



HAL
open science

[Re] mettre en jeu, [Ré] œuvrer

Pierre-Alexis Pays

► **To cite this version:**

| Pierre-Alexis Pays. [Re] mettre en jeu, [Ré] œuvrer. Art et histoire de l'art. 2022. dumas-03933628

HAL Id: dumas-03933628

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03933628v1>

Submitted on 10 Jan 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

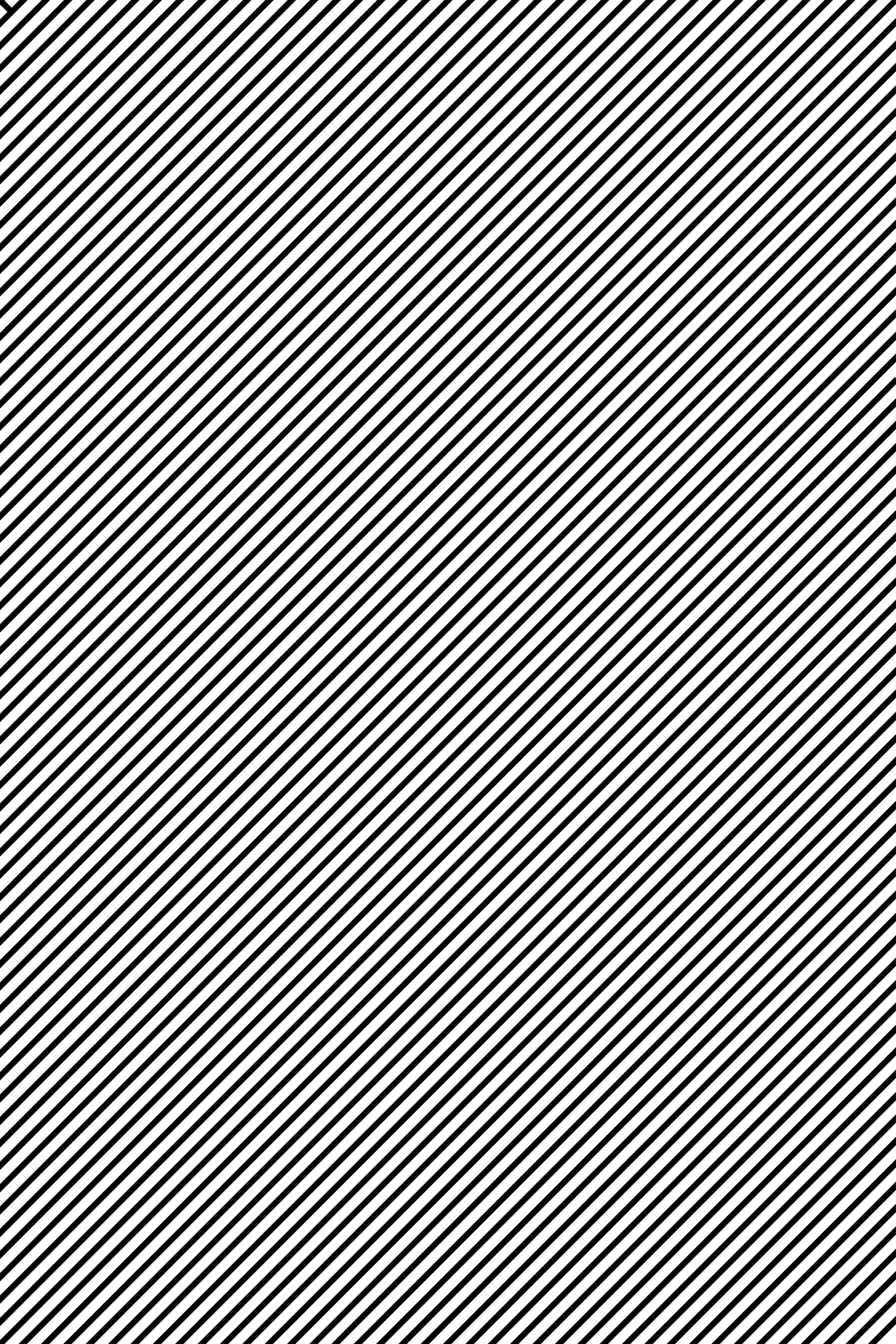
L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

REI mettre en jeu

Pierre-Alexis Pays

Master Arts Plastiques et Création Contemporaine
Sous la direction de Christophe Viart

2021-2022





Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne
École des arts de la Sorbonne
UFR d'Arts plastiques et sciences de l'art

Master 2 Arts Plastiques et Création Contemporaine

[Re-] mettre en jeu [Re-] œuvrer

Pierre-Alexis Pays

N°: 12000650

Sous la direction de Christophe Viart

2021-2022

Livret d'introduction

Remerciements

Je tiens à remercier Christophe Viart, pour avoir su m'aider à diriger mes recherches et pour avoir su me comprendre même dans mes digressions et dans mes débordements ! Je ne remercierais jamais assez ma tante Nathalie Héritier, ma correctrice, qui a su relire et corriger mes écrits même dans les plus brefs délais. Je remercie aussi mes amis·es et tous·tes ce·lles·ux qui m'ont supporté·es dans cette aventure rédactionnelle. Et bien sûr, je remercie tous·tes les chercheur·ses, les auteur·ices, les artistes, pour fournir à notre monde des œuvres sans lesquels je n'aurais pas tant appris !

Remettre en jeu

/

Réœuvrer

Introduction

Cette recherche porte sur des jeux de construction au sein des productions artistiques contemporaines. Je m'interroge sur les processus et les images résultant des processus du terme inventé :

« réœuvrer », qui doit être compris dans un sens proche de l'expression « remettre en jeu ». Elle se divise en deux parties. La première traite des mécanismes du [re-]. Mon cheminement est le suivant : par quels principes et avec quelles actions, pouvons-nous réœuvrer ? Ainsi refaire, retravailler, repenser, prennent un caractère implicatif qu'il faudra interroger : « Est-ce que je [re-] ? ». C'est là une question que je pose dans ma pratique. Mais au-delà de refaire à l'identique, je me demande si en réœuvrant, on ne rajoute pas un ou des éléments à ce qui existe. Est-ce que l'on complète ? Est-ce que l'on modifie ? Avec ce constat de mouvements présents dans l'ensemble de l'œuvre, je me demande si l'image elle-même ne se réœuvre pas ? Est-ce que l'image se [re-] ?

Si je réœuvre, qu'est-ce que cela signifie ? Que je m'implique à refaire une œuvre, à retravailler une œuvre, à repenser une œuvre, à repenser un contexte peut-être ? Qui est impliqué ? Le spectateur, l'artiste, l'ensemble des acteurs de l'art ? Réœuvrer est alors vu comme un partage ou un travail d'articulation en groupe. Mais modifier ce qui existe est-ce mentir ? Est-ce falsifier ce qui existe ? Est-ce copier ou recycler ?

La deuxième partie traite des images qui sont produites par les mécanismes, entre hybride et chimère. Ces termes seront abordés au travers de la composition fragmentée. Si chaque œuvre est une composition, alors, est-ce que tout est systématiquement remis en jeu ? Est-ce que nous sommes en perpétuel réœuvrement ? Ces formes d'assemblage rappellent des jeux de construction que nous pouvons trouver chez les enfants. Y a-t-il alors des comportements enfantins dans ces créations ?

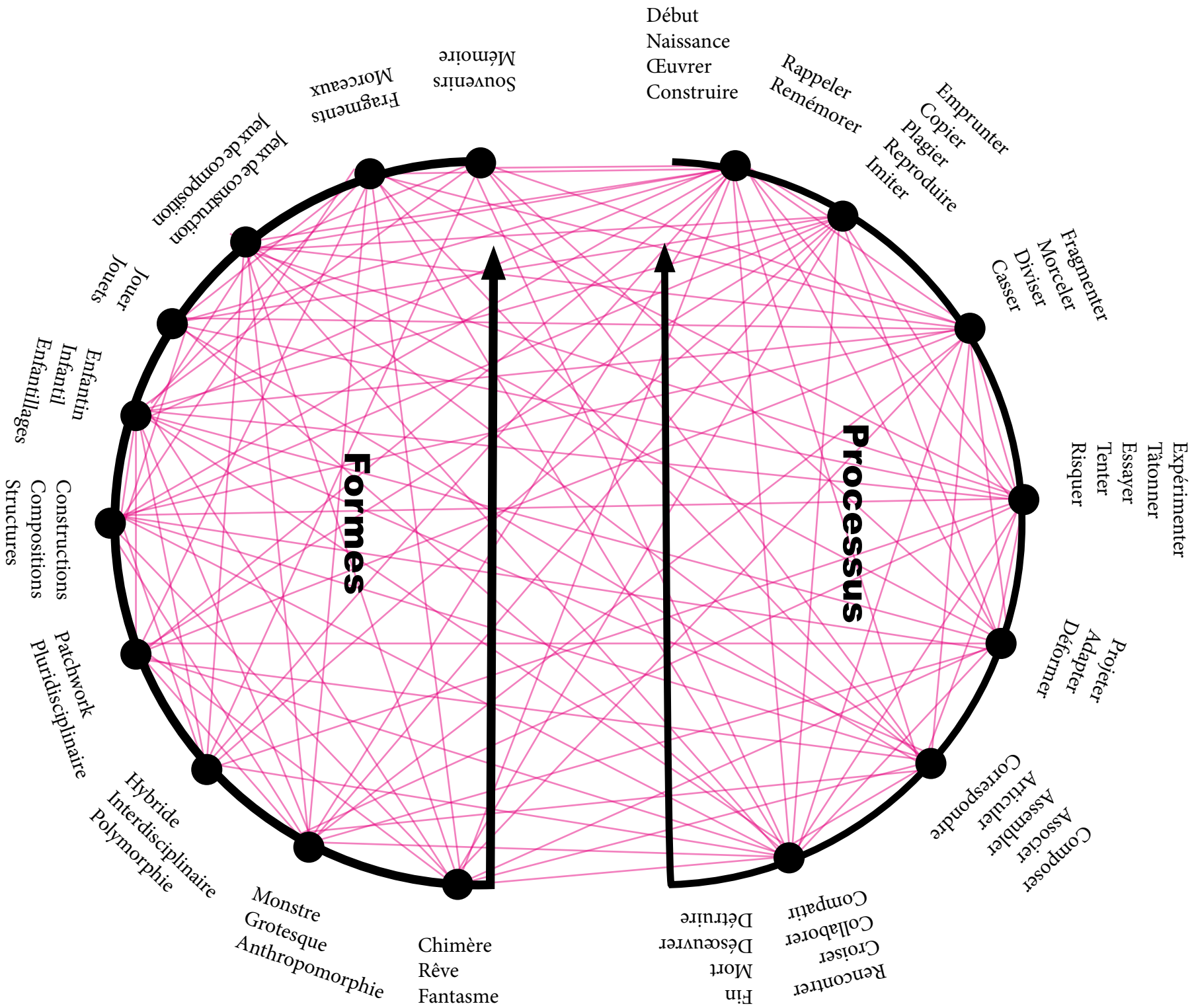
Ces questions seront abordées dans cette recherche, pour analyser les correspondances qui existent entre notre esprit et les images produites par celui-ci. Je simplifie mon raisonnement par cette interrogation : quels sont les processus et les conséquences de la remise en jeu d'une production artistique ?

Remettre en jeu /

Réœuvrer

Avant Propos

Carte Heuristique



Avant Propos

Ce texte est un moment de ma recherche. J'ai remarqué des correspondances entre des processus et des formes, dans les jeux de construction, cependant, en traitant les deux notions (processus et forme) ensemble, tout semblait se mélangeait. Je suis donc revenu sur chacune d'elles, dans un premier livre : les processus, et dans un second : les formes. Ceci m'a permis de percevoir les jeux de va-et-vient qu'il existe entre les deux notions, comme le montre la carte heuristique. Celle-ci met d'ailleurs l'accent sur l'interdépendance des notions étudiées dans ce texte. Tous ces croisements forment un cocon où les liaisons permettent aux deux grands thèmes de rester soudés. Ce sont ces liaisons qui seront prises pour être examinées de plus près dans ce mémoire.

Cependant, je ne suis pas au bout de cette recherche ! Elle est toujours en construction puisque les liens sont nombreux et j'ai commencé à tirer assez de fils pour construire un écrit, mais pas assez pour décrypter l'intégralité de ce cocon. Je vous soumet donc une vision quelque peu scindée en deux, pour que chaque notion mise en jeu soit étudiée dans le corps du texte pour pouvoir se relier au contenu global.

Sommaire

Remettre en jeu

/

Intégralité de la recherche

Réœuvrer

Livret d'introduction

Remerciements.....	Int.5
Introduction de la recherche.....	Int.6-7
Avant Propos.....	Int.8-13
Sommaire.....	Int.14-19

Livre I Les Processus

Sommaire Livre I.....	I.4-5
A Des choses qui se [re-].....	I.8-55
I Etude des causes de re.....	I.8-39
II Les effets de re.....	I.40-55
B Des processus qui se re.....	I.56-157
I Ré-œuvrer quels mécanismes.....	I.56-118
II Les acteurs du re.....	I.120-141
III Fin de composition.....	I.142-157
Conclusion Livre I.....	I.158
Table des matières Livre I.....	I.162-163

Livre II Les Formes

Introduction Livre II.....	II.5
Sommaire Livre II.....	II.6-7
A. Des formes composées.....	II.10-81
I Des hybrides.....	II.10-37
II Des chimères.....	II.38-81
B. Des remises en jeu.....	II.82-141
I Du grotesque et du monstrueux.....	II.82-109
II Les formes du jeu.....	II.110-117
III Un rapport à l'enfance.....	II.118-141
Conclusion Livre II.....	II.142-143
Table des matières Livre II.....	II.146-147

Livret de conclusion

Résumé de la recherche.....	Con.4-15
Bibliographie.....	Con.16-21
Table des illustrations.....	Con.22-33
Index des notions.....	Con.34-39
Table des matières.....	Con.38-43

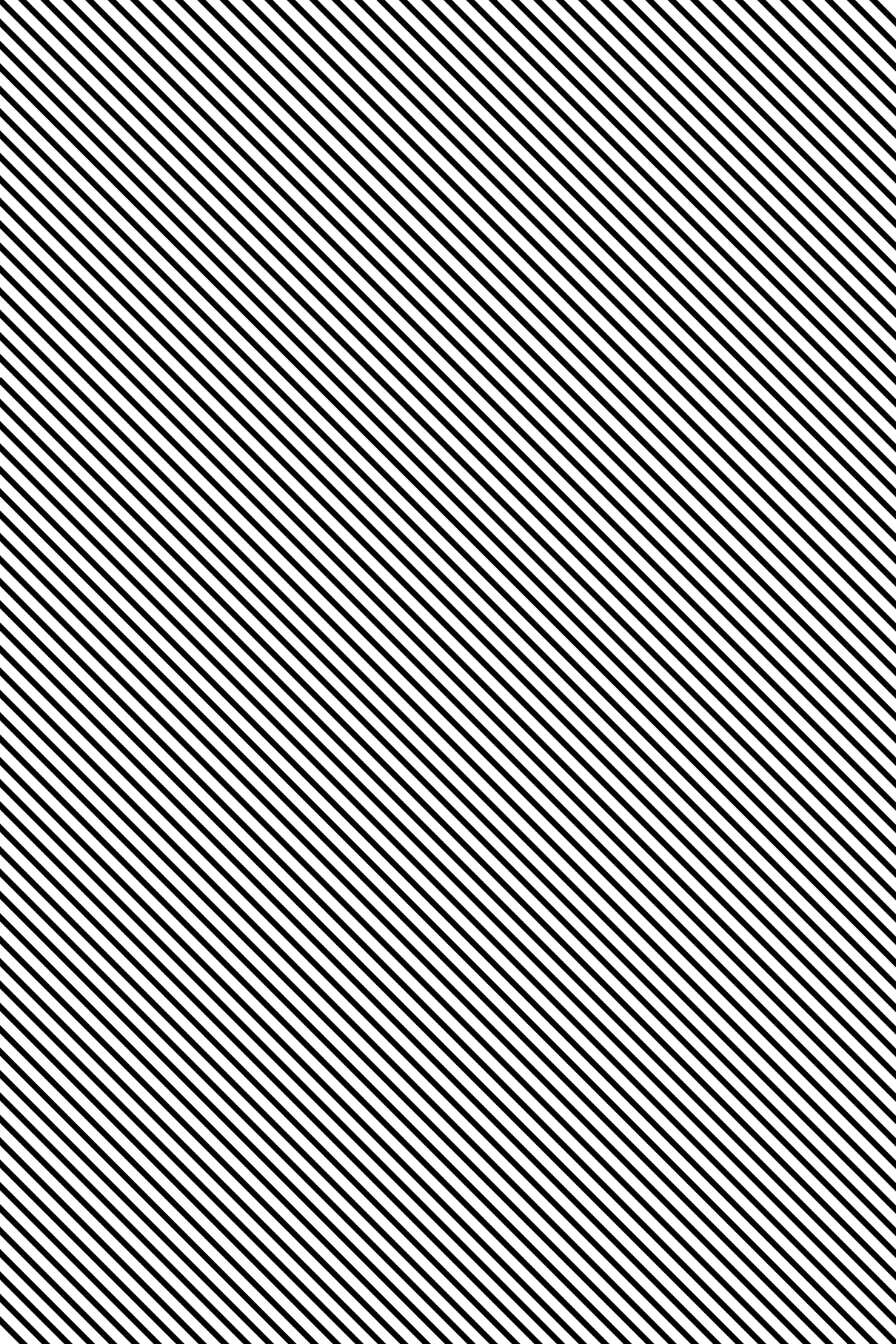
Mes Productions sont présentes dans les pages

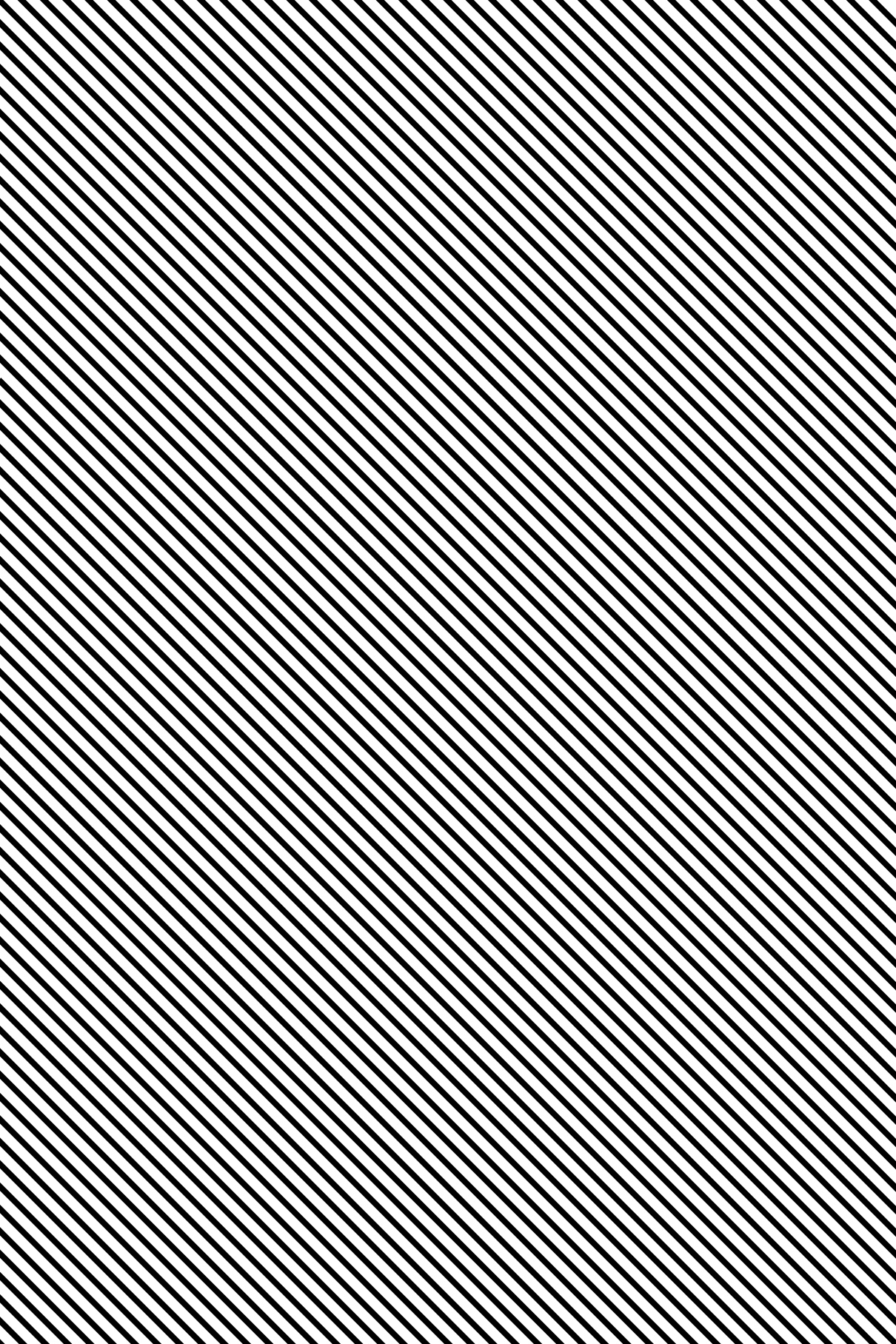
Livre I

22-31 / 38-39 / 50-55 / 74-75 / 107-111 / 140-141 / 156-157

Livre II

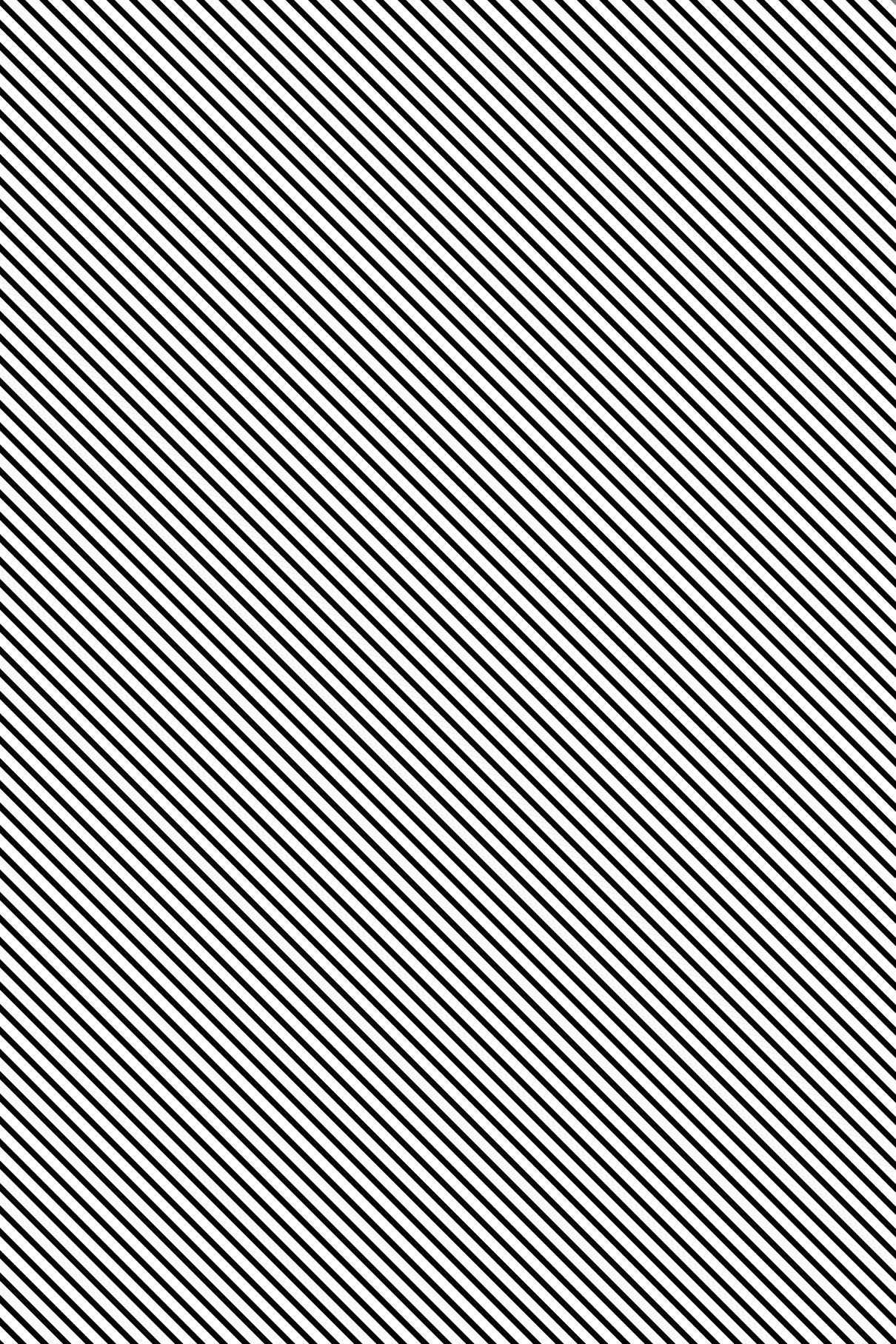
28-37 / 52-53 / 74-81 / 104-109 / 138-139





