

ETC



## Seesaw

Jacinthe Lessard-L et Eduardo Ralickas, *Prefab*, Occurrence, Montréal. 22 octobre - 19 novembre 2005

Patrick Poulin

Numéro 73, mars-avril-mai 2006

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/34907ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

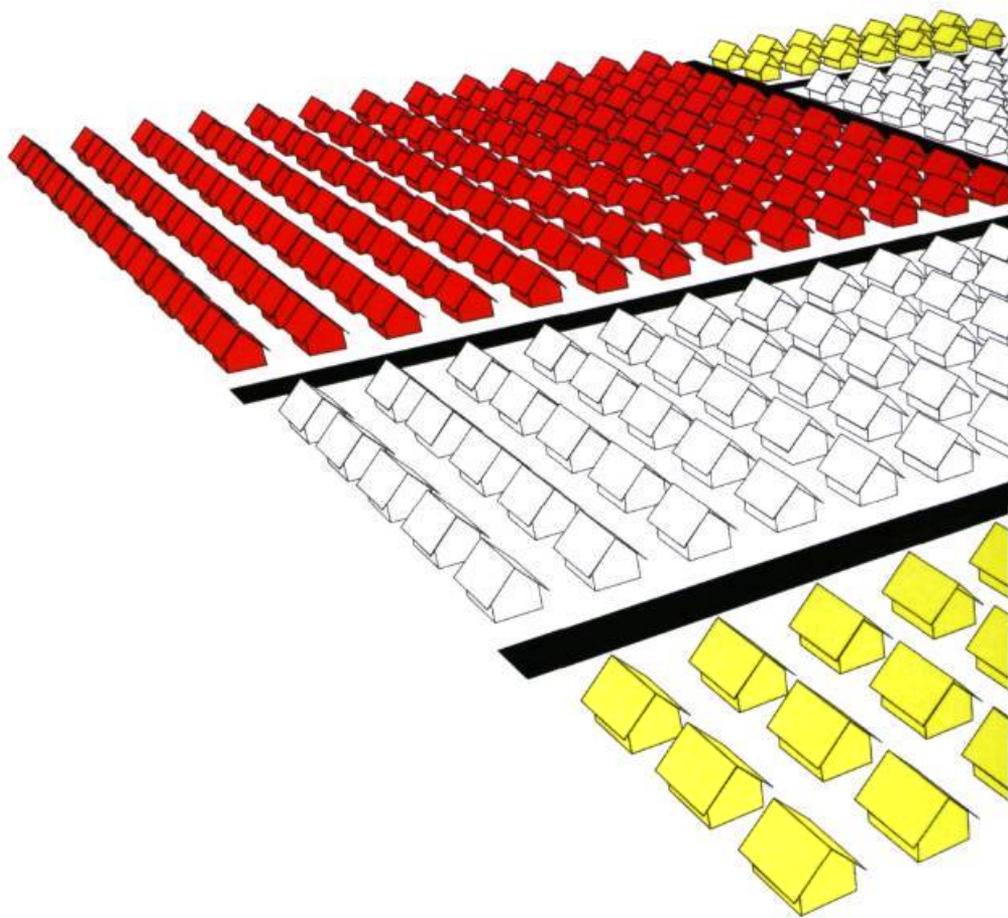
0835-7641 (imprimé)

1923-3205 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Poulin, P. (2006). Compte rendu de [*Seesaw* / Jacinthe Lessard-L et Eduardo Ralickas, *Prefab*, Occurrence, Montréal. 22 octobre - 19 novembre 2005]. *ETC*, (73), 40-44.



