parade* de Claudie Gagnon, 2001

Patrick Altman