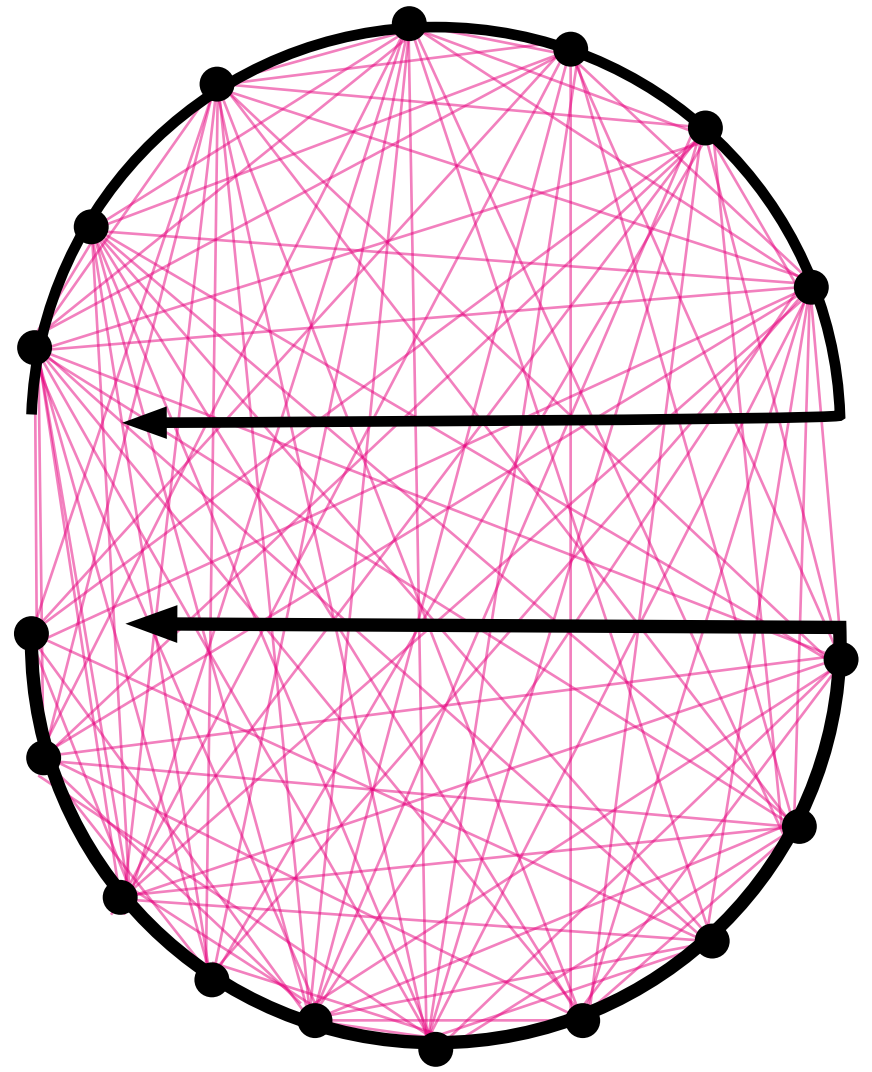
LEHREI

Les processus
qui remettent en jeu



LIVRE I

Les processus qui remettent en jeu



Sommaire du Livre I

Les processus qui **Re**mettent en jeu / **Ré**œuvrent

Sommaire Livre I.....I.4-5

A Des choses qui se [re-].....I.8-55

I Etude des causes de re.....I.8-39

II Les effets de re.....I.40-55

B Des processus qui se re.....I.56-157

I Ré-œuvrer quels mécanismes.....I.56-118

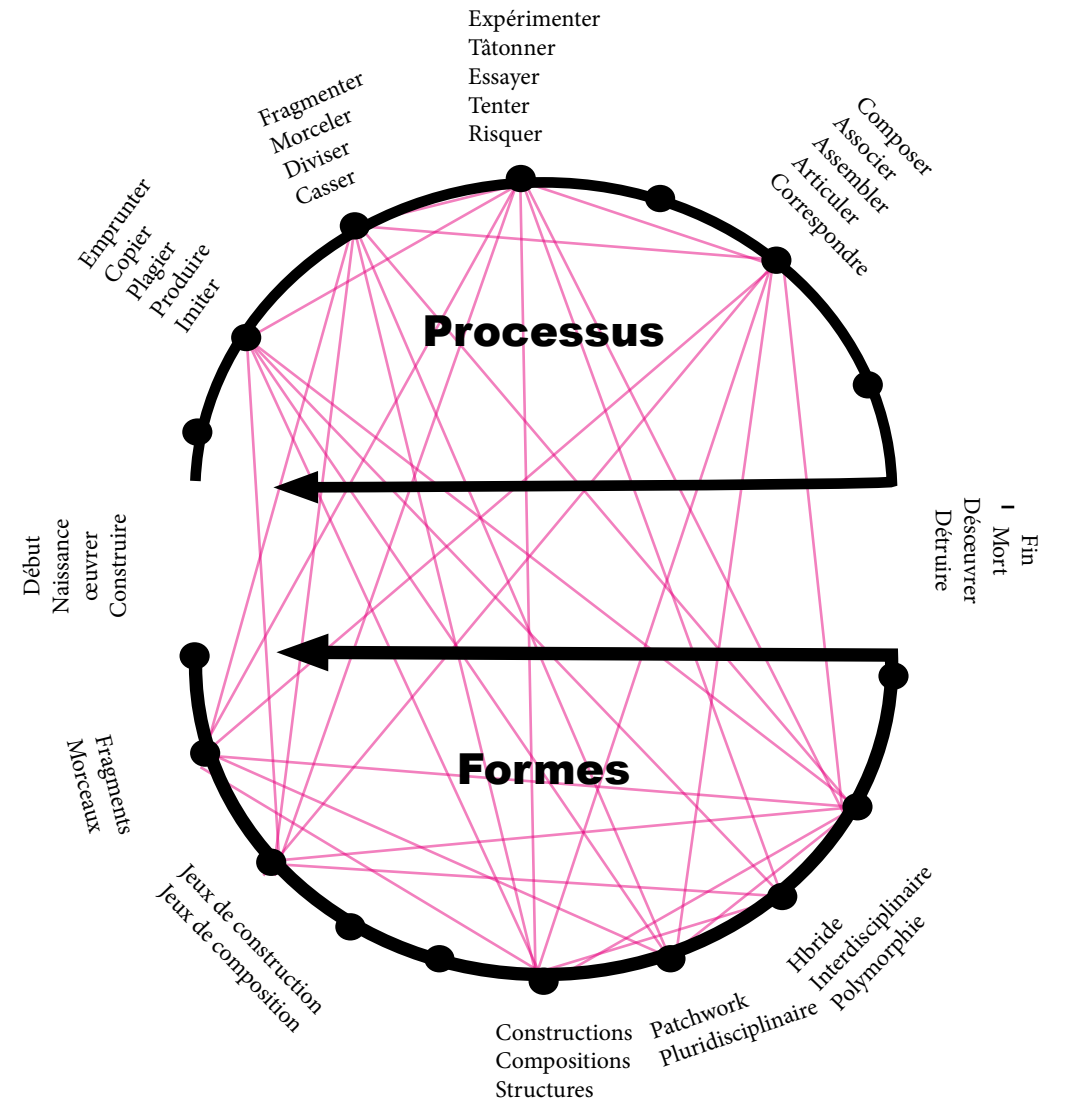
II Les acteurs du re.....I.120-141

III Fin de composition.....I.142-157

Conclusion Livre I.....I.158

Table des matières Livre I.....I.162-163

Carte Heuristique Partie A



A. Des choses qui se [re-]

I. Etude des causes du [re-]

La néologie : phénomène de création de mots qui [re-]

1. Le néologisme

Nous allons commencer par parler de néologie, d'une étude sur la création d'unités au sein d'un lexique général et des processus de formation. Plus précisément du néologisme ; puisque ce mémoire est intitulé : ré-œuvrer. Un néologisme est un élément de langage pris au milieu de processus : «Processus» qui restera le fil conducteur de cet écrit. La logique du néologisme correspond à ma méthode de création, à savoir un jeu de composition. Le néologisme vient du grec ancien νέος/ νέος, «nouveau», et λόγος/λόγος, «parole» : une nouvelle parole. En générale, un néologisme est un nouveau mot, entré dans le lexique d'une langue. Cependant, on réserve l'emploi de néologisme à la création et à l'utilisation d'un mot ou d'une expression que l'on vient de former à partir d'éléments déjà existants dans la langue elle-même. Le néologisme est d'usage limité et soit, il se fait accepter par de plus en plus d'usagers, il perdure dans le lexique et perd ainsi son caractère nouveau, soit il ne perdure pas, et il disparaît. Dans le cas où il perdurerait, où il est acquis et utilisé par de plus en plus de personnes, nous pouvons dire qu'il est lexicalisé. C'est alors, en général, qu'il fait son entrée dans les dictionnaires, c'est-à-dire qu'il est académiquement admis. Jaime Semprun dans *Défense et illustration de la novlangue française*¹ catégorise les néologismes en trois types :

- Nécessité de nommer des réalités nouvelles
- Nécessité de nommer des réalités préexistantes, mais non distinguées d'un ensemble plus vaste
- Noms nouveaux pour des réalités anciennes

En réfléchissant aux catégories de Semprun, nous nous situons dans la deuxième, un besoin de nommer des réalités préexistantes, mais non distinguées d'un ensemble plus vaste. En choisissant de créer le mot : Ré-œuvrer, «œuvrer à nouveau» = ré-œuvrer, je décide d'attirer ce mémoire sur la composition du préfixe [re-] et du radical œuvre. En appliquant ceci à un processus, donc un verbe d'action, ce qui donne [ré-]œuvrer, ré-œuvrer. J'attire votre attention sur le fait qu'un néologisme, comme dit précédemment, est souvent formé à partir d'éléments déjà existants dans la langue elle-même, il s'agit d'une forme de jeu de composition, voire d'hybridation. En fait, le principe même du néologisme prend en compte l'intégralité des notions qui seront étudiées dans ce texte. Les processus, par lesquels une chose est composée, ou plutôt recomposer pour nommer une nouvelle chose, puis comment cette chose vit avec nous et vice-versa, comment elle est utilisée, manipulée et comment elle est acceptée ou non. Tous ces mouvements correspondent à l'idée du moment où une œuvre est ré-œuvrée. Les néologismes sont peut-être similaires aux œuvres dans les mouvements qui caractérisent leur vie.

L'utilisation du néologisme pour réfléchir à de nouvelles notions ou à des croisements de notions au sein du processus artistique n'est pas chose nouvelle. Au début des années 2000, Pierre Barboza travaillait la notion de *spect'acteur* lors de son séminaire «*L'action sur l'image*» qui donnera lieu à un texte : *L'image actée*

1. Jaime Semprun, *Défense et illustration de la novlangue française*, [2005], Paris, Editions de l'Encyclopédie des Nuisances; 1er édition

: *Scénarisations numériques, parcours du séminaire - L'action sur l'image*¹. Cette notion nous intéresse ici doublement, puisqu'elle se manifeste sous la forme de la contraction de deux mots, spectateur et acteur, pour former un nouveau *spect'acteur*. Ce mot désigne le fait qu'un spectateur peut aussi être impliqué dans les actions qu'une œuvre met en jeu, il peut participer à l'œuvre et ainsi en faire partie. En résumé, il peut être à la fois spectateur (témoin de l'action) et acteur (agent actif) de l'œuvre. Le *spect'acteur* met en évidence la notion d'interactivité avec la production. Cependant, Pierre Barboza base surtout cette notion sur les nouveaux supports technologiques qui nous permettent d'interagir avec leurs contenus. Mais je me demande si cette notion ne peut pas s'appliquer à un champ d'actions beaucoup plus vaste. Par exemple la langue elle-même ! Nous en sommes les spectateurs, nous la lisons, nous en sommes les utilisateurs, nous l'utilisons, mais nous en sommes aussi des acteurs, puisque nous la modifions. C'est ainsi que nous faisons naître des mots comme *spect'acteur*, ré-œuvrer...

Avant de nous éloigner un peu trop du mot néologisme, il est important de noter que nous vivons une époque où ces mots créés nous envahissent. Il existe de nombreuses raisons à l'apparition de néologismes, globalement ce désir est assouvi pour des raisons pratiques. Mais plus récemment pour des raisons politiques, comme pour le langage inclusif. Nous savons que le néologisme est d'usage limité, mais qu'il peut se développer, c'est ce que chaque auteur de néologisme espère. Créer de nouveaux mots n'est pas une chose nouvelle, lisez ou relisez François Rabelais pour vous rendre compte, il pouvait inventer toute sorte de mots, le plus mémorable étant «*torcheculatif*», qui traduirait une valeur de ce qui est le mieux pour s'essuyer. Rabelais n'hésitait pas à créer des mots, car, avant 1634, l'Académie française n'existait pas, notre langue n'avait pas de forme définie, et, tant qu'un mot était suffisamment éloquent, il était considéré comme correct. Si nous en revenons à un passé plus proche, durant de longues années dans la langue française, du fait de l'ère de la mondialisation, nous avons observé un raz-de-marée de néologismes issus de mélange de langues, notamment d'anglicismes : «*Cosy, Business, scoop, crash, etc.*»

Cependant, l'élan semble s'essouffler. N'oublions pas que, chaque année, chaque dictionnaire se met à jour pour correspondre le mieux possible aux nouvelles utilisations des mots, ainsi de nouveaux mots font leur entrée dans les dictionnaires, tandis que d'autres en sortent. Par exemple, aujourd'hui, la pandémie de ces dernières années a considérablement modifié le dictionnaire, ainsi, «*manuporté, quatorzaine, téléconsultation, etc.*» ont fait leur entrée dans les dictionnaires français. Le préfixe [dé-] a commencé à s'accrocher à certains mots en faisant naître de nouveaux, «*déconfiner, déconfinement, déjudiciarisation, etc.*». Peut-être que dans un futur proche, ce seront les mots créés par le langage inclusif qui modifieront à leur tour notre langue, car il nous propose une pléthore de nouveaux mots pour être inclusif. «*iel, ceux, miem, toustes, etc.*... Ce ne sont que quelques exemples non exhaustifs. Je tenais simplement à ouvrir mon propos sur la plasticité des langues, au fait qu'elles se remettent en jeu avec chaque utilisateur, chaque génération. Elle se ré-œuvrent selon les nécessités de leur usage.

Donc la langue est en perpétuel mouvement et les académies n'y peuvent rien, c'est en dehors d'elles que les choses se passent, c'est avec ceux qui l'utilisent qu'elle se ré-œuvre sans cesse. La seule chose demandée aux académies, c'est d'admettre certaines modifications et de les rendre officielles. Lorsque cette chose est actée par le reste du monde évidemment ! L'académie ne sera que la dernière prévenue, ou la dernière à admettre. Je vais observer les méthodes qui font qu'une œuvre se remet en jeu, se ré-œuvre, comment, pourquoi et avec qui ?

Ces interrogations et ces jeux se basent sur les productions que je sou mets au spectateur. Effectivement, j'utilise souvent les phénomènes de construction et de reconstruction d'objets pour créer des formes nouvelles. Ainsi, j'observe les associations que je produis, j'observe celles produites par des spectateurs, pour peut-être leur trouver un nom, une image, des histoires ou des définitions.

1. Pierre Barboza, Jean-Louis Weissberg, dirs, *L'image actée: Scénarisations numériques, parcours du séminaire. L'action sur l'image*, Paris, Éd. L'Harmattan, coll. Champs visuels, 2006

2. François Rabelais, *Gargantua*, [1534], Paris, ED.Le Seuil, chap. 13

2. [Re-]

En prenant du recul, je m'aperçois qu'il peut sembler étrange de prendre ce [re-] comme point de départ. Je ne suis pas linguiste, mais mes idées passent par des chemins inattendus. Au cours de mon périple dans la sémantique française sur la composition, l'hybride et la chimère (base de mes recherches), j'ai noté un fait particulier, un son qui raisonnait de plus en plus étrangement à mon oreille. Dans le fond de mes paragraphes, il revenait telle une rengaine qui me murmure inlassablement une idée que je ne suis pas sûr de comprendre : [re-].

Désormais, je ne peux plus m'éloigner de ce préfixe. En travaillant sur la notion de composition et d'hybridation, le [re-] a fini par prendre une place considérable dans mes recherches. Je le retrouve dans toutes mes phrases : hybrider, c'est refaire, retravailler ce qui existe, [re-], toujours [re-]. La langue fonctionne *quasi* de la même manière, elle se [re-] nous l'avons abordé précédemment. Regardez ce mot : «*quasi*», il peut servir à des compositions avec beaucoup d'autres mots. Par exemple, pour ce qui est presque un délit, nous dirons : un *quasi*-délit. Puis nous le mettons au pluriel et nous allons accrocher un «s» pour donner : Des *quasi*-délits. Les jeux de compositions voire d'hybridation se retrouvent même dans la plus commune des actions de l'humanité, voire même du vivant : communiquer.

«Ce que les linguistes appellent un «discours articulé», par exemple, est supposé être assemblé dans l'esprit du locuteur, avant d'être exprimé vocalement, en réunissant des phonèmes pour faire des morphèmes, des morphèmes pour faire des mots, des mots pour faire des propositions, et des propositions pour faire des phrases complexes. Mais si tous les discours étaient de ce type, nous n'aurions pas d'histoires, de mythes, de poésie, et nous n'aurions pas d'art de la parole d'aucune sorte.¹»

Lorsque Tim Ingold nous parle du discours articulé, il nous met en garde sur la croyance en une construction pré-établie, structurée et rigide de la langue, car il n'y

1. Tim Ingold, *Faire: anthropologie, archéologie, art et architecture*, [2017], Paris, DEHORS, p. 232-233

a rien de plus fluide que le langage. Nous savons qu'un mot possède une structure. La linguistique étudie la morphologie des mots d'une langue pour en comprendre le sens, à l'aide de l'étymologie et de la grammaire. Un mot peut posséder un préfixe, un radical, un suffixe, mais je dois en oublier, car je ne suis pas linguiste. Chaque partie est un morphème / ex : Chanteurs = chant-*eur-s* / Chant = le son / *eur* = celui qui fait / *s* = marque du pluriel. Donc chaque morphème devrait posséder son existence et sa définition propre. Cependant [re-] fait de la résistance depuis l'antiquité dans les langues latines. Et c'est de ces subtilités qui sont capables de bousculer toutes les théories, trop strictes, dont Ingold nous parle, et telle est la thèse soutenue par Isabelle Weill dans «*Re- dans tous ses états, un «préfixe» marquant l'aspect implicatif*». Elle cherche à comprendre comment ce préfixe permet d'agir sur les verbes :

«Nous verrons que notre «préfixe» permet à l'homme dans la langue, pour citer Benveniste, de regarder de haut le procès du verbe et d'agir sur lui et de la diriger, vers l'arrière, à nouveau, de le déplacer, de le faire rebondir, de l'échanger, de marquer une certaine intentionnalité (qui peut aller jusqu'à la satisfaction complète ou à l'échec programmé, et c'est ce qui a été compris comme son sens intensif), de faire dupliquer le procès par un autre sujet, et si l'on va trop loin au fond des choses, de l'annihiler.²»

Ce préfixe [re-] permet donc des mouvements intentionnels de celui qui l'accrole à un verbe, pour en manipuler les actions. De plus d'après les recherches d'Isabelle Weill, [re-] c'est aussi s'impliquer de manière active dans un mouvement transmis par un verbe, mouvement présent au préalable. Certaines fois, le sens du mot originel (sans ce préfixe) est très éloigné du sens qui sera engendré par l'ajout du re- : fléchir et réfléchir, garder et regarder. Mais en raisonnant, nous pouvons comprendre les liens qui existent entre chacun, effectivement fléchir, c'est effectuer un effort pour plier une chose sous la pression et n'est-ce pas cela la réflexion, s'impliquer à fléchir des notions, des concepts pour en déceler toutes les formes et tous les champs dans lesquels nous pouvons nous diriger. Garder, c'est faire une garde, c'est conserver

1. Isabelle Weill, «Re- dans tous ses états, un «préfixe» marquant l'aspect implicatif», Linx [En ligne], 60 | [2009], mis en ligne le 29 mars 2012, consulté le 17 juin 2021, OpenEdition, Revue des linguistes de l'université de Paris X Nanterres. URL : L : <http://journals.openedition.org/linx/705> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/linx.705>

2. *Ibidem*, p. 120

avec une attention relative une chose entre nos mains, et regarder, c'est amplifier cette action par mon corps, s'impliquer au maximum pour faire attention à chaque détail.

Isabelle Weill nous questionne sur l'aspect *quasi* toujours implicatif de ce préfixe.

«Tous les chercheurs se sont demandé si n'importe quel verbe était susceptible de recevoir ce genre d'affixe et tous ont constaté qu'il était bien difficile de répondre : je ne suis certain que d'une seule chose, il doit être rare de préfixer ainsi un verbe dont le sens s'oppose à une quelconque implication du sujet dans le procès comme dans le cas de mourir, périr, faillir, s'opposant à tuer... On peut en revanche renaître.¹»

C'est cette implication qui m'intéresse, car lorsque je mets en jeu une œuvre (puisque ici, nous abordons un sujet artistique et non un sujet de linguistique.), lorsque je ré-œuvre, qui sera impliqué par les nouvelles actions, qui s'impliquera dans le «jeu» que nous allons soumettre ? L'utilisation du préfixe [re-] semble être, pour les utilisateurs des langues d'origine romaine, quelque chose d'évident. On imagine assez facilement qu'il puisse exprimer une action renouvelée : «bondir et rebondir», ou exprimer un retour en arrière : «tour et retour». Nous lui trouvons aussi un sens proche d'un renvoie qui rend/renvoie l'action d'un autre côté : «envoyer et renvoyer», ou qui donne à son tour «devoir et redevoir».

En ce sens, la langue française nous donne une définition exhaustive du préfixe [re-] tel que :

I. Préfixe utilisé soit avec des verbes, soit avec des substantifs (en général des déverbaux) pour former d'autres verbes et d'autres substantifs en leur donnant différents sens.

1. Il peut indiquer une réaction, un acte de réponse en retour à un acte donné : (rebondir, rejaillir, retordre, retrousser...)
2. Avec des substantifs, il peut exprimer une cassure, un accident : (rebond, rebord, reflux, rejet, renforcement, repli, ressaut, retour / (termes géographiques) recoin, recreux, rehaut, replain, replat...)
3. Il peut indiquer le retour au point de départ : (redresser, réemménager, refermer, refranchir, regravir, réinjecter, relever, remettre, remonter, repasser, replier, reposer, retirer, retomber...)
4. Il peut aussi indiquer soit une approche, soit un éloignement : (regagner (du terrain), rejoindre, retarder...)
5. Il peut rajouter un sens d'isolement par rapport au verbe principal : (recéler, recueillir, renfermer, (se) retrancher...)
6. Dans certains cas, il exprime la réciprocité de l'action : (redevoir, redonner, repayer...)
7. Il peut aussi indiquer un retour à un état initial : (verbes : réadapter, réaménager, réanimer, réarmer... Substantifs : réadaptation, réaménagement, réanimation, réarmement...)
8. Pour certains verbes dérivés d'un adjectif, il donne le sens de «rendre...» : (renchérir, rétrécir, renforcer, refroidir, renouveler...)
9. Il peut aussi exprimer la répétition. Soit dans le renouvellement immédiat de l'action, soit dans sa reprise après une interruption : (réaborder, réannoncer, réapercevoir, réassigner, réassurer, réattaquer, rebattre, rebroder, recompter, recopier, redemander, redémarrer, réécouter...)