## ACTUALITÉS/EXPOSITIONS

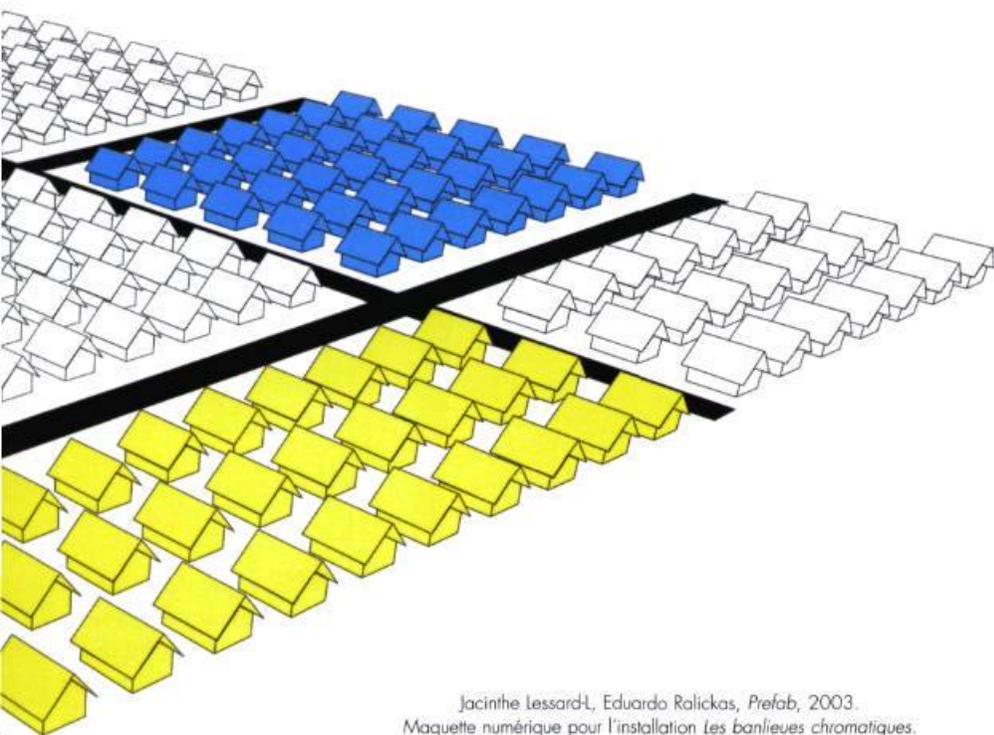
### Montréal *SEESAW*

Jacinthe Lessard-L et Eduardo Ralickas,  
*Prefab*, Occurrence, Montréal. 22 octobre – 19 novembre 2005