II. Préfixe parfois utilisé seul, mais souvent rajouté à certains mots pour exprimer à lui seul une phrase entière.

10. «Puis elle met une gaze avec de la vaseline. Ensuite un linge ; puis re-des bandelettes de taffetas gommé, pour maintenir le pansement. Ah flûte ! j'en ai assez. — (Jehan Rictus, Journal quotidien, cahier 117, p. 8, 3 septembre 1923)»
11. «Dehors, une température glaciale. Avec des grands coups de vent mauvais. De temps en temps, une trouée de lumière. Puis re-ciel gris, pesant, à donner des envies monochromes. — (Lynda Dion, Monstera deliciosa, Hamac, 2015, page 12)»

III. Lorsque le verbe simple accompagne le verbe composé, le préfixe indique seulement un sens augmentatif, ex : Il l'a goûté et regoûté. Je chantais et rechantais

1. Isabelle Weill, «Re- dans tout ses états, un «préfixe» marquant l'aspect implicatif», op. cit., p. 120

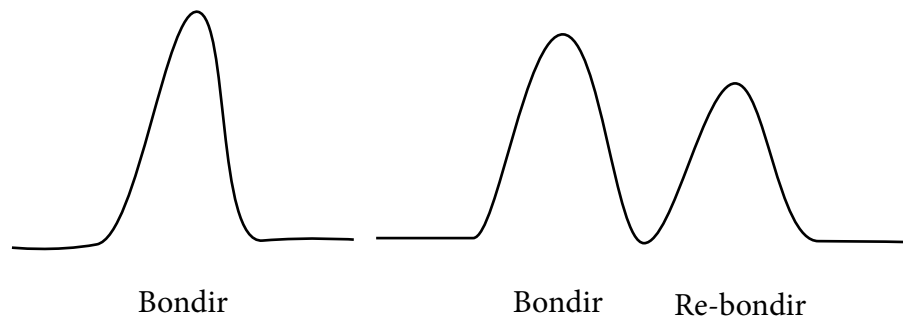
Le préfixe [re-] est par définition un préfixe enclin à engendrer des processus. Il insuffle un labeur aux mots sur lesquels il se colle (il ne faut pas bondir, mais rebondir, pas coller, mais recoller). Sur les quelques schémas qui suivent, que j'ai réalisés, nous pouvons observer les mouvements qu'implique la récurrence d'une action. La récurrence est le terme le plus approprié pour parler des actions allouées au [re-] et donc recourir serait le verbe d'action sur lequel il faudra s'attarder. Du point de vue artistique, je me demande quelles sont les œuvres qui recourent ?

Sur sa sémantique globale, le [re-] semble être une action plus complexe, plus réfléchie, plus consciente. Effectivement, lorsque je bondis, mon action est spontanée, mais si je rebondis, je dois prendre en compte un mouvement préalable et ajuster le mouvement suivant. [Re-] ne vient pas seul, il est convoqué en réaction à une « chose » préalable, il s'ajoute à ce qui est, ou plutôt, à ce qui fut. Donc [re-], c'est entamer un processus de composition. Si je bondis, je fais une simple action, il n'y a qu'une chose, qu'un mouvement. Si ensuite, je rebondis, je compose une suite de mouvement, certes courte, mais qui contient deux choses, le bond et le rebond. En revenant au sujet artistique, ceci questionne. L'art est globalement un jeu de composition. Ainsi, nous sommes en droit de nous demander s'il est désormais plus probant de ré-œuvrer au lieu de simplement œuvrer. Pour ceci, il nous faudra revenir sur ces différents mots et sur les néologismes que j'invoque ici. La complexité du [re-] peut-elle se retrouver dans les productions artistiques contemporaines ?

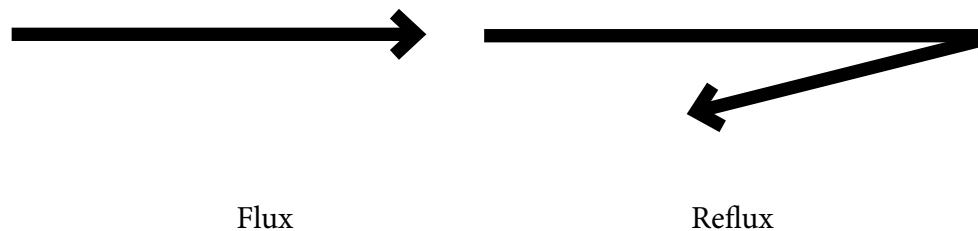
Le [re-] est un processus d'actualité. Effectivement, il s'agit d'une action de réflexion immédiate, qui tente de considérer une chose passée, en vue d'ajuster une réaction. En cela, nous voyons en lui une solution écologique (recycler, réutiliser, récupérer, requalifier, revaloriser, etc.) depuis quelques années, les principes écologistes ont transformé nos vies, ils ont surtout largement contribué à remettre en question notre consommation et la vision de la vie de ce qui nous environne. Il est désormais important de considérer la réutilisation, plutôt que la consommation. Il est important de réfléchir sans destruction, sans dégâts. D'avoir conscience que la moindre chose à une vie, et qu'elle peut avoir un impact autour de nous. Il est possible que cette nouvelle vision de notre environnement ait une incidence bien plus grande que ce que nous pensons. Ces réflexions ont commencé à coloniser notre manière de penser bien au-delà des principes écologiques. Nous utilisons volontiers les travaux d'autres personnes, nous réagissons de plus en plus à ce que nous voyons. Or, ceci questionne sur ce qu'il en est du point de vue de l'image et de l'art. Dans ce monde où l'image est omniprésente, œuvrons-nous ? Ou ré-œuvrons-nous ? Puis, quelles sont les conséquences sur ces images, deviennent-elles des hybrides ? Des chimères ?

Les mouvements

1. Il peut indiquer une réaction, un acte de réponse en retour à un acte donné.
rebondir, rejaillir, retordre, retrousser...

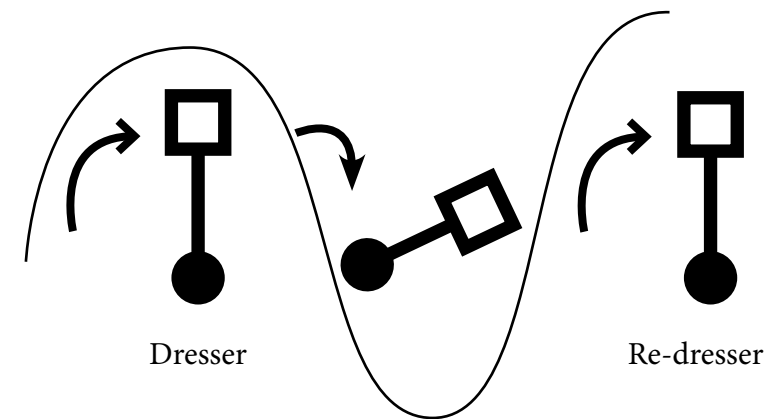


2. Avec des substantifs, il peut exprimer une cassure, un accident.
rebond, rebord, reflux, rejet, renforcement, repli, ressaut, retour...
(termes géographiques) recoin, recreux, rehaut, replain, replat...

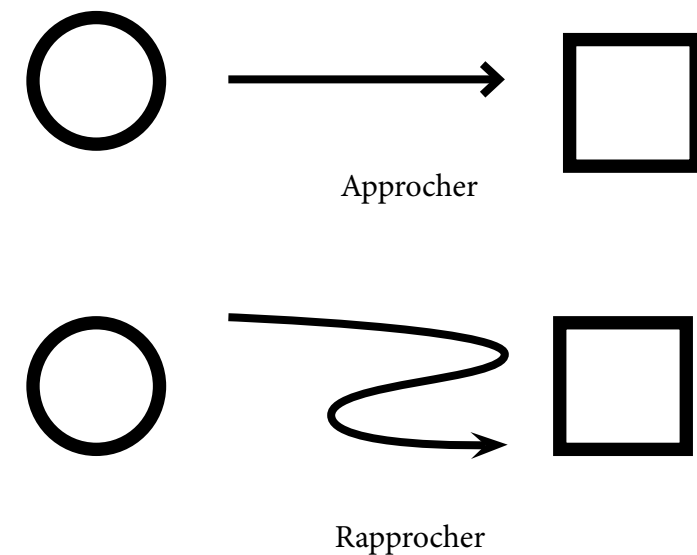


récidivistes

3. Il peut indiquer le retour au point de départ. redresser, réemménager, refermer, refranchir, regraver, réinjecter, relever, remettre, remonter, rentrer, repasser, replier, reposer, retirer, retomber...



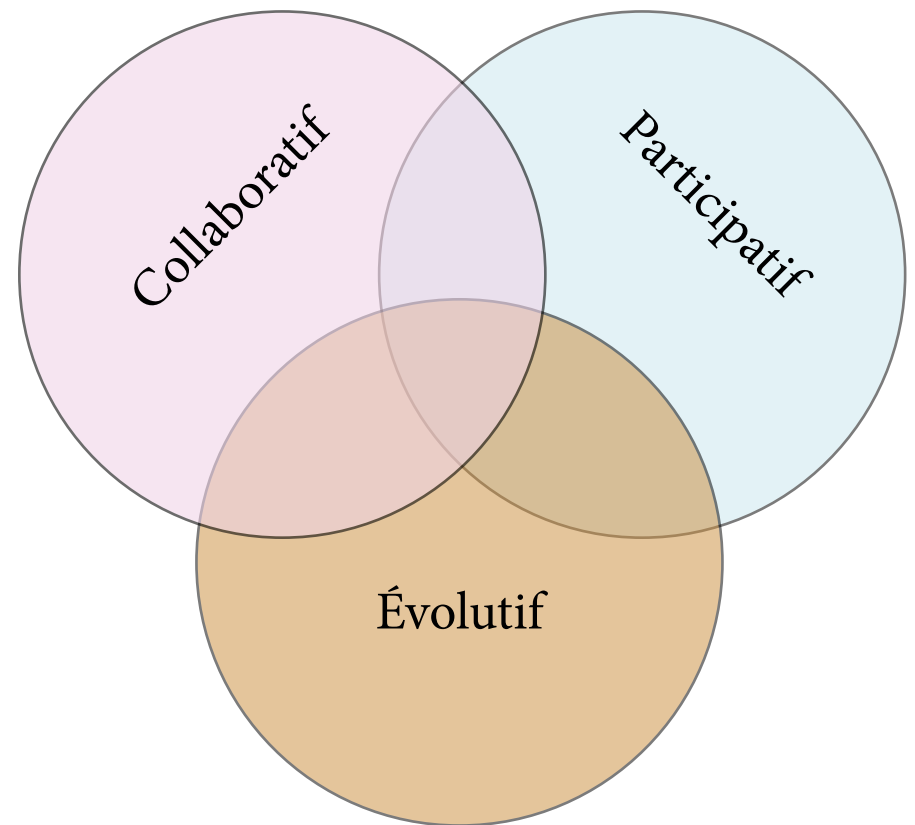
4. Il peut aussi indiquer soit une approche, soit un éloignement.
(se) rapprocher, rattraper, regagner (du terrain), rejoindre, retarder...



3. Une œuvre qui se [re-]

Je me penche ici sur une catégorie assez particulière d'œuvres d'art, celles qui se ré-œuvrent constamment, celles qui sont sans cesse remises en jeu. Nous trouverons dans ce document des productions dans lesquelles le spectateur est invité à interagir avec les œuvres d'art, où il doit participer. Mais cette catégorie a tôt fait d'éliminer un point qui me préoccupe, qui ou quoi participe ? Traditionnellement, ce sont des productions dans lesquelles le spectateur est invité à interagir avec les œuvres d'art. Mais dans cette catégorie, nous trouvons aussi des participations qui ne tiennent pas seulement aux spectateurs. Certaines œuvres font appel à la participation d'autres entités, tel que des objets préexistants, celles-ci se rapprocheraient de ce que l'on nomme des œuvres collaboratives. Nous trouverons dans un second point, des productions à la fois participatives et collaboratives. Un troisième point sera développé : les productions, les œuvres qui par la collaboration et la participation se transforment, changent. Nous pouvons dire qu'il s'agit d'œuvres évolutives. C'est-à-dire que leur forme n'est pas fixe, elles comportent des variations. C'est donc dans ces croisements que se situent mes préoccupations. Comment la participation et/ou la collaboration, font-elles évoluer la production ?

Nous traverserons les différentes notions au travers du terme d'œuvre. Dans cet écrit, nous commencerons par la naissance de l'œuvre, son activation au travers de l'action «œuvrer», puis nous nous dirigerons vers l'évolution des systèmes proposés sur la scène artistique contemporaine au travers de la notion de «ré-œuvrer». Ensuite, il sera nécessaire de s'attarder sur les systèmes qui évoluent avec différents auteurs et identifier qui sont les protagonistes de la notion de «co-œuvrer» qui correspondrait au participatif pour «ré-œuvrer». Nous arriverons enfin à la potentielle fin du cycle, qui correspondrait à la désactivation de l'œuvre, notion chapeautée par l'expression «désœuvrer». Fin temporaire, puisqu'une ré-activation restera possible en «ré-œuvrant», et ainsi de suite.



Ces interrogations et ces jeux se basent sur les productions que je soumetts au spectateur. Effectivement je réalise des productions qui se ré-œuvrent de différentes manières. Premièrement dans mon projet «*Re(dé)co-membrer*», je demande aux spectateurs de participer au ré-œuvrement du dispositif. Ma démarche artistique consiste en une étude et une pratique des processus de composition, décomposition et recomposition qui donne lieu à une chimérisation¹. C'est par ce mode opératoire que nous avons décomposé les considérations d'un Ancien Monde et fait naître tout un vocabulaire portant le préfixe dé- ayant permis aux préfixes relatifs au multiple (poly-, pluri-, multi-) de s'accrocher à de plus en plus de mots créant un vocabulaire du trans- et de l'inter-. Je fais donc des chimères, par le dessin ou le volume. Ayant par le passé étudié le design (master en design textile), ma pratique reste très emprunte de ce domaine, mixant arts plastiques, design et textile. Actuellement, je crée des peluches, avec lesquelles je joue et je fais jouer les spectateurs, en composant ensemble des mondes dans lesquels rien n'est tel qui paraît être.

«*Comment, lorsque l'action du corps cesse, l'image peut-elle demeurer isolée et conserver son caractère de représentation ?*»

Mon projet consiste en la mise en place d'un salon fait de peluches (une chaise, une commode, une table et des êtres humanoïdes, faits de tissus et de ouate), chaque objet peut être fragmenté grâce à des bandes velcro. Par ce système, j'invite les spectateurs à déconstruire le décor, pour reconstruire, selon leurs désirs, un univers absurde, amusant, grotesque voire effrayant. Ils sont invités à décomposer pour recomposer un univers dans lequel ils laisseront une trace. Cet ensemble est en perpétuelle transformation, il révèle les phénomènes d'hybridations, d'associations que nous faisons quotidiennement en incorporant des images, comme dirait Bergson, un passage de «*l'image perçue*» à «*l'image souvenir*³». Ce projet met en évidence les relations qu'il existe entre l'œuvre et le spectateur et entre l'artiste et le spectateur par le biais des démembrements, tel que Sartre nous l'explique dans *L'imagination*⁴ et de remembrements successifs. Ces modifications, inspirées des phénomènes sensibles,

1. Carlo Severi, *Le Principe de la chimère : Une anthropologie de la mémoire*, [2007], Paris, Edition rue d'Ulm via OpenEdition
2. Jean-Paul Sartre, *L'imagination*, [1936], Paris, PRESSES UNIVERSITAIRES DE FRANCE – PUF, p. 40
3. Henri Bergson, *Matière et Mémoire*, [1896], Paris, Presses Universitaires de France – PUF
4. Jean-Paul Sartre, *L'imagination*, op. cit.



Vue globale de composition chimérique, projet «*Re(dé)co-membrer*», composé de divers morceaux issue des objets : «*La Commode*» / «*Le Guéridon*» / «*Les Pantins*» / «*La Charlotte*» / «*La Chaise Blanche*», 2021

sont rendues physique par le biais du toucher, là où, comme dirait Merleau-Ponty :

« Voir c'est toujours plus qu'on ne voit. ¹ »

Mon projet prendra la forme d'une installation participative et performative. Composée au départ de cinq pièces, une commode en tissus de environ 70x80x35 cm, une chaise en tissus de 45x30x30 cm, une table en tissus de 70x40x40 cm, et deux peluches humaines de 110x25x25 cm, objets disposés proches les uns des autres 100 cm environ mais les distances peuvent être réduites, objets très légers par ailleurs. Les objets seront manipulés et modifiés mais les dimensions ne vont que très peu varier.

Je choisis ce projet comme point de départ pour mon étude, car il est effectivement à la croisée des processus de collaboration, de participation et d'évolution que nous traiterons tout au long de cet écrit. Effectivement, je collabore avec des formes de mon environnement que je transforme en peluche, je fais participer les spectateurs qui font évoluer la forme de la pièce. Pour revenir à ce qui a été dit, ce dispositif semble emprunter ses formes au néologisme, car il est constitué de formes définies, existantes dans le réel (une commode, un tabouret, des formes humaines, etc.) mais celles-ci peuvent se fragmenter, ainsi un bras pourrait correspondre à un radical, un pied de tabouret un préfixe, un plateau de guéridon à un suffixe et ainsi de suite. Les « choses » formées pourraient correspondre à des sortes de néologismes matérialisés.

De plus, je parle du préfixe [re-] car ces pièces se remettent en jeu à chaque manipulation, les spectateurs essaient de trouver une nouvelle place à chaque élément au sein de la structure. Les pièces récidivent par leur présence, elles se remettent en jeu. Pour faire fonctionner cette pièce, il faut reconstruire, replacer, rajouter, refaire, etc. Tant de [re-] sont mis en jeu qu'il me semble important de le prendre en compte. De plus, comme l'explique Isabelle Weill, le préfixe [re-] marque l'aspect implicatif et l'implication est nécessaire dans le dispositif que je propose, car, moi, le créateur, je m'implique à alimenter le dispositif, en fournissant des pièces, peut-être en rajoutant des éléments à la composition pour donner encore plus de matière aux spectateurs et les spectateurs sont impliqués, car ils doivent manipuler les pièces pour modifier la structure. Pour finir ici, nous avons vu que ce préfixe engendrait des mouvements, des processus et cette pièce est faite pour être en mouvement, pour que les éléments bougent en réaction à une structure « de base », une fondation qui permet aux actions du ré-œuvrer (que nous verrons plus tard) de se mettre en action.

1. Maurice Merleau-Ponty, *Le Visible et l'Invisible*, [1979], Paris, Gallimard, p. 295

Présentation des différentes pièces

Projet «*Re(dé)co-membrer*»

Ici, vous trouverez les objets qui composent l'installation. Le mobilier de tissus et les humanoïdes qui seront amenés à être manipulés par les spectateurs. Les manipulations sont très libres, vous trouverez des expérimentations faites officieusement dans la suite de ce document.

Projet «*Re(dé)co-membrer*» objet dit : «*La Commode*», [2021], tissus, ouate, couture, 70x80x35 cm, Paris



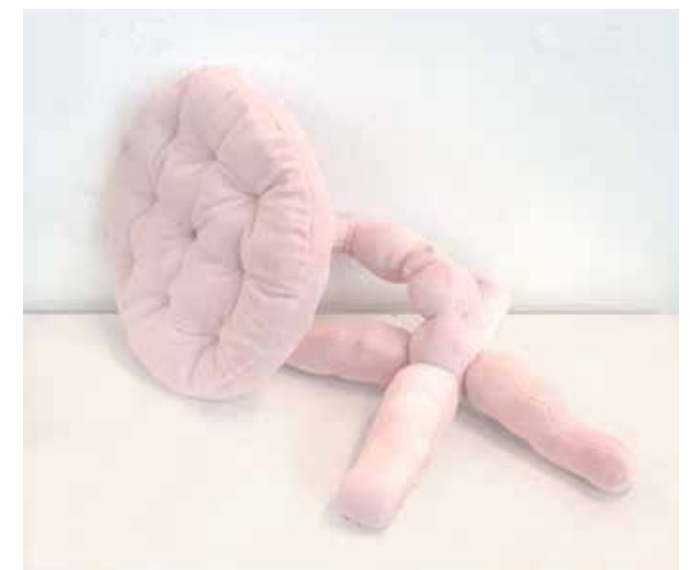
Projet «*Re(dé)co-membrer*» objet dit : «*Les Pantins*», [2021], tissus, ouate, couture, 110x25x25 cm, Paris



Projet «*Re(dé)co-membrer*» objet dit : «*La Chaise Blanche*», [2021], tissus, ouate, couture, 45x30x30 cm, Paris



Projet «*Re(dé)co-membrer*» objet dit : «*Le Guéridon*», [2021], tissus, ouate, couture, 70x40x40 cm, Paris



Projet «*Re(dé)co-membrer*» objet dit : «*Les Balles*», [2021], tissu, ouate, couture, 30x35x15 cm, Paris



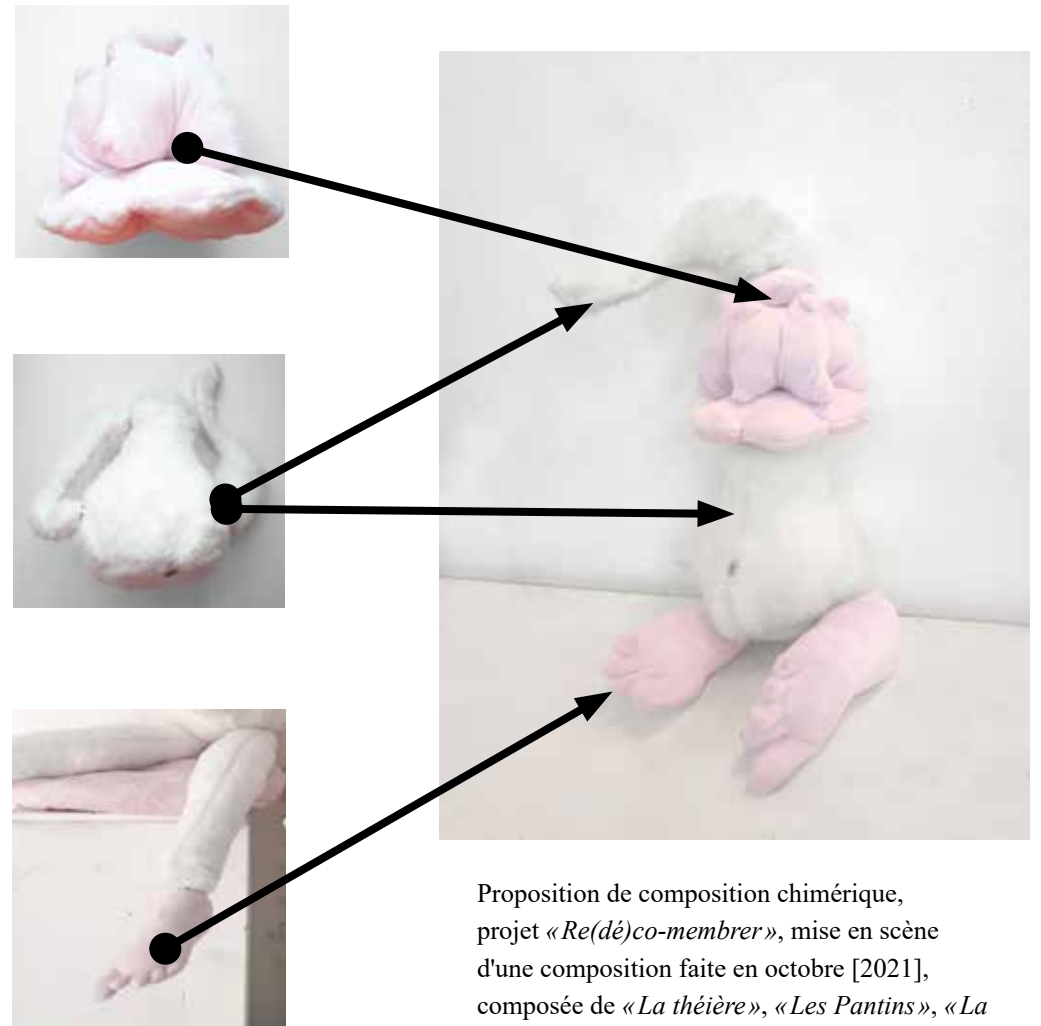
Projet «*Re(dé)co-membrer*» objet dit : «*La Charlotte*», [2021], tissu, ouate, couture, 20x20x20 cm, Paris



Projet «*Re(dé)co-membrer*» objet dit : «*La théière*», [2021], tissu, ouate, couture, 25x30x20 cm, Paris



Exemple de composition chimérique faite par une intervenante extérieure :



Proposition de composition chimérique, projet «*Re(dé)co-membrer*», mise en scène d'une composition faite en octobre [2021], composée de «*La théière*», «*Les Pantins*», «*La Charlotte*», Paris

Proposition chimérique faite par une spectatrice, nommée par celle-ci «*Davie Johnana*», composée de «*La théière*», «*Les Pantins*», «*La Charlotte*», «*Le Guéridon*», «*Les Balles*», [2021], Paris



Proposition de composition chimérique, projet «*Re(dé)co-membrer*», mise en scène d'une composition faite en octobre [2021], composée de «*La théière*», «*Les Pantins*», «*La Charlotte*», Paris



Proposition de composition chimérique, projet «*Re(dé)co-membrer*» objet dit : «*La Chaise Blanche*», dans sa composition initiale, [2021] Paris



Proposition de composition chimérique, projet «*Re(dé)co-membrer*», «*La Chaise Blanche*» et «*Les Balles*», après chimérisation par les spectateurs, [2021], Paris



4. Œuvrer

Par définition, nous trouvons deux sens très proches pour le mot œuvrer, nous le définirons ainsi : Œuvrer : 1. Travailler, façonner une œuvre. 2. Agir au service d'une cause, travailler envers une œuvre. En revenant sur la première définition, de manière simple, œuvrer, c'est travailler, construire, agir, remplir, bâtir, ajouter, etc. Elle sous-entend un vocabulaire proche de la construction, de la création. Œuvrer a pour but de donner naissance à une production. Donc la notion du geste est omniprésente. Ainsi, œuvrer correspondrait au moment où l'on travaille pour faire naître une œuvre, si l'on se rapproche du langage de l'art participatif. Œuvrer serait le moment où l'on va activer une œuvre, comme le moment où l'on appuie sur le bouton «ON» d'un ordinateur pour lancer toute une machine. Il s'agit de donner du mouvement, physique, théorique ou spirituel. Œuvrer, c'est mettre une chose en mouvement, et cette chose avancera, s'activera. Par répercussion, l'œuvre fera avancer aussi d'autres choses autour d'elle, une œuvre philosophique fait avancer les réflexions des autres philosophes, une œuvre, c'est une onde qui retentit sur les choses qui l'environnent. Œuvrer, c'est créer des styles, ce que nous appelons justement des mouvements artistiques. Œuvrer, c'est créer du courant.

Il est dès lors logique de s'intéresser à ce qu'est une œuvre. Je ne me dirige pas vers une définition exhaustive de l'œuvre en français, puisque sa définition est assez complexe. Elle couvre un champ sémantique d'actions et de résultats vastes dans beaucoup de domaines matériel et immatériel voire spirituel. En revanche, ce qui est important, c'est que ce mot est assez exceptionnel, il est très peu traduisible. Ailleurs, on préfère parler de travail ou de production. En italien, on utilise «opera», qui est aussi le mot pour désigner l'opéra, et une œuvre chez nos voisins italiens est un «opus», mot que nous connaissions aussi en français, mais qui se rapporte à un morceau d'opéra, puis décliné pour désigner le morceau d'une œuvre auditive. En anglais, on traduit par «work» littéralement, travail et une œuvre d'art est un «artwork» un travail d'art. L'œuvre est un mot né en France au moyen-âge, environ au XIIe siècle et il n'a cessé de se charger en symboles et en significations au cours de sa vie dans la langue française. Cependant, je peux simplifier au maximum en donnant une définition telle que : œuvre : 1. Action menée ayant pour but de produire quelque chose. 2. Résultat physique d'une action. Donc l'œuvre est à la fois l'action et le résultat de l'action. Elle est dans une relation constante entre le résultat et les actions qui ont mené à ce résultat.

5. Un double mouvement

Œuvrer, c'est donc faire naître une chose, mais aussi travailler envers une chose qui est déjà présente. Une œuvre, c'est une action qui vise à produire, mais il s'agit aussi de la production elle-même. L'œuvre est donc à la fois l'action et le résultat de l'action. Et c'est en ce sens que ce mot est assez exceptionnel. Il ne considère pas le résultat comme une chose dissociable du processus. Toutefois, les définitions que nous lui appliquons sont très compartimentées, il n'y a presque plus de vase communicant entre l'action œuvre et le résultat œuvre et cette dissociation me gêne. Je crois que l'œuvre ne devrait pas être défini comme soit une action, soit un résultat. Mais comme un ensemble d'actions et de résultats. En tant que Français, nous considérons que «*Notre-Dame de Paris*» est une œuvre. Mais l'œuvre est en fait, l'ensemble des actions menées qui ont fait émerger une structure architecturale. Lorsque nous disons œuvre, il faudrait non plus voir une image, mais un ensemble d'images et d'actions qui ont eu un résultat. Le résultat, lui, est seulement une production. Il ne faudrait plus avoir une vision seulement du volume présent dans notre espace-temps (la vision en trois dimensions). Mais nous devrions avoir une vision en quatre dimensions (incluant le temps et l'histoire de ce qui fait œuvre, ses combats et chaque instant qui a mené à l'édification de ce qui, disons-nous, «fait œuvre»). En revenant sur «*Notre-Dame de Paris*» qui connut dernièrement un incendie, si nous ne considérons pas qu'une «œuvre» se remet en jeu, se ré-œuvre au cours du temps, nous devrions la laisser dévastée, car il s'agit là de sa forme historique, avec les traces de sa destruction. Mais dès lors, il ne s'agirait plus d'une œuvre architecturale, mais d'un vestige, d'une ruine de ce qui était auparavant une œuvre. La majorité des débats n'étaient pas de savoir s'il fallait la reconstruire ou la laisser dans son état post-incendie, mais de savoir quelle forme lui donner désormais au travers de travaux de [re-]construction ! Car une œuvre ne peut pas se passer de son public, elle ne peut pas être mise à l'écart des mouvements de l'époque dans laquelle elle se situe dans l'histoire. C'est ça, une œuvre, c'est un ensemble indissociable d'actions et de résultats qui ont mené à l'émergence d'un fait, d'une croyance, d'un bâtiment, etc. En les dissociant, l'action ne resterait qu'action et le produit de cette action resterait produit.

Aujourd'hui, beaucoup d'artistes sont préoccupés par cette étrange notion. Comme premier exemple, le travail de Fabien Vallos. Il réalise depuis 2007, des œuvres prenant la forme de banquets qui lui sont commandés, ce qui a pour conséquence de lui ajouter la casquette d'artiste. Mais faire du banquet une œuvre d'art, de l'échange en groupe un processus est une chose peu commune. Il exprime cette préoccupation en reprenant une expression donnée par Ben Kinmont:

«Or Ben Kinmont a porté un toast en demandant de réfléchir à deux possibilités : considérer ce banquet comme un repas ou le considérer comme la possibilité d'une œuvre. ¹».

Fabien Vallos met en œuvre des processus, il fait appel à des actions et ces actions sont œuvres. Ses productions sont indissociables des mouvements qui leurs donnent naissance, les participants, les serveurs, des plats, les cuisiniers, un balai infernal, une œuvre dans le temps dans l'espace, et lorsque chacun se retire, l'œuvre est consommée, les convives partent, il n'existe plus d'œuvre, il faut remonter le temps au travers de photographies et de témoignages pour retrouver la production artistique. Il dira lui-même que :

«L'œuvre n'advient que dans la consommation du banquet, et par conséquent, dans sa destruction. [...] L'histoire de l'art est complexe et perverse, parce qu'elle a construit un mode de consommation et des œuvres, sans consommation de celles-ci.²»

Dans les «*Banquets*» de cet artiste, l'œuvre n'est pas dissociable des éléments extérieurs qui la constituent, (des participants, de l'époque, etc.) sans eux, elle n'existe plus. Ceci rentre en confrontation directe avec un autre artiste, notamment avec Daniel Spoerri et ses productions de «*Tableaux Pièges*». Il les expose pour la première fois en 1960, ils montrent les restes de repas et la vaisselle utilisée, figés tels quels sur leurs supports. Il n'y a aucune modification de la scène, aucune mise en scène. Il conserve une situation instantanée et banale. Une fois que toute la table est devenue statique, il accroche ces œuvres au mur les faisant passer du plan horizontal au plan



1. Léo Marin, «Fabien Vallos», interview faite par Léo Marin, *Point Contemporain* #23, Entretien, [2021], Paris, Revue auto-éditée, p. 26

2. *Ibidem*, p. 28

Fabien Vallos, «*Lagunophorie IV*», [14/03/2019], de 18h à 22h, dimensions variables, dans le cadre de conférences sur l'économie de l'aliment, Fondation Thalie, Ixelles, techniques mixtes

Fabien Vallos, «*De la mémorable crise*», [21/09/2020], de 20h à 22h, exposition «Rien n'aura eu lieu», dimensions variables, installation banquet pour 72 convives, POP Arles, techniques mixtes

Daniel Spoerri, (bn1930), «*Mettre le paquet II*», [1965], techniques mixtes, 100×200, Centre Georges Pompidou, Paris

vertical. Seul geste de l'artiste servant à la mise en scène de la production. Nous sommes alors invités à observer frontalement ce à quoi nous ne faisons habituellement pas attention.

Mais Spoerri, contrairement à Vallos, ne considère pas le processus comme œuvre. Le repas n'est pas une partie de l'œuvre, mais seulement un prétexte qui donnera lieu à une production artistique. Nous sommes alors en droit de nous interroger. Spoerri n'a-t-il tout simplement pas conservé des vestiges de ce qui était une œuvre ? Finalement toutes les œuvres ne sont-elles pas seulement des vestiges de l'art, des témoignages, des productions auxquelles il manque toujours une chose ? Nous voyons que, même avec des buts différents, mais avec des protocoles similaires, les deux artistes œuvrent de la même manière, le moment du déjeuner ou du banquet, les plats, les actions et réactions de chacun restent indissociables du résultat obtenu. C'est un ensemble d'éléments, une succession d'images et de moments qui fait œuvre chez Fabien Vallos, chez Daniel Spoerri, ce sera le vestige de ces mêmes suites et accumulations d'images et d'actions qui fera œuvre. En fait, une œuvre est l'association d'une production et des processus qui ont donné lieu à sa naissance, ainsi que les processus qui permettent à la production de rester active dans notre monde. C'est une chose à double mouvement l'un concret, l'image et l'autre abstrait, les processus.

C'est en cela que l'œuvre se rapproche de la chimère et il est difficile de le percevoir tout de suite. Une chimère n'est pas une image propre, mais un ensemble d'images, formant une composition. Une œuvre est elle aussi une composition, mais nous lui donnons une image propre. Or, cette image est trop souvent réduite et nous avons du mal à percevoir tous les territoires mis en jeu quand l'image est trop unifiée. Il semble alors que l'œuvre est un mot irréel, surnaturel, venu d'une autre dimension. Donc un mot *quasi*-incompréhensible, pour nous êtres humains, biologiquement conçus pour ne pas pouvoir comprendre au-delà de la troisième dimension.



Vue globale de composition chimérique, projet «*Re(dé)co-membrer*», composé de divers morceaux issue des objets : «*La Commode*» / «*Le Guéridon*» / «*Les Pantins*» / «*La Charlotte*»/ «*La Chaise Blanche*», 2021

En revenant sur mon projet «*Re(dé)co-membrer*», j’essaie de rester fidèle au double mouvement de l’œuvre, au fait qu’elle soit à la fois une chose concrète et des mouvements qui donnent naissance à cette chose, par des manipulations, des ajouts, la pièce est à la fois existante en tant qu’œuvre, mais elle se modifie et permet à des individus d’œuvrer, de faire œuvre, ainsi elle est «action» et «résultat de l’action». Dans ma production, les mouvements sont indissociables de la forme, une photographie ne traduit qu’un moment de l’œuvre et non son aspect réel. Toute la difficulté réside dans le fait que la forme de l’œuvre est insaisissable, puisqu’elle est en perpétuelle destruction et en construction. C’est pour cela qu’il me semblait important d’évoquer Fabien Vallos lorsqu’il dit que : «*L’œuvre n’advient que [...] dans sa destruction*». Cette destruction est faite par les spectateurs qui sont alors au plus près de l’œuvre, car ils décident de sa forme dans mon dispositif. Ce qui diffère de Vallos car, pour sa part, les spectateurs ingurgitent l’œuvre, faisant appel aux notions de «plaisir pénétrant» qui diffère du «plaisir non-pénétrant». En ce sens, je ne suis pas totalement dans la destruction pure et dure, mais ce n’est pas mon intérêt, car si tout était à chaque fois détruit, rien ne pourrait être réutilisé, donc pas de mouvement de [re-] pas de remise en jeu des pièces ! J’essaie de garder l’équilibre entre conversation et destruction tout en laissant la possibilité à la pièce de se modifier. J’effectue une conservation relative des pièces qui ne momifie ou plutôt ne muséifie pas la structure.

Comme j’ai pu le dire précédemment, les peluches reprennent les silhouettes et les formes d’objets réels et je fais de même ; je transforme en peluches les objets qui m’entourent. Pour composer ces éléments, je reprends des contours réels, je fais un patronage en fragmentant la forme. La théière par exemple est composée en trois fois. Ces trois éléments sont fabriqués séparément et rassemblés par un jeu de boutons-pression. Chaque forme peut ainsi être fragmentée, recomposée et les formes peuvent ainsi se mélanger entre elles.

II. Les effets du [re-] Des processus et des mouvements sur les images

1. Un statut incertain

Dans un premier temps, œuvrer, c'est donner naissance (par extension, désœuvrer serait donner la mort.) Le terme désœuvrer est étudié par divers acteurs du monde artistique, notamment au travers de nombreuses thèses notamment celle de Fabien Vallos¹. Œuvrer, c'est enclencher un mouvement qui prendra du temps, ce terme englobe les notions relatives au travail physique (tel que bâtir, construire, édifier, fabriquer, ériger) mais aussi réflexif, (concevoir, réfléchir, imaginer, composer), Nous trouvons aussi du spirituel lorsque l'on œuvre. Pour définir la vie, les croyants parlent de «l'œuvre de Dieu». Donc le terme «œuvrer» recouvre un champ lexical vaste, si vaste que ce mot finit par être baigné d'incertitudes. Et c'est bien sur ce point qu'il est important de s'arrêter. Lorsque l'on œuvre, nous devons le faire avec une incertitude latente qui prend place durant l'intégralité du processus, jusqu'à la disparition de l'œuvre, voire après sa disparition.

«Chaque tableau que je colle, c'est le reflet d'un nombre incroyable d'actions et de réactions voulues, irréfléchies ou hasardeuses. Ce verre sale, ce vieux réveil, ce clou rouillé, pourquoi sont-ils là ? Ce qui me provoque, ce n'est pas le réalisme de l'objet, c'est sa mise en doute.»²

En revenant sur l'exemple de l'œuvre de Dieu, nous voyons bien l'incertitude constante de ce que nous appelons œuvre. Puisque l'humanité est la chose la plus instable, incertaine. Nous sommes en perpétuelle évolution, et nous le faisons rapidement. Nous modifions tout autour de nous, sans connaître les conséquences, etc. Une œuvre rentre aussi dans cette catégorie incertaine et instable. Œuvrer, c'est réfléchir à l'ouvrage dans l'incertitude de sa finalité, c'est essayer, tenter. C'est se



¹ Fabien Vallos, *Théorie de la fête : festivité, inopérativité & désœuvrement*, thèse Sous la direction de Georges Molinié. Soutenue le 28-06-2010 à Paris 4, dans le cadre de École doctorale Concepts et langages, Paris, en partenariat avec Sens, texte, informatique, histoire (Paris) (équipe de recherche)

² Schmiel Wieland, *Daniel Spoerri, Le Hasard comme maître de Wieland Schmiel*, [2003], Paris, Éditions Kerber Verlag

Roman Ondak, «*Measuring the Universe*», [2007], Pinakothek der Moderne, Munich, techniques mixtes, dimensions variables

Roman Ondak, «*Measuring the Universe*», [2007], Pinakothek der Moderne, Munich, techniques mixtes, dimensions variables

Yayoi Kusama, «*The Obliteration Room*» [2011], Queensland Art Gallery, installation, dimensions variables, peinture blanche, mobilier, stickers

Yayoi Kusama, «*The Obliteration Room*» [2011], Queensland Art Gallery, installation, dimensions variables, peinture blanche, mobilier, stickers

concentrer, et même s'évertuer à donner une forme. C'est pour cela que nous pouvons rapprocher ce terme de la tentative. Nous avons désormais compris qu'œuvrer, c'est tenter de faire naître une œuvre sans certitude du résultat, mais quel est le résultat escompté ? La question reste ouverte, car on peut se demander : qu'est-ce qu'une œuvre ? Chez Daniel Spoerri, la composition est incertaine puisqu'elle va dépendre du déroulement du déjeuner, chez Vallos le déroulement du banquet est incertain puisque chaque convive est libre d'agir et de réagir. Nous verrons avec les prochains artistes, que ce soit avec «*The Obliteration Room*» de Yayoi Kusama, avec «*Measuring the Universe*» de Roman Ondak que ces œuvres, où le spectateur agit, contiennent toute de l'incertitude. Il en va de même dans chaque production artistique, chaque trait, chaque coup de burin modifie la forme avec plus ou moins de contrôle, et donnera une forme finale conservant les stigmates de l'incertitude. Tel est la thèse de Dominique Berthet «*L'incertitude de la création, Intention, réalisation, réception*¹». L'autrice nous explique que l'incertitude est un élément constamment mis en jeu dans le processus créatif : incertitude des réactions de la matière, incertitude des volontés artistiques, incertitude de la réception des œuvres par les spectateurs, etc. Chaque moment de la vie d'une production est baigné d'incertitudes. Elle nous dit concernant l'artiste : «*Il est un explorateur des zones incertaines et indociles de cet entre-deux.*²», l'entre-deux étant pour l'autrice la zone de questionnements sur les antagonismes comme bien/mal, moral/immoral, pur/impure, etc. Antagonisme traité ici entre œuvrer et désœuvrer, entre vie et mort de l'œuvre. Entre-deux douteux, dans lequel toutes sortes de chercheurs s'engouffrent pour extraire des questionnements et tenter d'y répondre sans avoir la certitude d'y arriver. Elle ajoute même :

«*La recherche, et pas seulement en art, peut être considérée à bien des égards comme une errance. Elle est faite d'hésitations, d'élans, de détours, de retours, d'impasses, de repentirs, d'expérimentations, de tâtonnements, de doutes, d'échecs, de trouvailles, de surprises, de vertiges...*³»

1. Dominique Berthet, *L'incertitude de la création, Intention, réalisation, réception*, [2020], Paris, Collection Arts et esthétique, Presses Universitaires des Antilles

2. *Ibidem*, p. 51

3. *Ibidem*, p. 51-52

Par la suite, après les idées, ce sont les matières qui nous transmettent tout un lot d'incertitudes, car loin d'être dociles, les matières sont à découvrir et à appréhender, certaines permettent des découvertes, d'autres opposent des résistances. «*L'inattendu, l'imprévisible, les tâtonnements, les regimbements du matériau sont aussi le lot de l'artiste*», effectivement, comme j'ai déjà pu le dire concernant les œuvres de Daniel Spoerri, chaque objet se place de manière incertaine pour l'artiste, car ce sont ses convives qui créent un ordre ou un désordre dans les compositions de ses tables, il en va de même pour «*The Obliteration Room*» de Yayoi Kusama, ou pour «*Measuring the Universe*» de Roman Ondak. excepté que pour ces deux derniers, l'incertitude est peut-être plus présente durant l'exposition, car les spectateurs sont impliqués dans des processus de métamorphose de l'œuvre, alors que l'incertitude chez Spoerri est plutôt durant la création. Cependant, tous les artistes restent dans l'incertitude jusqu'à la fin, car ils ne savent pas, par avance, quel accueil leur sera réservé par le public, Dominique Berthet nous dit pour cela :

«Lorsque le spectateur découvre une œuvre, il ignore en général les conditions dans lesquelles celle-ci a été réalisée. Il méconnaît aussi parfois les intentions de l'artiste qui ont présidé à son élaboration et l'ont accompagné.¹»

Le doute et l'incertitude persistent jusqu'à la fin de la «vie» d'une œuvre. De plus, que doit-on faire de ces œuvres après ? Les utiliser dans des écrits tels que celui-ci ? Était-ce leur destination ?

1. Dominique Berthet, *L'incertitude de la création, Intention, réalisation, réception*, op. cit., p. 146

2. Des prétendues oppositions:

Il serait réducteur de se contenter du simple processus d'œuvrer puis désœuvrer, pour décrire l'existence d'une production artistique, de voir son existence dans cette simple opposition. Nietzsche se rappelle à nous :

«On peut se demander, premièrement, s'il existe des oppositions en général, et deuxièmement, si ces appréciations populaires, ces oppositions de valeurs [...] ne sont peut-être pas de simples jugements superficiels, des perspectives provisoires [...] Il se pourrait même que ce qui constitue la valeur de ces choses [...] tint précisément au fait qu'elles s'apparentent, se mêlent et se confondent [...] sont peut-être de même nature. Peut-être...¹»

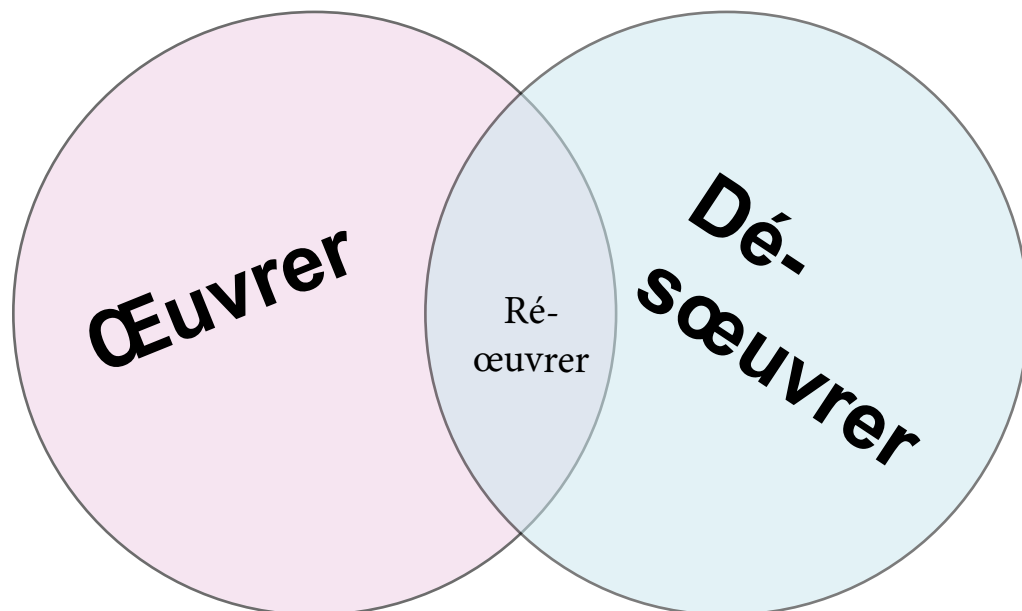
Au travers de ce postulat Nietzscheen, nous pouvons émettre l'hypothèse que croire en ce que deux prétendues oppositions ne se rencontrent jamais serait faux, puisqu'elles «s'apparentent, se mêlent et se confondent». Nous pouvons tenter de schématiser en se demandant ce qui se passe à l'interstice des oppositions, quand le mal est aussi le bien, pour ce qui nous intéresse ici, quand «œuvrer» se superpose avec «désœuvrer».