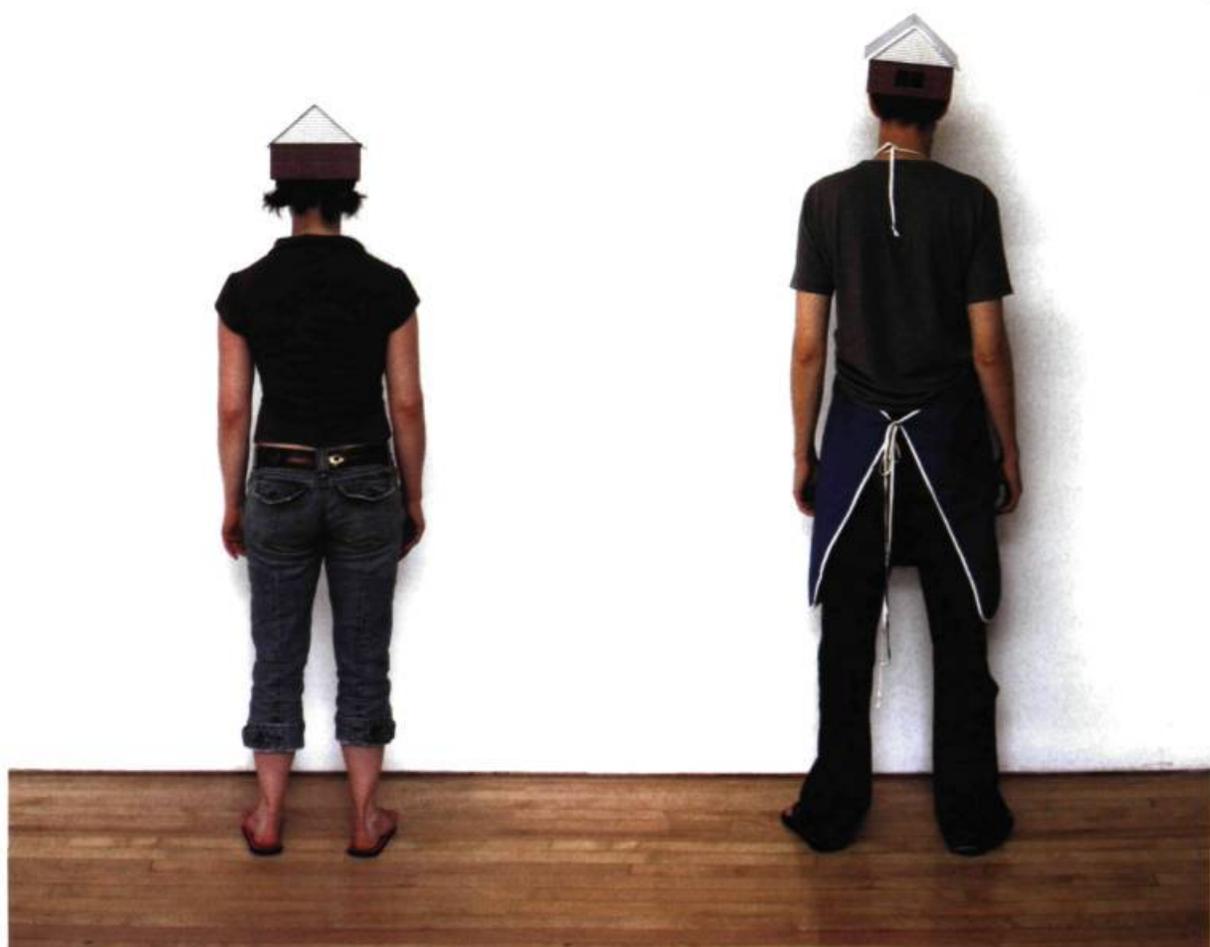
Pour cette exposition, les artistes ont rassemblé, sur du tapis synthétique, à l'intérieur de cubicules, dans des parcs ou sous d'immenses verrières, des jeux. Ces jeux, le plus souvent de couleurs saturées, ayant parfois l'aspect d'un animal ou d'un bonhomme – balançoires, glissades, échelles, rampes, structures ajourées – font souvent l'envie des adultes. Cages de balles ou zone de jeu McDonald's. *Prefab* emprunte à semblables terrains de jeux, mais en présentant un parcours conceptuel dont le ludisme montre des accents acides. À loisir, le visiteur peut jouer aussi bien de l'ironie, des parodies, des citations que des mises en abyme, qui forment une sorte de parc aménagé par Jacinthe Lessard-L et Eduardo Ralickas. C'est par le moyen d'un tel terrain que prend forme une réflexion à la fois raffinée et brouillonne, à l'image du flou des *Échantillons de peinture* (2003-2005). À la fois terrain de jeu, industrie et machine, parataxe, *Prefab* réunit des œuvres photographiques, des installations ainsi qu'un court vidéo qui oscillent entre moquerie et méditation. Tout comme le *Trickster* américain – Fripon, Tricheur ou Bugs Bunny – Lessard-L et Ralickas interpellent

avec élégance et bonhomie, avec une certaine ruse, certains acquis esthétiques contemporains, à la manière d'un joueur de tour qui chercherait à déplacer les choses pour son seul plaisir. Mais, en l'occurrence, les réalités culturelles détournées ici font place à un regard qui propose du même geste une critique tant de la tradition picturale (Mondrian, Rothko) que de l'aménagement urbain et mobilier caractéristique des banlieues américaines. Du revers, les œuvres en place portent un désir et une manière de faire, sinon une *tactique*, qui échappent à l'innocence simple d'un ludisme qui ne chercherait qu'à amuser.