Nous observons une étendue dans laquelle les deux mouvements sont en action simultanément. Ceci traduit une perspective nouvelle de cycle perpétuel entre faire œuvre et défaire l'œuvre. C'est ici que, pour moi, se situe l'action de «réœuvrer»; puisque, par définition et nous le verrons, ré-œuvrer, c'est créer un cycle où les choses se construisent et se déconstruisent. Il y aurait bien évidemment d'autres notions à étudier dans cet espace de double mouvement entre œuvrer et désœuvrer, mais il s'agit ici de voir ces cycles sous le prisme du ré-œuvrer.

L'œuvre n'est pas simplement œuvrée pour être par la suite désœuvrée. C'est comme la vie. Nous ne naissons pas simplement pour mourir, il y a des choses entre temps. C'est ce qui va m'intéresser : le ré-œuvrer, c'est cet interstice dans lequel nous trouvons des mouvements différents, des mouvements vitaux faits à plusieurs, des expériences et des expérimentations tels que les ont définis John Dewey², Georges

1. Friedrich Nietzsche, *Par-delà le bien et le mal*, [1886], Paris, Folio, p. 22
2. John Dewey, *L'art comme expérience*, [1934], Paris, Folio essais

Bataille¹ ou encore Nelson Goodman² que nous verrons par la suite. Ces mouvements traduisent des processus comme composer, décomposer et recomposer ; membrer, démembrer et remembrer ; construire, déconstruire et reconstruire ; compresser, décompresser et recompresser ; etc. Faire, défaire et refaire tel qu'a pu la traiter Tim Ingold dans *Faire : anthropologie, archéologie, art et architecture*³ et ainsi assembler, désassembler et rassembler, tel *l'Esthétique relationnelle*⁴ de Nicolas Bourriaud.



1. Georges Bataille, *L'expérience intérieure*, [1943], Paris, Gallimard
 2. Nelson Goodman, *L'art en théorie et en action*, [1996], Paris, Folio, 01/2009
 3. Tim Ingold, *Faire: anthropologie, archéologie, art et architecture*, [2017], Paris, DEHORS
 4. Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, [1998], Paris, Les presses du réel, 01/1998

3. Donc [Re-] une continuité ou une cassure ?

Cependant le [re-] possède une particularité, il se situe entre la rupture et la continuité. Si je réagis, est-ce suite à une rupture de l'action qui cause une réaction, ou est-ce en continuité avec l'action première ? Si je regarde, je le fais dans l'optique de continuer de garder (dans le sens de prendre garde) ou est-ce suite à une rupture de la garde, qui me demande alors de redoubler de vigilance et donc de regarder. En fait, il s'agit des deux, lorsque nous remettons en jeu, c'est que quelque chose est terminée et nous voulons poursuivre un mouvement qui semble s'être arrêté. L'était-il vraiment, n'était-il pas simplement en pause ?

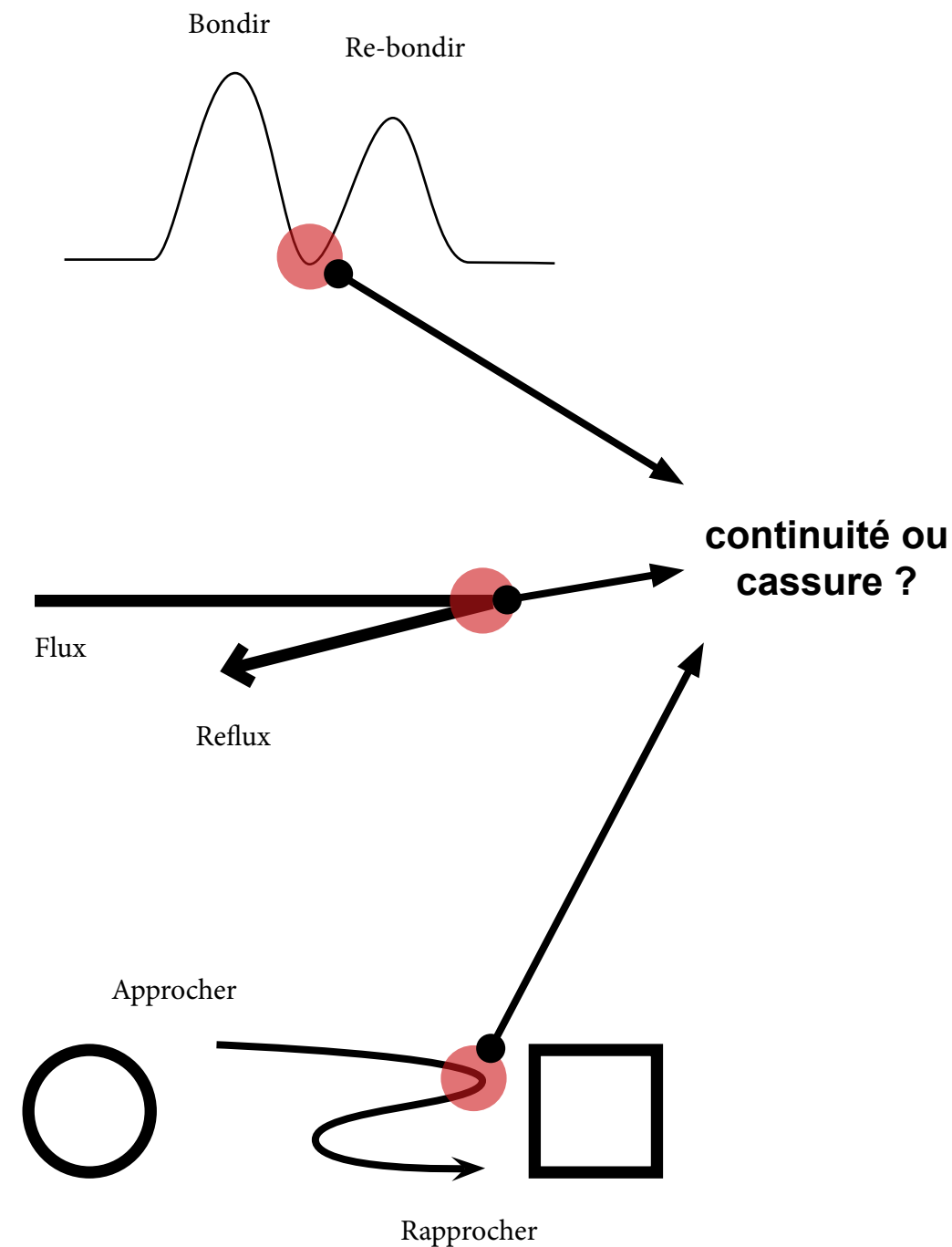
En fait utiliser le préfixe [re-] montre que nous segmentons l'intégralité de ce que nous faisons, voyons, produisons, nous ne faisons pas de liens, les actions ne sont pas continuées. [Re-] impose l'idée qu'il faut décrypter les actions en dehors d'une continuité. Or, il s'agit des deux, soit je vois quelqu'un enchaîner les actions et faire une chorégraphie, soit, je segmente tout et je disloque ses actions en appelant cela, bond et [re-]bond, plutôt que de parler d'un enchaînement de bond.

«Comme le disent très justement Deleuze et Guattari, il ne s'agit pas d'une itération d'étapes, mais plutôt d'une itinération⁴². Autrement dit, faire c'est toujours voyager. Le fabricant est un voyageur. Et la caractéristique essentielle de son activité n'est pas qu'elle divise, mais qu'elle flue.»

Ceci reprend l'idée de manière très limpide, effectivement faire ce n'est pas une «itération», on ne répète pas, on ne séquence pas, on ne divise pas. Faire relève plutôt d'une «itération», un itinéraire, un chemin que l'on emprunte, qui fait circuler les idées, qui les accompagne de territoires en territoires. Nous circulons en elles, comme nous les faisons circuler avec nous. Toute la segmentation que nous faisons entre les moments nous pousse à utiliser le [re-]. Si un pot est de l'argile qui se transforme, il n'est pas réutilisé, il est transformé. Or, nous, en dissociant la vie de l'argile et la vie du pot, nous utilisons inexorablement du [re-] pour réutiliser la

1. Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Capitalisme et schizophrénie 2. Mille Plateaux*, Paris, Editions de Minuit, 1980, p. 509, dans, Tim Ingold, *Faire: anthropologie, archéologie, art et architecture*, [2017], Paris, DEHORS, p. 108

matière plutôt que de dire qu'il faut continuer à l'utiliser. [Re-] marque des césures dans la vie des objets et des idées. Elles ne sont pas vues comme des flux continus, mais comme des fragments. Ces fragments sont utilisés, puis délaissés, puis utilisés à nouveau. C'est la période que nous considérons comme étant un arrêt, une pause dans la vie d'une chose, qui fait que l'on [re-], si l'on se sert à nouveau, si l'on implique à nouveau la chose dans les voyages que nous effectuons. Mais cette chose n'était-elle pas toujours là ? S'était-elle réellement arrêtée ou n'avait-elle pas continué à nous suivre sans que nous ne nous en rendions compte ? Si je dis, je travaille ceci, puis je le laisse travailler tout seul, pour ensuite observer ce qui se passe et continuer plus tard avec lui. Il n'y a pas de cassure donc pas de [re-]. Or, si je dis, je travaille ceci, puis j'arrête, je suis obligé de revenir vers lui. Je [re-] à ce moment-là. [Re-], c'est casser quelque chose à un moment donné pour ensuite y revenir. Mais n'est-ce pas un jugement faux ? Je garde, et hop, la cassure, donc je regarde ! Je bondis et hop ! Cassure donc je rebondis ! Qu'est-ce que cette cassure ? Pourquoi à un moment, je dois re ?



Photographies recueillies jusqu'à présent :



Objets recueillis jusqu'à présent :



Un masque

Un mot

Un paquet de filtres

Un porte monnaie

Une paille

Un mouchoir

Une carte de visite

Du fil

La carte chance

Un franc suisse

Des médicaments

Un paquet d'allumettes

De la même manière qu'avec mon projet «*Re(dé)co-membrer*», je me trouve avec mon projet «*Omission*» dans tous les questionnements touchant au ré-cœuvrer (participation, implication, construction, mouvements). Dans ce projet je remets en jeu des images et des objets. Ce projet relève presque d'une étude sociologique, anthropologique, nous pouvons même dire ethnographique basée sur la collecte de données : d'images et d'objets. Dans mon protocole, je demande à des spectateurs de donner une «chose», et, s'ils donnent un objet, je prends une photographie instantanée de la personne qui a donné quelque chose. Je me trouve alors en possession d'objets et d'images. Les objets sont alors disposés de manière organisée dans un espace d'exposition, sur des tables, et les photographies sont réunies à l'entrée de l'espace. Le but est alors d'organiser un roulement où il est demandé aux spectateurs qui le souhaitent, de donner un objet supplémentaire et de se laisser prendre en photo par moi, ou, dans le cas échéant, par un médiateur culturel, pour alimenter l'espace dans lequel de plus en plus d'objets et de photographies seront présents. En même temps, il sera demandé aux spectateurs d'essayer d'associer une photographie avec un objet et de raconter ce qui les a amenés à associer une image avec un objet, les associations seront laissées durant une heure, puis les photos seront remises en tas à l'entrée.

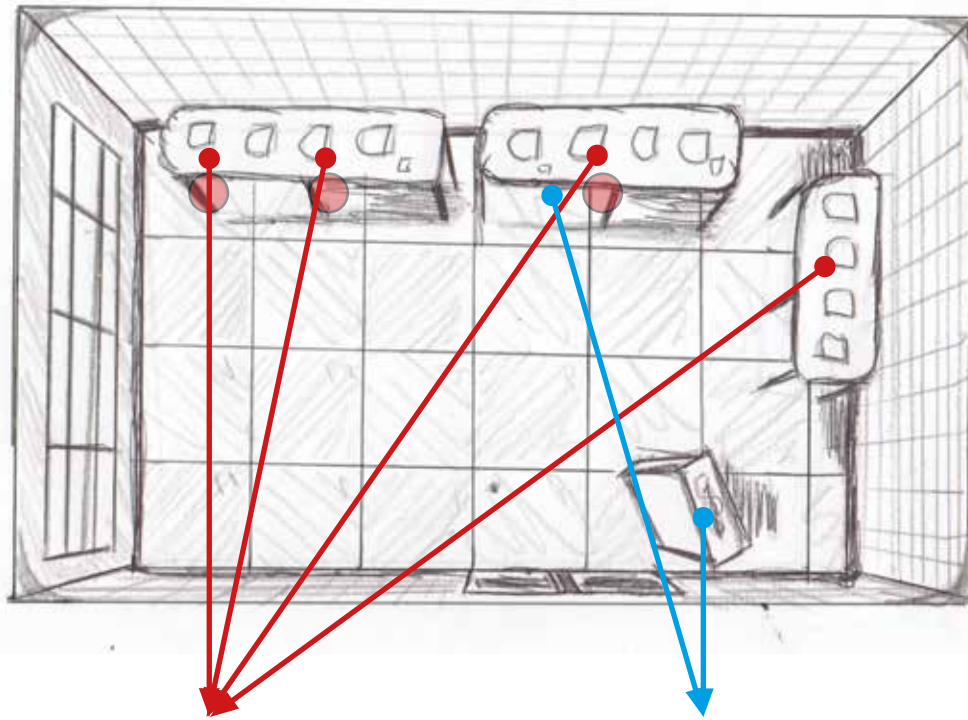
(Pour le début de ce projet, j'ai d'abord collecté des photographies et des objets dans les rues de Paris et avec des amis, pour commencer avec de la matière pour pouvoir poursuivre durant une exposition. Les objets issus de ces moments sont recensés sur les pages précédentes.)

En faisant ceci, je m'interroge sur la réception des histoires qui manquent d'informations. Chacun a sa conception de l'histoire et dans ma production, j'essaye de montrer que chacun interprète et crée des associations arbitraires. Dans cette production, l'image de l'autorité, de celui qui sait, est l'artiste, ou le médiateur culturel, c'est-à-dire que ce sont eux qui connaissent les associations réelles, «la vérité», mais qui se garde d'en parler, de le transmettre. Au travers de ma production, je questionne et je me questionne : peut-on réellement faire confiance aux images pour faire des associations ? Comment faire des associations lorsqu'il n'y a plus de témoins ? Faut-il chercher des indices dans les images ? Peut-être que dans mon projet, certaines personnes, à force de perspicacité, réussirons à trouver quelques «bonnes associations». Peut-être faut-il bien les regarder pour en déceler les subtilités

! Cependant, dans la majorité des cas, il est impossible de retracer des histoires. Nous ne pouvons qu'émettre des hypothèses qui ne seront que très rarement juste. Nous faisons dire aux images ce que nous voulons.

L'idée de priver l'image et l'objet de leur contexte, nous empêche de retrouver les liens pour comprendre les associations réelles. Ceci fait que ce projet est baigné d'incertitudes. Mais nous savons que l'incertitude est omniprésente dans la création, thèse soutenue par Dominique Berthet dans son texte : «*L'incertitude de la création, Intention, réalisation, réception* ». En résumé, elle nous explique, au travers de multiples exemples artistiques que l'incertitude est partout présente dans les réalisations artistiques, incertitude de la volonté primordiale : «Pourquoi je crée», incertitude des réactions des matière utilisées pour réaliser une œuvre, incertitude de la réception de l'œuvre par les spectateurs, etc. Personnellement, les incertitudes sont partout dans la proposition «*Omission*», mais ces incertitudes sont aussi présentes dans mon projet «*Re(dé)co-membrer*» présenté auparavant. Dans chacune de ces productions, je ne sais pas quels objets vont faire partie de la pièce, puisque ce sont des spectateurs qui viennent les ajouter, les manipuler pour faire des associations. Donc je ne suis pas certain de la forme que prendra le dispositif et les spectateurs ne sont pas certains de faire les bonnes associations et de raconter les «bonnes» histoires. À chaque exposition, c'est-à-dire entre le moment où la pièce naît (conception) et le moment où elle va disparaître (fin de l'exposition), tout est sans cesse remis en jeu !

Je crois qu'il est important de laisser une ouverture pour l'interprétation, nous le verrons plus tard. Comme en l'absence de vérité, de contexte, nous ne pouvons faire que des suppositions, il faut alors considérer que chaque proposition peut être véridique et ne favoriser aucun point de vue. C'est pour cela que dans le dispositif que je propose, je laisse à chaque spectateur la possibilité de chercher des associations, je leurs laisse la possibilité de faire des tentatives et des suppositions, car je crois, qu'en l'absence d'information complémentaire, qu'il vaut mieux laisser tout un chacun s'appropriier l'histoire et imaginer des scénarios qui leur seront propres, en sachant que les associations ne sont qu'arbitraires, plutôt que de leur imposer un scénario qui pourrait peut-être être faux, mais qui ferait croire en une vérité.



Espace pour les objets

Espace pour les photos



Quelques indices que nous pouvons trouver dans les photographies pour faire des associations



B. Des processus qui se [re-]

I. Ré-œuvrer, quels mécanismes :

1. Composer et fragmenter

S'il existe une notion de «ré-œuvrer», au sens de remettre en jeu une production, des mécanismes doivent alors entrer en jeu pour pouvoir relancer un processus de composition. Comme nous l'avons vu, en ré-œuvrant, nous poursuivons une chose préalablement installée en y ajoutant, d'autres choses, d'autres images pour une composition picturale, d'autres mouvements pour une action, etc. Ceci correspond à ce que nous appelons des processus de composition, puisque, par définition, composer revient à former une chose, par la réunion d'autres choses. Je me demande comment ce [re-] me permet de composer, quels sont ses processus ?

Nous savons que, de manière générale, une création ne vient pas du néant. Une création est une association d'actions, d'influences, de réflexions, ect. Il s'agit de structures composites qui répondent à des mécanismes, des processus de composition qui seront, ici, passés en revue. Nous travaillons volontiers de concert avec de nombreuses personnes et références pour produire une œuvre. Un exemple très simple, lorsque je peins, je compose ma peinture avec des couleurs, des formes, des symboles, etc. Mais la réunion de ces éléments et les significations qu'ils transmettent n'existent que parce qu'ils appartiennent à une communauté qui a donné un sens, comme pourrait le prouver Roland Barthes dans *L'empire des signes*¹, texte où il décrit son voyage au Japon pour étudier une culture aux antipodes de la culture européenne, où les signes Japonais divergent de ceux de l'Europe, rendant les deux cultures totalement différentes. Donc une création faite dans un certain lieu sera toujours influencée par la culture du lieu dans laquelle elle a été produite. Cependant, les réseaux ont bouleversé les idées de cultures, de frontières, etc. Les humains sont de moins en moins sédentaires et traversent de nombreuses régions du monde au cours

1. Roland Barthes, *L'empire des signes*, [1970], Paris, Points

de leur vie. La composition devient alors un royaume dans lequel se mélange tous les symboles, parfois toutes les cultures, rendant certaines fois le travail sémiologique beaucoup plus difficile ! Cependant, il n'y a pas d'unification des productions, au contraire, les compositions artistiques semblent s'orienter vers une diversification des sens, des symboles et des processus. La composition d'une œuvre semble alors, au-delà d'être un processus d'influences culturelles, s'orienter vers des processus d'influences personnelles. Mais alors qu'est-ce qu'une composition contemporaine si elle se situe dorénavant en dehors des cadres culturels ?

L'être humain compose assez naturellement et certaines fois sans réellement en avoir conscience. Effectivement, lorsque je cuisine, je compose, lorsque je décore mon appartement, je compose, etc. Cet effort de composition semble être comme une nécessité pour l'être humain. L'étude anthropologique de Carlo Severi dans *Le Principe de la chimère : Une anthropologie de la mémoire*¹ tend à démontrer qu'il existe une action de composition universelle chez l'homme, action mélangeant des images pour produire des chimères. Pour démontrer son postulat, il se réfère aux recherches de Robert Vischer, notamment sur sa théorie de l'«*empathie visuelle*»². Au travers de cette théorie, Vischer explique qu'il existe des mouvements au sein des images que nous percevons et que nous incorporons, qui génère des représentations formelles fantaisistes. Ces mécanismes sont dus aux diverses projections que notre esprit effectue en s'appropriant des formes et en se projetant avec et dans celles-ci. Cette théorie vise à décrypter les relations esthétiques qu'un sujet entretient avec le monde environnant, en partant de l'empathie (c'est-à-dire une participation aux

1. Carlo Severi, *Le Principe de la chimère : Une anthropologie de la mémoire*, [2007], Paris, Edition rue d'Ulm via OpenEdition

2. Robert Vischer, *Empathy, form, and space: problems in german aesthetics*, [1873-1893], dans Stefania Caliendo, «Empathie et esthésie : un retour aux origines esthétiques», [2004], Presses Universitaires de France, *Revue française de psychanalyse*, Vol.68, p. 791-800, dans Carlo Severi, *Le Principe de la chimère : Une anthropologie de la mémoire*, [2007], Paris, Edition rue d'Ulm via OpenEdition

émotions de quelqu'un d'autre, par la projection et le partage des états d'âmes d'autrui ressentis comme les siens), appliquées aux images du monde. Ce mécanisme vise à s'approprier et à articuler ce qui est perçu, cependant, il distingue ce qui relève des associations d'idées et de ce qu'il appelle une «*fusion [Verschmelzung] directe de la représentation avec la forme de l'objet*¹». Ce sont ces idées de fusion et d'associations de la théorie de Vischer qui permettent de générer des compositions propres à chacun.