Sans se rabattre sur une zone de confort atavique, les œuvres prennent le maquis des positions intermédiaires et des situations paradoxales, à l'image de Bugs Bunny. « Ils ressemblent à ces personnages de dessins animés de notre enfance, qui peuvent marcher dans le vide tant qu'ils ne s'en aperçoivent pas : s'ils s'en aperçoivent, s'ils en font l'expérience, leur chute est inéluctable. »<sup>1</sup> Avec un humour que n'aurait pas renié Duchamp, Lessard-L et Ralickas présentent ainsi une série d'échantillons de couleur (de ceux qu'on trouve en quincaillerie), photographiés tels quels mais mis hors focus, puis considérablement agrandis,



Jacinthe Lessard-L, Eduardo Ralickas, *Prefab*, 2003.  
Maquette numérique pour l'installation *Les banlieues chromatiques*.



Jacinthe Lessard-L, Eduardo Ralickas, *Prefab*, *Penser le mur*, 2005.  
Performance à l'atelier des artistes. Impression à jet d'encre; 40, 6 x 50, 8 cm.

jusqu'à prendre l'allure d'un authentique Rothko (*Échantillon de peinture*). Ils transmettent ainsi, non sans le transgresser et le travestir, un idéalisme contemplatif qui rappelle également un idéal décoratif à la Ikea. De plus, le flou nécessaire à l'émulation des toiles de Rothko apparaît aussi, conceptuellement, comme un épaississement du regard, qui est souvent fautif en photographie. Quoi qu'il arrive, Bugs Bunny ne tombe pas du mât du chapiteau.

\*\*\*

De même, ces maisonnettes de banlieue dans l'aplat d'un miroir, en posture narcissique, suspendues, rencontrent-elles Mondrian comme leur propre ciel étoilé ou leur auréole imaginée, à la renverse. L'installation *Les Banlieues chromatiques* (2005) propose ainsi un certain ludisme qui vire à la moquerie éthérée. Il s'agit d'un ensemble de maisonnettes égales, groupées de manière à évoquer une tranche isotopique de banlieue, tout en citant visuellement l'une des compositions de Mondrian. Une telle proposition ne va pas sans ironie, attendu que les valeurs qui motivent l'aménagement des banlieues contrastent lourdement avec les visées théosophiques du peintre hollandais, tout en les rencontrant, par une étrange ironie du sort. Ainsi, l'ordre qui détermine la disposition des habitations et leur ornementation, cette donnée esthétique et culturelle qui compose

aussi bien avec un désir de décorer que de se singulariser, entre également et perversément en dialogue avec la recherche d'une neutralisation de la subjectivité et d'une objectivité proprement cosmologique chez Mondrian. Une telle torsion juxtapose tantôt la figure de l'artiste avec celle du citoyen singularisé par sa demeure, tantôt un désir de neutralité objective avec un amour de l'uniformité, et l'œuvre se présente comme un chiasme énigmatique que l'ajout d'un miroir et la position renversée complexifie – ce qui ne manque pas d'entraîner la blague à la dérive. Sans compter que l'ajout du miroir transfigure directement l'installation en image.

Ces maisonnettes sont le produit de la concrétisation, en maquettes, de projets de design assisté par ordinateur, élaborés à l'aide d'un logiciel distribué chez Future Shop, qui permet de créer virtuellement son propre chez-soi. Dans l'animation *Variation sur un même thème* (2005), Lessard-L et Ralickas détournent le logiciel afin de lui faire engendrer des chimères modulaires qu'il n'est pas destiné à produire. Successivement jaillissent, par saccades, des éléments de mobilier et d'immobilier, avec une abondance de couleurs saturées et de motifs visuels informatiques (tapisserie, briques, gazon), en une véritable hystérie décoratrice. De plus, la caméra en mouvement met en place un point de vue à la première personne, avec un effet d'anonymat et de transparence, ce qui





n'est pas sans évoquer une sorte de jeu vidéo (notamment, *The Sims*), d'autant plus qu'une musique électronique enfantine accompagne ce tour d'horizon, lequel entre ainsi dans l'ordre de l'amusant et du drôle. Les captures du logiciel sont précédées d'une animation où les maisonnettes des *Banlieues chromatiques*, en tas, tournoient avant de se ranger dans leur position finale – comme en un de ces interludes télévisuels intercalés entre deux programmes.