«Ajoutons enfin que, pour Vischer, ce processus est loin de caractériser seulement ce que nous appelons «art». Bien au contraire, ce double processus inconscient, de liaison et d'association, qui s'exprime dans l'empathie visuelle est si général qu'il préside à toute appréhension des formes. Il s'agit selon lui d'une caractéristique presque physique de tout être humain.»²»

Quand Carlo Severi indique que les processus «de liaison et d'association» exprimés dans la théorie de l'«*empathie visuelle*» de Vischer semble décrire une «*caractéristique presque physique de tout être humain*», je me demande si, en extrapolant, l'idée même de composition ne fait pas parti des processus instinctifs de l'humanité. En-dehors du monde artistique, ne négligeons-nous pas la nécessité de composer ? Puisque comme je l'ai déjà évoqué, nous composons quotidiennement, en cuisinant, en s'habillant, en se coiffant, les gestes les plus quotidiens sont emprunts de composition. Ainsi, l'idée même de composition est vue comme une chose personnelle qui dépend du ressenti de chacun face à une image et non d'une éducation qui nous aurait appris à devoir ressentir une émotion face à cette même image. C'est ce qui distingue les associations d'idées qui relèvent de ce que l'on a appris et la «*fusion*» dont parle Vischer qui ne serait que pure empathie, donc un ressenti purement personnel. Ainsi, une composition prendrait deux directions, l'une culturelle, qui est compréhensible par une communauté puisqu'elle partage une éducation dans les associations d'idées, similaire à tous les membres d'une communauté, et l'autre très personnelle, qui conserve une partie mystérieuse et incompréhensible résultant de l'empathie et des projections purement subjectives et personnelles de l'auteur et du receveur d'une composition. Pour être plus claire, si



1. Stefania Caliandro, «Empathie et esthésie : un retour aux origines esthétiques», [2004], Presses Universitaires de France, *Revue française de psychanalyse*, Vol.68, p. 792
2. Carlo Severi, *Le Principe de la chimère : Une anthropologie de la mémoire*, [2007], op. cit., p. 39

Yayoi Kusama, « *Accumulation No. 1* », [1962], 94×99.1×109.2 cm, Tissu rembourré cousu, peinture et frange de chaise, MoMA, étage 4, 412, New York

nous prenons l'exemple de Yayoi Kusama avec son œuvre « *Accumulation No. 1* », nous nous trouvons devant un fauteuil couvert de formes phalliques gris. Il s'agit d'une composition, faite de formes et de couleurs associés les unes avec les autres. Ma culture me permet de faire des associations, je reconnais le fauteuil, je reconnais la couleur grise, je reconnais une accumulation de formes cylindriques arrondies. Je peux continuer les associations culturelles, un fauteuil sert à se reposer, à la passivité, au confort, etc. La couleur grise, à un sens neutre en Europe et un cylindrique arrondies est la forme d'un tuyau, d'un médicament, etc. Mais, par-dessus ce que la culture me dit, il y a ce que l'empathie me dit. Effectivement, la forme du fauteuil me renvoie à ceux que je possède, ceux qui m'ont marqué, celui qui trône dans le salon de mes parents et celui qui est enterré sous un tas d'objets dans leur garage. Je pourrais m'étendre sur ce que m'évoque personnellement une forme telle que celle d'un fauteuil, mais vous ne pourrez pas vous imaginer l'image qui est composée dans mon esprit et qui est certainement très différente de celle qui est dans le vôtre. L'image que j'en ai est à la fois culturelle et personnelle, comme l'image qu'en a Yayoi Kusama, image qu'elle nous montre ici. Dans sa composition, la conjonction de tous ces éléments donne une image à interpréter plus personnellement, en dehors de ce que la culture nous apprend. Car l'accumulation de cylindriques arrondies sur un fauteuil n'as pas de sens symbolique défini, ni de définition propre dans une culture, il s'agit d'un principe. Donc, je crée à nouveau des projections, par empathie, qui me sont propres et qui ne seront certainement pas les mêmes qu'une autre personne. L'artiste indique que les formes sont des évocations de pénis, mais je ne suis pas sûr que, sans cette précision, j'aurais projeté cette image sur cette structure ! Ce qu'il faut surtout observer, c'est que nous ne contrôlons absolument pas les projections que nous faisons, elles dépendent complètement des expériences que nous avons du monde. Donc les compositions que nous créons, comme celle que nous avons de l'image d'un fauteuil, apparaissent naturellement dans notre esprit. En continuons la lecture du texte de Carlo Severi, nous tombons sur une référence aux écrits d'Aby Warburg qui dit :

« J'étais sincèrement dégoûté de l'histoire de l'art esthétisante. Il me semblait que la contemplation formelle de l'image – qui ne la considère pas un produit biologiquement nécessaire entre

la religion et la pratique de l'art (ce que je ne compris que plus tard) – n'était qu'un moyen de vendre ou d'acheter des mots.¹»

Ici, Warburg commence à induire l'idée d'une «nécessité biologique» de l'image, une nécessité de la représentation et de la contemplation d'une image qui corrobore les théories de Severi basé sur les théories de Vischer, car il s'agit bien de cette idée de nécessité biologique, lorsqu'il évoque une «*caractéristique presque physique de tout être humain*», cependant, ici Warburg ne traite pas de modifications, d'appropriation et d'associations apportées par celui qui regarde à l'image regardée. La composition apparaît dès lors comme la formation personnelle d'une image basée sur ce que nous percevons de notre environnement et de ce que nous y avons vécu. Effectivement, les images sont vues, puis incorporées par chacun, puis retravailler, je dirais même «ré-cœuvrer», ou remises en jeu, à chaque fois qu'elles sont perçues par une personne différente. Il s'agit bien d'un processus de composition ou plutôt de recomposition d'éléments existants, de sens et de symboles par des mécanismes psychiques tels que décrit ici et physique qui seront passés en revue plus tard dans cet écrit.

Désormais, je crois que les images se remettent donc en jeu systématiquement, chaque personne utilise les images perçues pour créer des structures mentales, des compositions qui lui sont propres. C'est cette idée qui me permet de compléter l'idée qu'une œuvre est constamment «ré-cœuvrée», à travers les appropriations et les projections que chaque «regardeur» effectue au sein d'une image, d'une production. C'est aussi sur cette base que je permets aux spectateurs d'exprimer leurs projections au sein des structures que je donne, car je laisse toujours la possibilité à l'autre d'arranger la structure au grès de ses envies. Les projections prennent ainsi une dimension physique aux associations mentales. Mon but est de rendre visible les mécanismes d'associations personnels.

1. Carlo Severi, *Le Principe de la chimère : Une anthropologie de la mémoire*, [2007], Paris, Edition rue d'Ulm via, OpenEdition, pp. 45 (Traduction du texte allemand publié par Gombrich *Aby Warburg. An Intellectual Biography*)

2. Remettre en jeu continuellement

Si nous avons une feuille blanche que nous considérons comme œuvre, elle renvoie à des symboles de vide, d'absence. Sur cette feuille je ré-cœuvre en faisant un simple point, je fais basculer, par cette simple action, par la simple présence d'un point toutes les significations préalables. Puisqu'il s'agira désormais d'un point au milieu du vide, du blanc, de l'élément présent, de la solitude, etc. Si je continue à faire des points, je mets sans cesse en jeu la signification. Puisque nous avons vu qu'un seul point change fondamentalement les significations d'une feuille blanche, alors en faire deux, puis quatre, puis dix, puis mille, change à chaque fois quelque chose. Mais qu'est-ce que cela signifie «remettre en jeu», joue-t-on vraiment ? Quel jeu ?

Agir, c'est changer, c'est transformer, même le geste le plus banal peut modifier de façon irréversible une chose originelle, c'est un principe écologique. Petit, quand j'allais à la pêche, lorsque je retournais une pierre pour trouver un vers, ou un insecte qui me servait d'appât, on me disait toujours de replacer la pierre là où je l'avais prise, car par ce simple geste, je modifiais l'environnement, et la vie qui s'établissait autour de cette pierre.

Le fait est que tout se modifie sans cesse autour de nous, sous notre action ou par l'action de la nature elle-même. Nous voyons ces effets chez Yayoi Kusama et chez Roman Ondak, les productions sont sans cesse en évolution. Le point de départ est globalement le même, un espace blanc. Puis, pour Roman Ondak dans «*Measuring the Universe*», l'œuvre consiste à écrire le prénom et la date du passage des visiteurs en traçant un trait sur le mur de la salle d'exposition à hauteur du haut de la tête de chaque spectateur. Par ces actions, l'œuvre est en perpétuelle évolution elle se ré-cœuvre avec chaque spectateur, la production est constamment remise en jeu.

Yayoi Kusama avec «*The Obliteration Room*», a pour point de départ une pièce blanche avec son mobilier comme un salon comportant un canapé, un piano, des tables, des chaises, etc. Mais intégralement blanc. Ensuite, elle fait ajouter de plus en plus de gommettes par les spectateurs en leur donnant une plaquette de gommettes de diverses couleurs dès leur entrée. Ainsi, elle fait passer un espace inoccupé, blanc,

neutre, presque vide, à un espace de plus en plus occupé, jusqu'à un espace saturé où la lisibilité se perd dans l'abondance des actions répétées dû au ré-œuvrement perpétuel de ces espaces constamment modifiés. Chez Yayoi Kusama, on ne voit même plus les objets qui sont recouverts par les gommettes, chez Roman Ondak, on ne lit plus les noms écrits sur les murs. Ces artistes ré-œuvrent sans cesse la pièce qu'ils présentent par le biais du spectateur, ces œuvres comportent du mouvement, des actions qui se déroulent dans le cadre expositionnel avec le public. Lorsqu'ils arrêtent les actions, l'œuvre n'est plus qu'un vestige puisqu'elle est privée de son mouvement et des interactions nécessaires à son fonctionnement.

C'est un principe très sculptural. Lorsqu'on a un bloc de marbre, on répète les coups de burins pour faire émerger une forme. Au début, il n'y en a que quelques-unes, on œuvre, on cherche la forme puis on répète encore et encore jusqu'à obtenir une forme et si on continue, la forme sera détruite et illisible. Il y aura eu trop de coups de burin, laissant le sculpteur désœuvrer, son œuvre aura disparu sous les coups répétés. Il y aura alors une perte de ce qui fut et qui ne pourra désormais plus jamais être. La seule chose possible est de recycler, peut-être en ré-œuvrant, mais sans jamais retrouver la forme originelle. Donc ré-œuvrer perpétuellement, c'est ce processus qui transforme tellement l'origine que celle-ci ne sera plus perceptible à la fin.

C'est remettre en jeu, c'est rejouer une pièce, ça relève presque du théâtre ou de la musique, comme une partition que l'on écrit et que l'on modifierait pour trouver le bon accord, la bonne note, on affine, on précise. En art, nous remettons en jeu sans cesse les symboles et les considérations propres à la culture dans laquelle nous évoluons. Nous travaillons sur ce que nous connaissons, sur ce que nous avons appris. L'art est aussi dans cette mouvance, il sert à questionner et à requestionner ce qui est déjà établi. C'est ce que nous apprennent les théories de Vischer, Bergson, Severi, Warburg, les formes et les idées se remettent en jeu continuellement ! Cependant, comme le disent Deleuze et Guattari, au-delà de modifier des unités segmentées, nous les faisons voyager de territoires en territoires. Il faut donc comprendre quels sont ces choses qui voyagent et quelles sont les actions qui permettent de les faire voyager.

3. La fragmentation constructive

Les choses du monde possèdent des définitions, or l'actualité montre un désir de décloisonnement des notions. En faisant sauter les barrières qui furent installées auparavant, beaucoup de corps communs se sont retrouvés morcelés et fragmentés. C'est la remise en question contemporaine de la corporalité, à savoir, un questionnement sur ce qui doit faire corps. Ces questionnements se retrouvent dans les réflexions contemporaines, notamment dans *Manifeste Cyborg*¹ de Donna Haraway, où l'autrice remet en question la définition binaire et essentialiste du genre, et propose des alternatives plutôt liées aux identités. Ce qu'il est important de relever pour mon propos, dans le *Manifeste Cyborg*, c'est d'observer qu'avec l'évolution, nous avons brouillé les frontières entre humain et animal, de plus les évolutions mécaniques et technologiques ont fait voler en éclats nos définitions entre le naturel et l'artificiel, etc. Donna Haraway finit par en revenir sur la définition du genre au sein de l'humanité qui, jusque-là, se divisait en deux (la vision binaire homme / femme), et elle propose de nouvelles manières de voir le genre, d'une manière plus diversifiée. Ceci montre qu'il existe une réelle dislocation des idées dominantes jusqu'à présent, celles-ci se retrouvent fragmentées et beaucoup de créatifs tentent de réfléchir sur de nouvelles associations de ces éclats du passé. Pour soutenir ce propos, je mets en relation le peintre Giuseppe Arcimboldo avec sa toile «*Le Printemps*», et l'artiste Richard Fauguet avec «*Sans Titre, (Fusil)*», ils composent leurs œuvres en utilisant des morceaux qui appartiennent à d'autres histoires, l'un utilise des représentations florales, dans lesquelles nous reconnaissons pivoines, roses, jonquilles, etc, pour créer un portrait et l'autre utilise du matériel scientifique en verre, qu'il organise pour former un fusil. Chaque élément est un fragment de quelque chose et possède son indépendance, sa définition culturelle. Nous reconnaissons chez Arcimboldo des fleurs, que nous pouvons définir, nous avons une image et nous sommes capables de les replacer dans des environnements (jardin, forêt, etc.). De même, chaque ustensile en verre possède sa forme et son utilité, nous imaginons très bien des actions, des environnements à ces objets. Or ici les artistes ont associé tous ces éléments pour former une seule image, un fusil et un portrait. Chaque fragment est alors réutilisé pour former une nouvelle image qui possède son environnement propre qui est

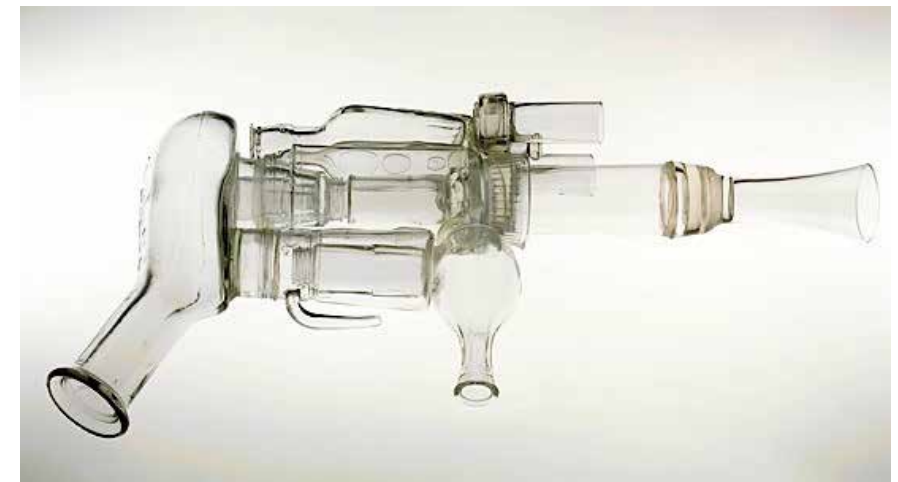
1. Donna Haraway, *Manifeste Cyborg*, [1984], Paris, Editions Exils

différent de celui auquel appartient chaque fragment, ceci reprenant la distinction entre empathie et fusion vu dans le travail de Vischer.

Nous trouvons, aujourd'hui, une vision critique de l'essentialisme, de l'hylémorphisme, de toutes les philosophies visant à classifier qui amène à penser qu'il existe des structures fixes. Nous nous trouvons face à une volonté collective de remanier toutes ces classifications. Nous trouvons un mouvement plutôt favorable à la philosophie constructiviste lancée notamment par Jean Piaget¹ dans les années soixante, et reprise par de nombreux philosophes. Celle-ci dit que l'image que nous avons de la réalité n'est qu'une construction produite en interaction entre l'esprit humain et la réalité. Ce que nous considérons comme réel n'est pas le reflet exact de la réalité, il s'agit d'une image que notre esprit a modifié et que nous projetons. Chaque individu a sa propre projection. Cette philosophie questionne sur les principes de la «connaissance» et remet en question ce que nous croyons être des connaissances certaines. La philosophie constructiviste nous dit alors que chaque personne possède sa propre vision des images de la réalité, chaque fragment du monde que nous connaissons est personnel, et les associations que nous créons le sont aussi. Ceci met en évidence la variabilité et la relativité d'une même image de la réalité d'individu en individu :

«Comme l'affirmait Piaget (1967), la connaissance ne vise pas à produire une copie de la réalité mais elle sert plutôt à l'«adaptation»².»

Cette adaptabilité de la réalité sur la connaissance se relie aux réflexions de Henri Bergson dans *Matière et Mémoire*³ où il pose des théories sur la distinction qu'il est nécessaire de faire entre les images que nous percevons, les images de la réalité, et les images que nous incorporons, que nous gardons en nous, les images de notre mémoire. Ces deux types d'images sont différentes, les unes sont telles qu'elles



1. Jean Piaget, *Biologie et connaissance*, [1967], Paris, Gallimard, dans Philippe Jonnaert & Domenico Masciotra (eds.), *Constructivisme, Choix contemporains, Hommage à Ernst Von Glasersfeld*, p. 145-154. Sainte-Foy, Québec, Canada, Presses de l'Université de Québec, [2004], propos de Ernst Von Glasersfeld «Pourquoi le constructivisme doit-il être radical ?»

2. *Ibidem*, p. 2

3. Henri, Bergson, *Matière et Mémoire*, [1896], Paris, Presses Universitaires de France – PUF

Giuseppe Arcimboldo, «*Le printemps*»,
[1573], 94,5×70,5 cm, huile sur toile,
Musée du Louvre, Paris

Richard Fauguet, «*SANS TITRE, (FUSIL)*», [2000], verre, silicone,
25×105×19 cm, Art:Concept, Paris, Collection Jean Albou, Paris

existent dans le monde et les secondes sont celles sur lesquelles nous avons ajouté tout un tas de projections, dû à nos souvenirs et nos expériences, celles que nous avons «*adaptées*» à notre mémoire ou qui se sont «*adaptées*» à notre esprit. Ainsi, les fleurs se sont adaptées pour former un visage chez Arcimboldo, les les objets en verre se sont adaptés pour former un fusil chez Fauguet.

«Voici les images extérieures, puis mon corps, puis enfin les modifications apportées par mon corps aux images environnantes. Je vois bien comment les images extérieures influent sur l'image que j'appelle mon corps : elles lui transmettent du mouvement. Et je vois aussi comment ce corps influe sur les images extérieures : il leur restitue du mouvement.¹»

Paul Ricœur lui montrera que l'imaginaire est emprunt de souvenir et vice-versa, puisque la zone de stockage cérébral de nos souvenirs et si proche de la zone créative que les deux influent l'une sur l'autre. Aussi j'utilise mes souvenirs en créant et je crée sur mes souvenirs.

«C'est sous le signe de l'association des idées qu'est placée cette sorte de court-circuit entre mémoire et imagination : si ces deux affections sont liées par contiguïté, évoquer l'une – donc imaginer –, c'est évoquer l'autre, donc s'en souvenir.²»

Mais ce sont ces images qui permettent de faire le lien entre notre esprit et la matière du monde réel. Chaque chose possède un potentiel d'adaptabilité, même les mots peuvent avoir des définitions variables selon les personnes, les lieux ou les époques. C'est pour cela que l'Académie française retravaille sans cesse les définitions de chaque mot, car les mots, comme tout ce qui est créé et utilisé par l'humanité varient inexorablement selon chaque être humain et ses propres expériences. Henri Bergson émet une hypothèse selon laquelle, les parties du cerveau servant à la survivance des images dans notre corps et celle qui est liées à l'imagination sont si proches qu'elles influent l'une sur l'autre. Ainsi, chaque fragment d'image que je perçois est retravaillé par mon esprit pour donner une nouvelle image qui n'appartient

1. Henri, Bergson, *Matière et Mémoire*, op. cit., p. 59

2. Paul Ricœur, *La mémoire, l'histoire, l'oubli*, [2000], Paris, Le Seuil, 01/2003, p. 5

qu'à moi. Ces images sont ensuite ré-assemblées au sein de structures plus complexes, pour créer d'autres images, comme Arcimboldo retravaille les fleurs pour en faire un portrait ou comme Fauguet le fait avec des ustensiles en verre.

«Une telle radicalisation témoigne d'une rupture avec la notion traditionnelle selon laquelle toute connaissance humaine devrait ou pourrait s'approcher d'une représentation plus ou moins «vraie» d'une réalité indépendante ou «ontologique». A la place de cette notion de représentation, le constructivisme radical introduit une nouvelle relation, plus tangible, entre connaissance et réalité, relation que j'ai appelée «viabilité». ¹»

Ernst Von Glasersfeld est un philosophe du constructivisme (en philosophie), en introduisant la notion de «viabilité» des actions, des opérations, des structures conceptuelles ou même des théories. Il met en évidence qu'une chose n'est «viable» que si elle sert en temps réel à l'accomplissement de tâches pour atteindre un but. Ainsi, ce que nous appelons connaissance n'a de réalité que si elle se dirige quelque part. Donc, une fleur existe en tant que fleur, mais la connaissance que nous avons des fleurs dépend de ce vers quoi nous dirigeons notre réalité. En effet, chez Fauguet, les ustensiles sont connus, car ils possèdent une relation avec une forme plus générale et une relation nouvelle avec l'art, en tant qu'élément de composition. Ainsi, chaque élément ne survit que lorsqu'il se dirige vers une construction globale, lorsqu'il reste capable d'être un élément de construction, qui restera propre à chaque constructeur. Chaque fragment est une brique que chaque constructeur s'approprie, permettant l'émergence de structures complexes. Mais chaque fragment est aussi une image commune et connue, les fleurs d'Arcimboldo ou les ustensiles en verre de Fauguet sont connus de tous, cependant chaque élément se remet en jeu sans cesse, à chaque fois qu'il est utilisé par un créatif qui projettera des desseins en et sur eux.

«Le sujet cognitif vit dans le domaine de son expérience à laquelle le fonctionnement séquentiel de l'attention impose une segmentation ainsi qu'un ordre. La segmentation est d'abord due à l'appareil sensorimoteur, puis aux concepts construits par l'individu. ²»

1. Ernst Von Glasersfeld «Pourquoi le constructivisme doit-il être radical ?», dans, Philippe Jonnaert & Domenico Masciotra, *Constructivisme, Choix contemporains, Hommage à Ernst Von Glasersfeld*, op. cit., p. 2

2. *Ibidem*, p. 3

Ernst Von Glasersfeld poursuit, en expliquant que l'expérience humaine se divise en séquences. Je rajouterai que ces séquences possèdent des représentations, et ce sont ces séquences représentatives que j'appelle «fragments». Connaître nécessite une segmentation des expériences, qui seront ensuite articulées, ces suites de séquences seront alors propres à chacun. En revenant sur les productions artistiques, chaque production est une expérience séquencée, donnant lieu à une représentation fragmentée puis ré-articulée. Ces fragments sont empruntés, manipulés, déformés, etc. Ceci est visible chez Fauguet et Arcimboldo, puisque les séquences sont représentées par des unités visibles qui composent une œuvre plus globale, mais ces représentations sont propres aux artistes. Je n'aurais certainement pas associé ces «fragments» de la même manière qu'eux, ils laissent entrevoir leur propre expérience et la transmettent. Cependant, nous sommes en droit de nous demander si toute œuvre n'est pas composée de fragments ; si toute œuvre n'est pas une hybride. Existe-t-il réellement une «unité» si ce n'est l'unité moléculaire qui est elle-même composée d'atomes, qui sont eux même composés d'électrons, eux même fait d'énergie donc, de vide, nous dirait les scientifiques ? L'hybridation commence dès le stade moléculaire, où les atomes se rencontrent pour former des éléments.

Pour les adeptes de la théorie du constructivisme, ce qui est considéré comme «vraie» ne l'est qu'en fonction d'un contexte. Ernst Von Glasersfeld nous dit que «*La connaissance scientifique est composée de modèles théoriques qui se sont montrés viables dans leur domaine d'expérience.*¹» Mais si nous changeons les domaines d'expérience, ils perdent toute vérité. Une fleur fait partie d'un écosystème, la science a raison. Or si une fleur sert à composer un tableau, elle n'est plus un membre d'un écosystème, mais fait partie d'une composition artistique. Dès lors la fleur est un élément de composition artistique, ce qui est aussi une réalité. Donc, jusque-là, la fleur possède deux potentiels d'existence dans deux domaines d'expériences qui sont réels et véridiques, elle sert d'élément de construction à deux modèles distincts, elle est un fragment de chacun d'eux. Elle est remise en jeu à chaque dessein qui lui est assigné. Nous aurions pu dire la même chose des ustensiles en verre de Fauguet. En résumé, il nous est dit que la vérité scientifique n'est pas la réalité ontologique.