\*\*\*

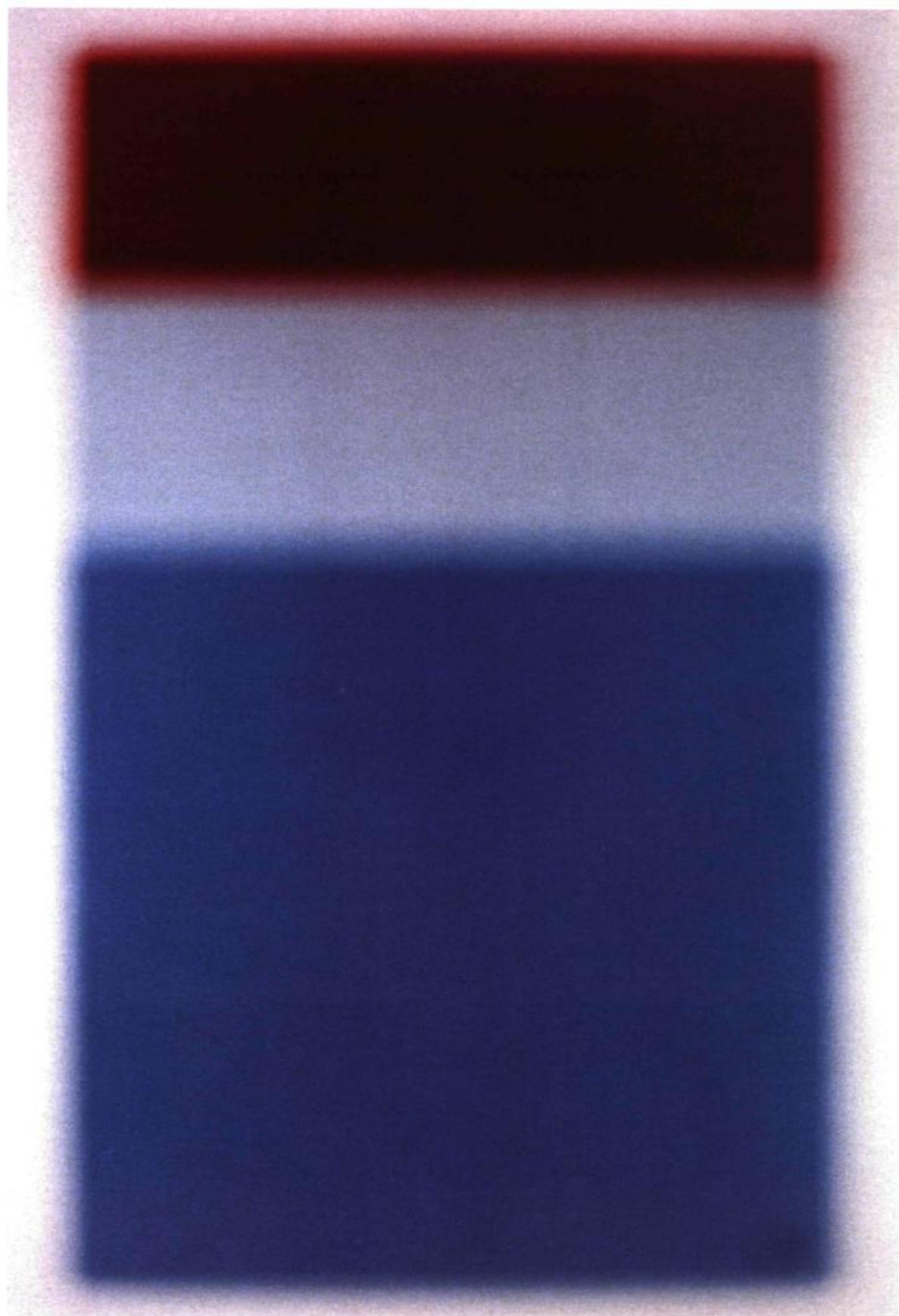
*Street Scene* (2005) est une photographie grand format (144,8 x 203,2 cm) où figure un immeuble commercial dont la façade rappelle les motifs omniprésents dans *Prefab* : des briques, des panneaux ornementaux turquoise rectangulaires qui répondent à des séries de fenêtres également rectangulaires, des lignes et des motifs de grille. Cet immeuble abrite un commerce de peinture dont les inscriptions signalétiques (notamment le nom de l'établissement) ont été retirées. Cette retouche délicate invite à la réflexion.

Dans *La Communauté qui vient*, Giorgio Agamben développe une théorie de la réappropriation du langage qui passe par la notion d'exemple. L'exemple est donné comme le modèle d'une entité abstraite qui n'est ni tout à fait particulière (puisqu'elle appartient à un ensemble référentiel abstrait) ni tout à fait universelle (puisqu'elle est une singularité concrète, un exemplaire). En raison de cette ambivalence, l'exemple est apparenté au *Toon* et au *Trickster*, qui finit par jouer des tours et se retrouver là où on ne l'attendait pas (z. B). Agamben invite ainsi à une réappropriation de l'appartenance linguistique, voire, de l'appartenance tout court – ainsi, l'exemple qui pourrait choisir lui-même ce dont il est l'exemple, l'ensemble où il se singularise et joue de son identité, laquelle n'est rien de plus que la seule capacité de se réapproprier l'appartenance même : une nouvelle conception de la communauté et de l'identité, laquelle prend la forme d'une « singularité quelconque », mais aussi une nou-

velle conception de « l'expérience », d'un certain désir d'intensité(s).

Dans *Non-lieux*, Marc Augé développe une vision personnelle du non-lieu, lequel apparaît comme un espace destiné au transit et au temps réel, à l'anonymat et à la désymbolisation. Cet espace « du non-lieu ne crée ni identité singulière, ni relation, mais solitude et similitude<sup>2</sup> ». Ce n'est précisément pas un espace identitaire, et en lui se propose un retrait quant à l'espace, qui n'est plus habité mais traversé. L'espace du non-lieu est innervé d'indications textuelles qui favorisent le retrait et l'absence d'une appropriation singulière de l'espace, puisque la nomenclature abstraite du textuel prescrit une manière d'être, à la façon d'un jeu de rôles, un jeu d'identités préalables et imposées (« passager, client, conducteur »).

L'ironie singulière de *Street Scene* (mais on pourrait en dire autant des œuvres qui la jouxtent) est de s'appuyer sur un non-lieu qui vise la vente de matériaux d'individuation et de décoration. L'établissement exposé se donne un peu en amont des maisonnettes, en surplomb des *Échantillons de peinture* : c'est bien lui qui permet la concrétisation des idées et des concepts donnés dans le logiciel de design, et qui, se targuant d'inviter à l'identité personnelle, ne propose rien d'autre que des similitudes et des recoupements linéaires. Et c'est encore ce qui se pense, en boutade, comme une théosophie et une vision cosmique. Mais Lessard-L et Ralickas n'en restent pas là, puisque le retrait de l'indice textuel dans *Street Scene* initie une hyper-désymbolisation qui invite à la délinquance quant à l'usage de l'espace. C'est ainsi à une véritable réappropriation de l'appartenance même, de la singularisation, à laquelle est convié le visiteur (sinon le joueur), sur le modèle de l'exemple d'Agamben, Fripon et Tricheur. C'est entre deux champs de forces que le visiteur est invité à passer : entre le champ d'un idéalisme et d'un romantisme esthétique et celui d'une logique marchande simple, qui pratique l'éviction des usages et des lieux. Par l'accélération



Jacinthe Lessard-L, Eduardo Ralickas, *Prefab, Échantillon de peinture 9j*, 2003-2005. Épreuve couleur; 119, 3 x 78 cm 7.

tactique du dynamisme du non-lieu, Lessard-L et Ralickas invitent à une réappropriation de l'espace et à une singularisation identitaire sans pourtant être nostalgiques des traditions passées.

PATRICK POULIN

#### NOTES

- <sup>1</sup> Giorgio Agamben, *Enfance et histoire*, Payot, 2002, p. 29.
- <sup>2</sup> Marc Augé, *Non-Lieux*, Seuil, 1992, p. 130.