1. Ernst Von Glasersfeld «Pourquoi le constructivisme doit-il être radical ?», dans, Philippe Jonnaert & Domenico Masciotra, *Constructivisme, Choix contemporains, Hommage à Ernst Von Glasersfeld*, op. cit., p. 2

«L'expérience est donc toujours et entièrement «subjective». Pourtant, il faut tout de suite souligner que cette subjectivité élémentaire n'empêche aucunement le développement d'une «intersubjectivité» au cours des interactions qu'on appellera «sociales».¹»

Je crois effectivement qu'il est important de rappeler que, même si chaque créatif associe ses idées, concepts et formes selon sa propre compréhension et interprétation de la réalité, nous sommes cependant capables de communiquer et de rendre compréhensible notre volonté. Nous restons des êtres compatibles, conservant une nécessité de communiquer, et restant dans des systèmes faits pour la construction et la compréhension commune. C'est ce que nous expose Rousseau dans *Du contrat social*². Cependant, la subjectivité mène à des désaccords selon les interprétations indépendantes. Le jeu est difficile, il faut être suffisamment compréhensible, articuler toutes les choses correctement et laisser la possibilité aux autres de pouvoir s'approprier et se projeter dans une idée. Si je réalise une introspection sur mon travail, je constate qu'à certains moments, j'adhère à la philosophie constructiviste, effectivement. Piaget disait que :

«Mais bien sûr les enfants n'ingurgitent pas toute la connaissance adulte d'un seul coup ; ils doivent la construire !³»

Il s'agit bien de cette construction que je travaille dans mes productions, mais je vais au-delà de l'enfance en travaillant aussi avec des adultes pour qu'ils retrouvent le souvenir de l'enfance en leur demandant de construire des formes avec des peluches. Je connais personnellement la forme initiale de chaque élément, mais ce que le spectateur construit est bien différent de la forme conçue au départ. Je transmets des «morceaux», des «fragments» d'une pièce, mais les constructions des intervenants, à partir de mes constructions, sont toujours différentes. Il s'agit du même principe dans

1. Ernst Von Glasersfeld «Pourquoi le constructivisme doit-il être radical ?», dans, Philippe Jonnaert & Domenico Masciotra, *Constructivisme, Choix contemporains, Hommage à Ernst Von Glasersfeld*, op. cit., p. 3

2. Jean-Jacques Rousseau, *Du contrat social*, [1762], Paris, Livre de poche

3. Jean Piaget, *Biologie et connaissance*, op. cit., dans Philippe Jonnaert & Domenico Masciotra, *Constructivisme, Choix contemporains, Hommage à Ernst Von Glasersfeld*, op. cit., p. 1

«Omission» lorsque je demande que l'on associe des photos d'objets et des photos de personnes. Je connais les associations mais je me garde mes projections sous silence et je demande aux spectateurs, de faire des associations de photographies et d'expliquer pourquoi ils ont associé ces éléments entre eux. Je transmets des images, mais sans faire les liens, les spectateurs se chargent de le créer. Ces liens ne sont qu'arbitraires et sont créés par appropriation et projection d'histoires qui feront lien et sens pour pouvoir trouver une place pour chaque chose. Si nous revenons au thème principal, chaque image est remise en jeu avec chaque spectateur. En revenant encore sur la philosophie constructiviste, Ernst Von Glasersfeld nous dit que :

«Si l'on reconnaît que la signification d'un mot - et c'est valable également pour tout signe et tout symbole - doit être construite par chaque personne individuellement et que cette construction ne peut être basée que sur l'expérience subjective de cette personne, on comprends que l'interprétation d'un mot ou d'un texte sera toujours une démarche essentiellement subjective.¹»

Mon intérêt est de jouer avec la subjectivité des spectateurs pour faire évoluer des structures. Chacun est libre de faire les associations qui lui plaisent pour générer une forme en perpétuelle mutation, en accord ou en désaccord avec les propositions précédentes.

1. Ernst Von Glasersfeld «Pourquoi le constructivisme doit-il être radical ?», dans, Philippe Jonnaert & Domenico Masciotra, *Constructivisme, Choix contemporains, Hommage à Ernst Von Glasersfeld*, op. cit., p. 4



Un paquet d'allumettes



Association du projet «Omission», [2022], techniques mixtes, dimensions variables, Paris



Proposition de composition chimérique, projet «*Re(dé)co-membrer*», mise en scène d'une composition faite en octobre [2021], composée de «*La théière*», «*Les Pantins*», «*La Charlotte*», Paris

Les projets que je mène sont toujours composés de fragments visibles qui peuvent être pris de manière indépendante de la structure globale. Ainsi, je compose par la conception de fragments et je permets aux spectateurs de manipuler ces mêmes fragments.

Dans mes projets, l'empathie est présente, ainsi il y a plusieurs empathies qui se retrouvent. Déjà la mienne, à l'origine du projet et des premières formes. Par exemple dans mon projet «*Re(dé)co-membrer*», je construis des formes par empathie, je ne reconstruis pas des objets tels qu'ils sont dans la réalité, mais je construis des images que j'ai interprétées. Puis j'ai fait des associations. Plus ou moins consciemment, c'est pour cela que toutes les pièces de ce dispositif construisent un salon avec un tabouret, une commode, un guéridon, etc. Tout cela construisant un salon. Ensuite l'empathie du spectateur, l'autre construire selon son empathie propre, je le laisse exprimer ses désirs, ses envies, ce qu'il a en tête concrètement. Il est libre de faire des tentatives et des associations. Les envies de chaque entité participant à la vie d'une œuvre sont prises en compte pour produire une structure qui se métamorphose au travers de chaque projection, c'est par ces mécanismes que les peluches dans «*Re(dé)co-membrer*» peuvent être réagencé ou que les photographies dans «*Omission*» peuvent être associées et ré-associées aux objets. Ceci créant des jeux de va-et-vient entre les formes, les objets et les spectateurs.

Les pièces prennent donc des formes dans lesquelles elles sont constamment en train de bouger, elles se sont jamais dans des formes fixes. La place des fragments est toujours remise en question au travers de la subjectivité des participants. Les formes se déplacent, les images produites par ces pièces semblent s'adapter et s'associer dans l'esprit du public pour trouver de nouvelles histoires.

4. Repartir à zéro ?

Dans un premier temps, nous pouvons interpréter le mot «ré-œuvrer» tel que repartir à zéro, recommencer depuis l'origine. C'est une caractéristique de l'œuvre et d'œuvrer. Nous partons d'un vide, d'une page blanche, un espace et nous commençons à œuvrer. Une personne œuvre puis, lorsque c'est terminé, elle va inexorablement être désœuvrée, c'est-à-dire que la relation du «faire» se termine, donc on recommence une autre œuvre. C'est aussi le fonctionnement du processus artistique. Mais, on ne recommence jamais à zéro, il y a toujours des restes, des actions passées, même si elles ne sont pas présentes physiquement, on en garde des souvenirs, c'est ce que Vischer, Bergson ou Severi expliquent dans leurs écrits respectifs comme étant l'influence des images de la mémoire sur les images que nous créons. Et nous ne commençons jamais avec du vide, telle la thèse soutenue par Tim Ingold dans *Faire: anthropologie, archéologie, art et architecture*¹, nous nous insérons toujours dans des processus qui furent présents bien avant que nous ne décidions d'y participer. Ainsi, lorsque j'essaie de donner une forme à un bloc d'argile, je ne pars pas de rien, je pars d'un bloc d'argile qui possède une forme, des propriétés, une histoire, etc. En ce sens faire, ce n'est pas prendre une chose qui attend, et la transformer pour en faire une autre chose qui attendra.

Tim Ingold dit pour cela :

«Il ne suffit pas de dire, par exemple, que la différence entre une statue de marbre et la formation rocheuse d'une stalagmite est celle qu'il y a entre un objet fabriqué et un objet non fabriqué.²».

Effectivement, Ingold introduit ici son questionnement sur les processus qui font naître des objets fabriqués. Faire, c'est prendre en compte une chose qui a un mouvement et à laquelle on a ajouté de plus en plus de mouvement.

«La différence réside plutôt en ceci que le processus de formation de ce morceau de marbre est marqué, à un certain moment, par l'apparition d'un homme qui a entrepris d'extraire énergiquement des blocs d'une carrière à l'aide d'un marteau et

de cales. Après quoi, un sculpteur s'est mis au travail à l'aide d'un burin, pour délivrer la forme de la pierre.¹»

Au travers de son exemple, sur un homme qui extrait une roche pour la sculpter, il met en évidence que l'idée d'une œuvre, ici d'une sculpture dans une roche, prend déjà sa source dans une rencontre entre un créatif et une matière. Il s'agit d'un moment de la vie d'une œuvre, d'un morceau d'œuvre qu'il faut prendre en compte, ce qu'elle a été avant qu'il n'y ait une rencontre, avant son extraction pour l'art, ou du moins pour créer un «objet fabriqué». Puis il poursuit,

«Or de la même manière que chaque coup de burin contribue à faire émerger la forme d'une statue, de même chaque goutte contribue à former la stalagmite.²»

Donc, il est important d'insister sur le fait que la roche elle-même a été fabriquée par des processus qui existaient avant les processus humains qui lui donneront une forme, ici une sculpture. Cette roche a toujours été en mouvement, elle ne s'est jamais trouvée dans l'inaction, la matière était au préalable en transformation et l'intervention humaine n'en a fait que changer son mouvement. En continuant Ingold nous dit que,

«Lorsque, par conséquent, la statue est érodée par la pluie, le processus de génération de la forme se poursuit, mais dorénavant sans intervention humaine.³».

Donc, même après la prétendue «fin» de l'action humaine, la fin du processus créatif, l'œuvre n'est pas isolée et «muséifiée», elle est toujours soumise à des processus, qui sont certes différents de ceux qui ont permis de créer une roche et différents de ceux qui ont fait naître une sculpture. Mais, nous ne pouvons pas considérer que cette dite sculpture sera dans une position passive et inactive. Cependant, ceci soulève une question : qui fait ? Qu'est-ce que faire ? Est-ce qu'il s'agit d'un jeu de retour permanent entre les processus naturels et les processus humains ? Un jeu de retour entre les processus les uns vers les autres ? Est-ce que

1. Tim Ingold, *Faire: anthropologie, archéologie, art et architecture*, op. cit.
2. *Ibidem*, p. 61

1. Tim Ingold, *Faire: anthropologie, archéologie, art et architecture*, op. cit., p. 61
2. *Ibidem*, p. 61
3. *Ibidem*, p. 61

toute chose est toujours en train de «se faire», de se remettre en jeu ? Qui œuvre ? Qui ré-œuvre ? Il s'agit bien de toutes ces questions auxquelles nous essayons de répondre depuis le début.

Ainsi, d'après cet exemple et de ce qui a été observé jusque-ici, nous pouvons dire que, non, nous ne partons jamais de zéro, du vide, du néant. Nous récupérons toujours des tains qui sont déjà en route, certaines fois simplement pour les accompagner, d'autres fois pour les rediriger. En adoptant ce point de vue, je me situe contre ce que la philosophie appelle l'hylémorphisme, concept développé originellement par Aristote qui vise à considérer un modèle matière-forme non pas comme une substance qui évolue, mais comme des actions produisant des principes éternels. Par exemple, lorsque je crée une chose à partir d'un élément naturel, une flûte dans un bambou, je pratique ce que les chercheurs appellent «*la culture matérielle*» :

«*La culture matérielle comme le dit Julian Thomas, «représente à la fois des idées devenues matérielles, et une substance naturelle transformée en culture¹». Dans les écrits théoriques, cette pensée est connue sous le nom d'hylémorphisme, du grec hyle (matière) et morphe (forme). Lorsque nous lisons que, dans la fabrication d'artefacts, les praticiens imposent des formes issues de leur esprit à une matière du monde extérieur, nous avons affaire à une conception hylémorphique.¹»*

Ainsi, il impose une fixité du rapport entre la matière et la forme et ne la considère pas comme une potentielle matière en devenir. Pourtant, je me demande ce qui s'est passé avant et ce qui se passera après ? Si je modifie encore une fois l'objet dit de conception hylémorphique ? On ne transforme plus la matière, ou plus uniquement la matière, on transforme l'objet avec tout ce qu'il implique, en sémiologie, en anthropologie, dans toutes les disciplines qui sont impliquées. Reprenons-nous son histoire pour la modifier ? Or, la matière première n'avait-elle pas son histoire avant sa modification ? Pouvons-nous réutiliser l'objet flûte en bambou pour en faire autre chose ? Dans ce cas, restera-t-il une flûte en bambou ? Lorsque l'objet est en

1. Julian Thomas, *The Trouble With Material Culture*, dans Vitor Oliveira et Julian Thomas (éds.), *Overcoming the Modern Invention of Material Culture*, Journal of Iberian Archaeology, Porto, ADECAP, n°9-10, 2007, p. 11-23, dans Tim Ingold, *Faire: anthropologie, archéologie, art et architecture*, op. cit., p. 60



Yayoi Kusama, «*The Obliteration Room*» [2011], Queensland Art Gallery, installation, dimensions variables, peinture blanche, mobilier, stickers, vue du dispositif pendant l'intervention des spectateurs.

Simon Nicaise «*Barbecue de sculptures en terre crue*», [2019], abbaye de Maubuisson, technique mixte, dimensions variables

Fabien Vallos, «*Lagunophorie IV*», [14/03/2019], de 18h à 22h, dimensions variables, dans le cadre de conférences sur l'économie de l'aliment, Fondation Thalie, Ixelles, techniques mixtes

Yayoi Kusama, «*The Obliteration Room*» [2011], Queensland Art Gallery, installation, dimensions variables, peinture blanche, mobilier, stickers, vue du dispositif avant l'intervention des spectateurs.

Daniel Spoerri, (bn1930), «*Mettre le paquet II*», [1965], 200×100 cm, techniques mixtes, Centre Georges Pompidou, Paris

transformation, qu'il n'est plus un bambou, mais qu'il n'est pas encore une flûte, qu'est-il donc ? C'est sur cette dernière question que le principe hylémorphique échoue, puisqu'il ne définit pas «*l'entre deux*» formes. Or ce qui est dit depuis le début, c'est que toute chose est continuellement en transformation, de personne en personne, de moments en moment, etc.

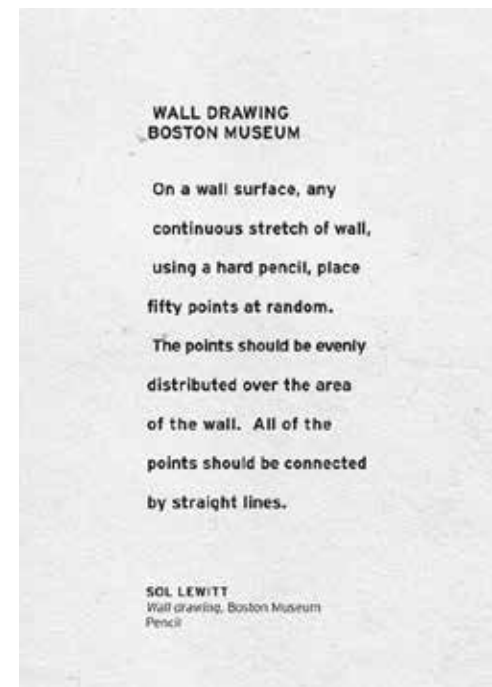
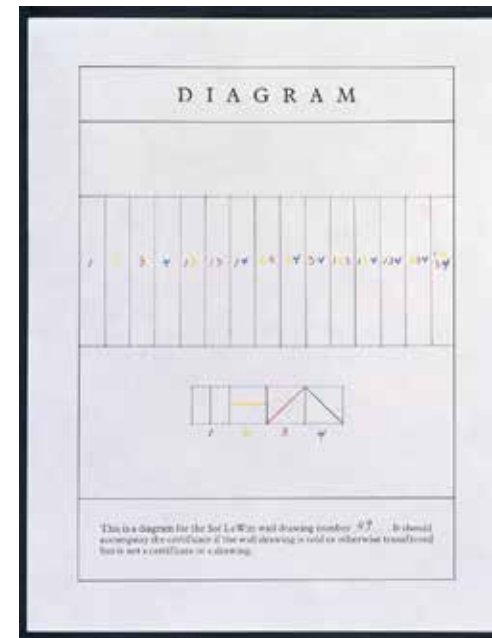
Le modèle hylémorphique ne considère le rapport/matière forme que comme une chose qui fut une unité avant une modification, puis une autre unité après modification, sans prendre en compte les processus de morphogénèses, et donc des états transitoires des productions humaines. En revenant sur l'œuvre «*The Obliteration Room*» par Yayoi Kusama, nous observons au lancement de la production, une pièce blanche, puis à la fin de l'exposition une pièce recouverte de gommettes de toutes les couleurs (car les spectateurs doivent, en visitant la pièce, coller des gommettes qui leur sont fournies où ils veulent). Mais entre-temps, la pièce est dans un état où elle n'est pas vraiment recouverte, elle est en train de se faire recouvrir. Le modèle hylémorphique, ne considère pas ce moment comme une forme, alors que c'est l'état dans lequel se trouve la pièce tout au long de l'exposition. La pièce n'est ni entièrement blanche, ni entièrement recouverte, elle est en train de se faire recouvrir, c'est sa forme, mais qui, selon la théorie étudiée, n'en est pas vraiment une.

La morphogénèse des objets créés par l'homme, n'est pas un attribut purement humain, et n'est pas le résultat d'un seul homme et n'est certainement pas une décision spontanée sortie de nulle part. Elle résulte d'impulsions qui nous sont données par ce que nous observons. Si le sculpteur qui extrait une stalagmite (dont nous parle Tim Ingold) entreprend les processus de sculpture, c'est que la roche a permis de se projeter, et de projeter une forme en elle. De même, si nous avons fait des flûtes en bambou, c'est que la forme du bambou nous l'a permis, les processus qui ont généré la forme d'un bambou sont aussi ceux qui nous ont permis de faire une flûte dedans, mais nous aurions pu faire bien d'autres choses aussi avec ce même bambou et nous pourrions peut-être faire d'autres choses avec la flûte. Ainsi, la matière n'a pas de forme définitive, elle est en mouvement, elle se transforme et se métamorphose. Pour exprimer cela, Ingold cite une très belle idée de Gilles Deleuze et Félix Guattari

dans *Capitalisme et schizophrénie*¹ vue précédemment où les auteurs expliquent la distinction qu'il est nécessaire de faire entre une «*itération*» et une «*itération*» d'étapes, dans la création. Il ne s'agit pas de séquencer les moments, de les diviser, mais de voyager en eux et avec eux. De tracer des chemins qui vont des unes aux autres. Nous retrouvons ici l'idée de composition, puisque tout se rencontre donc dès. Lorsque je crée, que je compose, j'utilise des mécanismes d'associations qui sont mouvants, et des fusions comme dirait Vischer qui existent, car j'ai une expérience du monde et une expérience de la culture grâce à cette «*itinération*» de Deleuze et Guattari, que j'expérimente. Nous pouvons aussi relier cela à la philosophie constructiviste qui nous dit que nous devons sans cesse retravailler les éléments que nous percevons, pour construire des structures personnelles, traverser et évoluer dans ces flux, pour rencontrer les «*choses*» qui permettront d'entraîner la création, qui nous sont transmises par notre environnement et existent indépendamment de nous. Dans ceci, il n'existe aucun vide, aucun zéro, le point de départ, c'est le départ de nos vies.

En prenant un exemple très concret, Daniel Spoerri au travers de ses «*Tableaux Pièges*». Nous pouvons dire qu'il remet en œuvre le même protocole. Il refait sans cesse les mêmes expériences donnant à chaque fois les mêmes compositions. Globalement, elles sont similaires, elles sont toujours composées de vaisselle et de restes. Cependant, elles sont toujours sensiblement différentes, on ne trouvera jamais deux fois la même assiette collée exactement au même endroit sur la même table à côté du même verre, etc. Ce sont ces variations qui deviennent presque un sujet d'étude, ces incertitudes sur la forme définitive d'un vestige réalisé à partir d'un protocole. Comme nous l'avons déjà vu, il parle lui-même de «*mise en doute*». Nous pouvons associer ce travail avec celui de Simon Nicaise avec ses «*Barbecues de Sculptures en Terre Crue*» soumet à l'art contemporain un projet collaboratif qui propose de réaliser des sculptures en terre crue. De la nourriture est ensuite enfournée dans ces sculptures pour être cuite à l'étouffée, en reprenant un mode de cuisson primitif, dans un barbecue XXL. Une fois cuites, les terres sont cassées et un repas est partagé lors d'un banquet. Il nous est posé la question de ce qui est important. Qu'est-ce qui prime, puisque des sculptures en terre sont produites, des plats sont préparés. Or, tous les éléments poursuivent leur vie. L'argile est argile brute, puis il devient

1. Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Capitalisme et schizophrénie 2*, dans Tim Ingold, *Faire: anthropologie, archéologie, art et architecture*, op. cit.



Exemples d'instruction, d'explication
et de certificat laissé par Sol Lewitt

Exemples d'instruction, d'explication
et de certificat laissé par Sol Lewitt

Dessin avec instructions
Inspiré du dessin mural 273 de Sol
LeWitt

Exemples d'instruction, d'explication
et de certificat laissé par Sol Lewitt

sculpture, puis il devient ruine et il retrouve un état *quasi-naturel*. Les plats sont faits puis mangés. L'événement est préparé, produit puis se termine et disparaît. Chaque chose continue et aucune « muséification » n'est possible, ni permise. En l'absence de reste, le seul moyen de continuer à travailler sur ce projet est de recommencer à nouveau le protocole, pour l'instant, les barbecues ont eu lieu à trois reprises en 2017, 2018 et 2021. Il en va de même pour Fabien Vallos et ses « *Banquets* » qui, lui aussi ne garde aucun vestige et recommence inexorablement encore et encore. Mais ceux-ci seront toujours différents puisqu'ils sont soumis aux variations apportées par les participants. Comme Nicaise et Vallos ne gardent aucun vestige, la première réaction est de dire qu'ils reproduisent les mêmes protocoles, mais ce que nous a appris Spoerri, est qu'à aucun moment les productions ne seront similaires puisque chaque événement est traversé par le hasard. Les réactions des participants à ces banquets, les réactions imprévisibles humaines donneront toujours une expérience différente et propre à chacun, des expériences proposées par chaque artiste. Autrement dit, tous les itinéraires traversent ces productions, donnent une fluidité à l'image qui ressortira de la production. Il n'y a pas de retours à zéro, de renvoi à l'origine lorsque les propositions sont remises en jeu, elles se construisent en permanence et se métamorphosent à chaque nouvelle partie.

Les artistes ré-œuvrent donc et les productions sont ré-œuvrées. Donc une nouvelle question arrive, quand pouvons-nous dire qu'une chose est différente d'une autre ? Quelle jauge nous permet de dire qu'une chose est différente d'une autre ? Alors même que les protocoles sont toujours les mêmes. La question peut être posée aussi avec les « *Œuvres à réaliser* » de Sol LeWitt, lorsqu'il donne à son public des consignes pour réaliser ses dessins. Les protocoles sont tellement précis que presque aucune variation n'est perceptible lorsque nous réalisons les dessins sur des murs en fonctions des consignes données. Pourtant, les dessins sont bien différents de celui que LeWitt réalisa en premier. Chacun repart à zéro en réalisant à nouveau les protocoles mis en place, mais ce qui différenciera alors les productions les unes des autres sera le support, le contexte, etc. Alors une production, même si elle est toujours physiquement identique deviendra-t-elle différente par le simple contexte de création dans laquelle elle a été produite ?

5. Retravailler l'existant

Emprunter

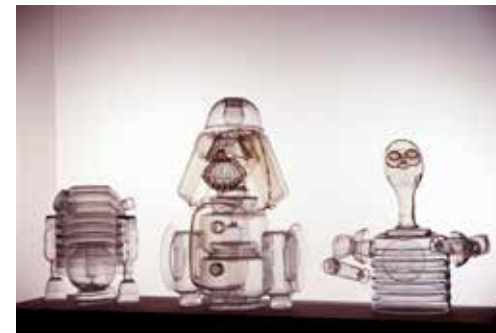
En revenant sur notre néologisme de départ, nous avons vu que ré-œuvrer, était composé du préfixe re- et du verbe d'action œuvrer, il est donc important d'observer les actions qui permettent de ré-œuvrer. Comme nous l'avons vu, ré-œuvrer implique une interprétation, donc une modification de ce qui existe, ou plutôt il correspondrait en une mutation des images de productions pré-existantes. Modifier ce qui est, demande dans un premier temps d'emprunter des formes pré-existantes, au sein de la création ce principe est très commun. La philosophie constructiviste et les théories de Bergson ou de Vischer nous ont permis de comprendre qu'il existe dans notre esprit des mécanismes permettant d'expliquer ces appropriations. Cependant, l'appropriation est perçue comme un délit. Ceci s'explique par le fait qu'une appropriation est considérée comme un détournement, mot qui se voit défini comme un crime : détournement de mineur, détournement d'avion, ect. Détourner renvoie à un vol, on soustrait une chose à ce qui faisait jusque-là autorité, il s'agit du vol d'un pouvoir, d'un piratage. C'est ce que Dominique Berthet introduit dans son écrit *L'incertitude de la création, intention, réalisation, réception*¹. Cependant, les détournements et les appropriations se retrouvent très souvent dans les projets artistiques, Dominique Berthet nous dit même que :

«Loin d'être une particularité de l'art contemporain, l'appropriation est en réalité une composante du processus créateur, elle en est même indissociable.»²

Tel sera l'objet de la troisième partie de son livre, vu au travers de nombreux exemples traversant l'histoire de l'art. Ici, nous allons encore plus loin, je dirais presque que l'appropriation est un réflexe instinctif humain. Emprunter, c'est emprunter une phrase pour construire un écrit, mais aussi s'inspirer d'une forme, d'une couleur, d'une image, etc, dans le but d'alimenter des systèmes créatifs visant à produire des images ou des artefacts.

1. Dominique Berthet, *L'incertitude de la création, Intention, réalisation, réception*, op. cit.

2. *Ibidem*, p. 103



Richard Fauguet, « *Sans titre (Molécule de Moustique)* », [1996], globes blancs en verre et silicone, 120×166×186 cm, Le plateau FRAC IDF, Paris

Giuseppe Arcimboldo, « *Vertumne* », [1590], 70×58 cm, huile sur bois, Château de Skokloster, Håbo, Suède, tableau représentant l'empereur Rodolphe II déguisé en Vertumne.

Jake et Dinos Chapman, « *Fucking Hell* », [1998-2008] Fibre e verre et résine peinte, 200×200 cm

Richard Fauguet, « *Trilogie* », [1997], objets en verre, dimensions variables, collection : Nouvion Rey

«Le premier réflexe de l'homme primitif n'était pas de tracer une forme sur un support, mais plutôt de reconnaître une forme dans l'environnement. Un acte de regard devait nécessairement précéder toute conception et réalisation d'objets.¹»

J'utilise ici une phrase de Carlo Severi, pour corroborer mon propos issu de son écrit *Le Principe de la chimère : Une anthropologie de la mémoire*. Dans cet écrit d'anthropologie, je m'attarderai sur les parties qui tendent à démontrer qu'il existe des mécanismes communs dans la création et la persistance des images au sein de l'humanité. Ces mécanismes partent du regard et de l'association d'éléments réels qui construisent des images et des formes. Partant de divers auteurs, Carlo Severi tient à étudier les processus de perception et de projection qui sont mis en jeu lors de la création. Il se base donc sur une étude de civilisations primitives, considérant que nos sociétés ont tellement complexifiés les mécanismes de création qu'il faut en revenir à l'origine, à l'«urform²».

Plus particulièrement, je m'intéresse au jeu de «récidive» des images, celles qui commettent le crime de réapparaître. Récidiver est souvent utilisé pour décrire des crimes, donc on emprunte comme des voleurs, et on emprunte encore et encore, on récidive l'inspiration. Nous pourrions en cela rapprocher le travail des frères Jake et Dinos Chapman à ce mot. Ils collaborent à un projet artistique commun depuis 1990. Leur style peut être qualifié de «trash» ou «gore», je dirais pour ma part, plutôt dystopique et chimérique. Ils créent souvent des créatures monstrueuses, issues de déformation, de fusion d'éléments disparates, de perturbation de structures. Ces créatures prennent place dans leur univers perturbé et ainsi, ils heurtent les spectateurs en réutilisant des codes, des symboles de la culture populaire. Ils empruntent et décontextualisent des icônes populaires et les placent dans des univers aux antipodes de là où elles se trouvaient auparavant. Ils retravaillent l'existant, ils remettent en question les formes pré-établies en modifiant leur signification. En d'autres termes, ils ré-œuvrent ce qui est pour questionner. Par exemple, ils réutilisent l'icône de

1. Carlo Severi, *Le Principe de la chimère : Une anthropologie de la mémoire*, op. cit., p. 61
2. Le mot «urform» est un mot utiliser par Carlo Severi dans *Le Principe de la chimere : Une anthropologie de la memoire*. Il représente la première forme créer par l'humain, celle qui serait à l'origine des autres dans un système de «biologie des images». En comparaison chez les êtres vivants, il s'agit du plus vieil ancêtre commun, la première forme de vie.

Ronald MacDonald crucifié dans «*Fucking Hell*», trônant au-dessus de tas d'os et de membres arrachés à leurs corps, critiquant ainsi le pouvoir de la société McDonald, et par la même occasion le capitalisme et les affres de celui-ci sur l'humanité.

Richard Fauguet, un autre exemple, est un artiste multiformes qui utilise dans ses œuvres les techniques du dessin, du collage, de l'assemblage, de la sculpture et de l'installation vidéo. Il emprunte des images à ses références, dans la culture de masse, surtout dans la science-fiction et emprunte aussi au réel, en utilisant des ustensiles de cuisine pour créer des formes, des créatures. Par exemple dans «*Trilogie*» il utilise des anciens plats en *Pyrex*, les assemblent pour que la forme finale ressemblent à des personnages de «*Star Wars*». Tout ceci confère à ses productions des formes mutantes et mixtes. Il travaille les notions d'amalgame, d'hybridation, qui parcourent toute son œuvre. Souvent composés d'objets récupérés, les matériaux produisent des formes et des métamorphoses. Donc Richard Fauguet emprunte des objets au monde réel mais il emprunte aussi des formes à la culture populaire pour constituer des structures doublement empruntées. Nous observons aussi que Jake et Dinos Chapman empruntent une icône populaire, une référence connue de tous pour la remettre dans son environnement dans lequel nous ne la voyons pas d'habitude, Ronald McDonald est rarement représenté crucifié au-dessus de cadavres, au sein de scènes de guerres.

Dans ce type de productions où nous agissons, nous pouvons agir ponctuellement, on change une fois donc on bascule. En reprenant l'exemple d'une feuille blanche que nous considérons comme œuvre, par la simple présence d'un point, toutes les significations préalables se voient transformées. Puisqu'il s'agira désormais d'un point au milieu du vide, du blanc, de l'élément présent, de la solitude, etc. Il s'agit d'une sorte de recyclage, notion qui est très questionnée en ce moment, dans une époque où les déchets ont envahi notre environnement et où les espaces sont saturés, encombrés de choses. Que faire de ce qui est déjà là ? Faut-il le réutiliser ? En sachant que nous en modifierons inexorablement les significations ! Nous nous trouvons dès lors dans une impasse, puisque l'appropriation et la modification nous sont expliquées jusque-là comme un fait commun, habituel, voire naturel, mais il est aussi vu comme un crime.

Accumuler

Après avoir emprunté une chose, nous pouvons en emprunter encore et encore, ceci correspondrait à une intention d'accumulation. Accumuler, c'est ouvrir le champ à des rencontres éventuelles. En revenant sur le travail de Richard Fauguet, il entreprend l'accumulation des objets, la disposition les uns sur les autres pour observer la production de ces rencontres aléatoires. Cet ensemble forme un langage, un univers peuplé de créatures étranges construites par un ré-œuvrement d'objets préexistants. Chez Fauguet, nous voyons ce désir de ré-œuvrer, car il part d'une origine, des objets de cuisine en céramique, puis il en met deux ensembles, et alors, l'objet n'est plus «vase» mais «composition de vase». Il nous montre alors des formes différentes lorsque des objets sont deux. Des formes presque anthropomorphes naissent. L'objet n'est plus utilitaire, mais devient totem. Il passe d'objet de design à objet d'art, d'objet utilitaire à objet sculptural. Il en agglutine de plus en plus et la pièce devient de fait une composition de plus en plus complexe, il complexifie de plus en plus le sens. Accumuler et rassembler sont des principes créatifs bien connus, la photographe sud-coréenne Jeongmee Yoon dans son projet photographique «*The Pink and Blue Projects*» nous montre une réunion d'objets roses autour d'une petite fille ou bleus autour d'un petit garçon (faire la description). Ici, elle joue sur les stéréotypes et montre comment les stéréotypes de couleurs peuvent prendre une place importante. Elle utilise des objets existants ou plutôt elles les réutilisent, puisque tous ces éléments ne sont pas destinés à l'origine à la création artistique, elle emprunte et accumule. Dans cette accumulation d'objets bleus ou roses, nous trouvons aussi des rencontres, mais cette fois-ci symptomatiques des stéréotypes de genre, puisque dans les objets bleus, nous trouvons des maquettes d'objets, des jeux vidéo, des kits scientifiques, alors que dans les accumulations d'objets roses, ce ne sont que des objets stéréotypés de jeunes filles qui se rencontrent, ainsi *Barbie*, les princesses *Disney* côtoient des instruments de beauté, des accessoires de mode, etc. Ceci prouve que, même au sein d'accumulations ou de collections d'objets, des schémas ou des processus se dessinent. La rencontre au sein des accumulations n'est pas toujours si libre qu'il n'y paraît.

L'accumulation me renvoie par mes propres projections au désordre (peut-être parce que j'y suis confronté) et, est inscrit dans mon ADN. J'ai remarqué

avec stupéfaction que ces termes possèdent un champ lexical d'une étendue inouïe : amphigouri, anarchie, agitation, abandon, baragouin, boucan, barouf, brouillamini, brouille, brouillerie, bazar, bric-à-brac, bastringue, bordel, bataclan, barda, bacchanale, binz, charabia, chaut, chambard, charivari, cacophonie, chaos, capharnaüm, chantier, cohue, confusion, désordre, discorde, désunion, débandade, débauche, décousu, déraillement, dérouté, désarroi, désorganisation, détraquement, divagation, embrouillamini, enchevêtrement, égarement, embrouillement, encombrement, enfer, éparpillement, fatras, fouillis, foin, foutoir, fourmiment, fourbi, grabuge, imbroglio, inintelligible, logogriphe, méli-mélo, mélange, micmac, non-sens, pataquès, pagaille, pêle-mêle, pétaudière, remue-ménage, raffut, ramdam, remous, ruée, salmigondis, sabbat, souk, tohu-bohu, tintamarre, tapage, tumulte, turbulence, turpitude, vacarme, zizanie... Et ma liste pourrait continuer encore longtemps ! Je ne peux alors m'empêcher de me demander si ce problème de désordre n'est pas inhérent à l'humain. En prenant du recul, je m'aperçois que l'homme n'a rien d'ordonné ! Il est, sur la Terre, l'incarnation même du désordre. Il met une pagaille pas innommable dans la nature, construit son environnement avec une cohue de matériaux éclectiques et entretien des relations, pour le moins chaotiques, avec ses congénères et avec lui-même. Alors comment voulez-vous que j'organise ma pensée dans ce grand salmigondis qui porte le nom d'humanité ! Peut-être n'est-ce pas nécessaire ? Car ce n'est que dans ce désordre que les rencontres se forment, que des images se construisent.

Cependant le chaos est souvent fascinant. Je dirais même que je m'émerveille en observant un lieu en désordre comme un grenier où une cave abandonnée depuis longtemps. Ces espaces sont ceux dans lesquels l'esprit s'abandonne à la rêverie. Je songe à ce qui peut bien se cacher en leurs seins, des trésors oubliés, des monstres ? Solitaire, j'avance et face au chaos, l'ordre me saute aux yeux. Les espaces chaotiques contiennent toutes mes préoccupations. Ils sont l'allégorie même de ma méthode et leur analyse me permet de fédérer mes pensées autour d'une seule image : celle d'un grenier.

*«Quand un parfum de fleur est chargé de réminiscences,
nous nous attardons seul à respirer la fleur, à l'interroger, dans
l'angoisse du secret que sa douceur dans un instant nous livrera
: ce secret n'est que la présence intérieur, silencieuse, insondable*



et nue, qu'une attention toujours donnée aux mots (aux objets) nous dérobe, qu'elle nous rend à la rigueur si nous la donnons à tel des plus transparents d'entre les objets.¹»

JeongMee Yoon, «*The Pink & Blue Project*», [2005-2015], série de photographie, 22×22 cm, galerie Paris-Beijing, Paris

JeongMee Yoon, «*The Pink & Blue Project*», [2005-2015], série de photographie, 22×22 cm, galerie Paris-Beijing, Paris

Richard Fauguet, «*Sans titre (Céramique)*», [2009], 10 céramiques, dimensions variables, Collection FRAC Ile-de-France, Le Plateau

Richard Fauguet, «*Sans titre (Céramique)*», [2009], 10 céramiques, dimensions variables, Collection FRAC Ile-de-France, Le Plateau, détail d'une céramique.

Dans ce vieux grenier, nous trouvons l'oubli. J'observe la poussière sur les objets d'une vie passée. J'ouvre de vieux albums photos, une boîte mystérieuse qui contient, peut-être, des secrets inavoués. Tant d'objets qui n'ont rien à envier à mon désarroi, délaissés, abandonnés, oubliés, perdus ! Georges Bataille dans l'extrait cité ci-dessus insiste sur le fait que poser des mots n'est pas la solution lorsque nous vivons une expérience. Il dit «*qu'une attention toujours donnée aux mots nous dérobe*», nous dérobe l'expérience vécue. C'est dans ce grenier que se bouscule en moi des émotions indicibles, survenues lors de l'expérience de l'exploration. Et c'est là, précisément, que ma pensée s'engouffre dans des méandres bien plus vastes du monde de nos souvenirs et de l'oubli. Ce paysage, vu dans son ensemble, dans ce grenier généralement mal éclairé, construit un monde nouveau. Il est fait de rencontres entre des objets éclectiques, un assemblage sans queue ni tête, vestige contemporain de l'art grotesque. Une ruine où tant d'époques se croisent et forme des chimères qui, avant que nous n'allumions la lumière, semblent vivantes. Par-ci, un vieux porte-manteau gonflé par l'accumulation de vestes et de chapeaux apparaît dans l'obscurité, tel une silhouette humaine s'étant perdu ici. Par-là une table chargée d'objet, ressemble à une bête à quatre pattes attendant de retrouver sa liberté. Cette image est celle qui me rassure. Ces objets, aux rapports lointains, forment un ensemble poétique se fichant pas mal des trous que le temps a fait à leurs existences. Ils coexistent dans un espace délaissé par la pensée humaine. Leurs accumulations ont créé de nouveaux rapports fantasmagoriques, un nouveau langage onirique. Elle est l'image d'une structure vestigiale de l'existence humaine, sorte d'externalisation de la mémoire. Ce grenier, c'est vous, c'est moi, c'est notre cerveau, notre inconscient. Ce grenier est un monde où se mêle dans une danse volubile le réel et l'imaginaire peignant sur la toile banale de notre quotidien un monde surréaliste. J'ouvre ainsi, avec vous, cette porte derrière laquelle un monde, mon monde, énigmatique et incertain sera à explorer sans crainte de l'égarement, puisque rien n'est tel qu'il paraît-être.

1. Georges Bataille, *L'expérience intérieure*, [1943], Paris, Gallimard, pp. 29.

Assembler

Après avoir emprunté puis accumulé, reste-t-il à assembler, ou non. Comment assembler ? Que faut-il assembler ? Cet assemblage est un acte de manipulation volontaire, il ne s'agit plus de laisser des « choses » côte à côte et regarder ce qui se passe, il s'agit de trouver des moyens de lier les formes, les fragments. Il faut réussir à fixer ensemble des formes dans une nouvelle image qui formera une unité. Arcimboldo, assemble les formes sous forme de portrait, dans « *L'eau* » il ne se contente pas d'accumuler des fruits de mer, il les dispose pour former un ensemble, une image : un portrait. Il en va de même pour le « *Manteau Pounours* » de Jean Charles de Castelbajac ou « *Banquette Chair* » des frères Campana, chacun s'est approprié des objets, plus précisément des peluches, puis ils les ont accumulés, par cette accumulation, ils ont projeté des idées, qui ne sont pas dénuées de caractéristiques culturelles que nous avons apprises, et d'empathie, en utilisant les termes de Vischer, d'association et de fusion. C'est-à-dire que culturellement, nous apprenons que les peluches sont des objets de réconfort, ce sont des objets doux et mous qui permettent de réconforter les enfants, certains deviennent des doudous, d'autres des compagnons tendres de l'enfance. Cette tendresse est désirable, nous pouvons avoir envie de nous lover à l'intérieur, avoir envie de retrouver ce sentiment enfantin de douces caresses avec ces objets transitionnels nous dirait Donald Winnicott¹, c'est pour cela que les artistes peuvent reprendre ces objets pour créer des compositions qui nous cajolent. Cependant, les projections des frères Campana ne sont pas les mêmes que celles de Jean-Charles de Castelbajac, les premiers assemblent les peluches pour créer une structure fixe, qui nous attend chez nous, un fauteuil, qui nous permet de nous reposer une fois rentrer chez nous, c'est ce que le design appelle : un scénario d'usage. Alors que Castelbajac pense que nous pouvons amener avec nous cette tendresse, donc il construit un manteau qui suivra son propriétaire pour l'envelopper de tendresse partout avec lui.

L'assemblage, à la différence de l'accumulation permet donc de visualiser plus franchement les projections. Si les créatifs ne faisaient qu'accumuler les objets, nous ne verrions chez frères Campana et chez Castelbajac, que des tas de peluches,

1. Donald Woods Winnicott, *Les objets transitionnels*, [1951], Paris, Editions Payot & Rivages



Giuseppe Arcimboldo, «L'eau»,
[1566], Huile sur bois, 66,5×50,5
cm, Kunsthistorisches Museum,
Vienne

Jean-Charles de Castelbajac, «Veste
Peluche», [1988], 150×100 cm,
tissus et rembourrage, peluches,
Paris, France

Humberto & Fernando Campana,
«Banquette Chair», [2007],
Peluches sur structure en métal
brossé, Edition Estudio Campana,
Numéro 6 d'une série de 150
exemplaires, Brodé sur une des
peluches «Campana N° 06 2007»,
90×120×80 cm

certes des tas composés de peluches différentes, des tas peu similaires, mais bien des tas. L'assemblage permet de faire émerger des structures propres aux projections de chacun. Ainsi, si nous ne faisons face qu'à des tas, les interprétations seraient peut-être similaires, or en construisant des structures, en faisant des assemblages, les interprétations prennent des directions différentes, les unes se rapportant à un fauteuil, les autres à un manteau, même si le point de départ reste sensiblement le même.

La création artistique à ceci pour elle, elle permet de voir toute chose comme une partie d'un puzzle que l'on peut se permettre d'assembler pour questionner, pour voir ce que produisent certaines rencontres. En effet, en dehors du cadre artistique, il est plutôt rare de voir des peluches composer un fauteuil ou un manteau. Notre environnement est pensé par logique, comme un puzzle où les pièces sont composées pour s'imbriquer les unes dans les autres, c'est pour ceci que les chaises peuvent le placer autour d'une table. Ce fut longtemps le propos des designers, rendre la vie plus simple, de trouver les «choses» qui aisément s'assemblent pour concevoir un environnement accessible et agréable à vivre, Ingold nous en dit :

«Nous voudrions que les choses se laissent manipuler facilement, sans opposer de résistance. Et n'est-ce pas le propos des designers que de les concevoir de cette manière ?¹»

Est-ce que le design rend réellement les choses plus simples ? Je ne crois pas, le design est là pour imaginer des scénarios, même les plus farfelus pour concevoir des objets qui seront utilisés dans ces mêmes scénarios. Le seul élément commun à la majorité des projets de design est qu'à un moment, l'humain intervient de manière active ou passive. Je peux choisir de lui faciliter la vie ou de la lui complexifier selon mon désir. Ainsi dans le premier cas, je conçois du pratique, dans le second, je conçois du ludique.

1. Tim Ingold, *Faire: anthropologie, archéologie, art et architecture*, op. cit., p. 142

Nous pouvons, tous les jours, nous rendre compte de cet aspect ambigu de la création. En fait, nous avons créé les objets qui nous entourent pour nous éloigner le plus possible de notre animalité, donc de ce qui fait que nous sommes des créatures qui ont évolué pour s'adapter à notre environnement, des créatures associées à la nature. Notre corps est en soi la chose la plus pratique, la nature nous a doté de capacités qui sont les plus adaptées pour vivre. Ainsi, nous pouvons nous asseoir, nous accroupir, nous pouvons nous plier pour boire directement à une source d'eau, nous coucher, nous avons des pieds qui fabriquent de la peau spécifiquement plus dure pour marcher. Nous avons un outil exceptionnel qui s'appelle la main, sur laquelle de nombreux textes furent écrits pour en chanter les louanges, mais nous créons sans cesse des objets pour nous passer de notre corps. Ainsi, pour dormir, nous avons conçu des lits, pour s'asseoir des chaises, etc. Par exemple, quand je mange, j'utilise des couverts, car je vis en Europe, alors qu'il serait plus pratique de manger avec les doigts. Ceux qui ont côtoyé des enfants savent qu'il est nécessaire d'apprendre aux petits à se servir convenablement des couverts et que ce n'est pas toujours chose facile. La fourchette fut introduite en France au moyen-âge, et ce fut difficile pour les Français d'accepter son usage, le couteau et la cuillère existait déjà, l'un pour couper le solide et l'autre pour recueillir les liquides, mais pour amener jusqu'à la bouche, seule la main était l'instrument convenable pour un contact à la nourriture solide, car il était préférable d'avoir une relation corporelle extérieure avec la nourriture avant de l'introduire dans notre corps. Puis la fourchette prit de plus en plus de place, pour évincer l'humain barbare et devenir plus élégant. La fourchette fut alors associée aux autres ustensiles de table qu'il faut utiliser pour se nourrir.

Ces objets s'associent donc autour de nous et complexifient notre environnement. Mais le design cherche à nous éloigner le plus possible de ces instincts primitifs. Donc, nous ne concevons pas des objets pour nous rendre la vie plus simple, nous créons pour réfléchir à notre manière de vivre. Créer des meubles mous, pour ma part, c'est à la fois une marque humoristique, puisque ces meubles n'opposent pas de résistance, mais ils ne sont absolument pas pratiques ! Ils sont complexes à réaliser, ils possèdent des parties qui sont parfaitement inutiles et sont eux-mêmes parfaitement inutiles pour réaliser des actions simples. Mais, ils créent des scénarios nouveaux, étranges et bizarres. J'observe comment ils sont utilisés,

comment les personnes font face à ces nouveaux objets. Quelle utilité leur trouvent-ils, comment les associer à ce qui existe déjà ? Le designer doit essayer de prendre de l'avance, s'il imagine des scénarios, c'est qu'il essaie de prévoir l'avenir, d'imaginer les choses avant qu'elles ne soient faites. C'est un métier d'anticipation. En parlant du design, Tim Ingold dit :

«Faudrait-il conclure que son véritable objectif est l'inverse : placer des obstacles sur notre chemin pour nous contraindre à redoubler d'habileté et d'ingéniosité pour réussir à les franchir ? Il se pourrait que le design, loin de fournir des solutions précises dans notre vie quotidienne, se contente plutôt de déterminer les règles du jeu.¹»

Et c'est bien de jeu dont il s'agit, des jeux d'associations, il nous faut créer des scénarios d'usage, ces scénarios varient en fonction des époques où les objets sont créés. Quand l'idée du design fut inventée, elle ne répondait qu'à des problématiques industrielles, c'est-à-dire, comment concevoir une chaise pratique d'un point de vue de la fabrication, le design est né avec l'industrie, puis, par la suite, il était devenu un jeu de formes et de couleurs qui répondait à des questions de fabrication, «est-ce que, je peux créer une chaise avec un seul moule et faire en sorte qu'elle possède des qualités esthétiques ?» Ces questionnements ont été résolus, donc, par la suite plutôt que de penser seulement l'objet, nous nous sommes mis à penser des scénarios d'usage, en association avec d'autres éléments. Est-ce que la chaise fait partie d'un tout ? Est-ce qu'elle se plie, se module ? Est-ce qu'elle reste une chaise ou elle se transforme ? Aujourd'hui, nous sommes dans la continuité de cette dernière idée, mais je crois que tous les jeunes designers sentent que quelque chose peine à naître. Nous arrivons à la fin de l'ère industrielle et je crois que le design prend un tournant bien plus important que ceux qui furent pris dans le passé. Pour aller où ? Je n'ai pas la réponse et personne ne le sait avec certitude. Nous allons tenter d'autres choses, expérimenter et associer. Le point est mis sur l'expérience, sur l'anomalie. Il ne relève plus des principes industriels. Rien ne meurt, les choses sont prises dans un processus constant, et les fondements de nos prédécesseurs restent. Nous penserons toujours nos objets selon leur fabrication, selon des scénarios d'usage, sur tout ce qui fut travaillé par le passé, mais aujourd'hui les interrogations ne sont plus celles-ci.

1. Tim Ingold, *Faire: anthropologie, archéologie, art et architecture*, op. cit., p. 142

«Un designer, écrit-il, est une personne ingénieuse et retorse qui s'entend à tendre des pièges.¹»

Assembler, c'est faire en sorte que deux choses tiennent ensemble, c'est tenter de les unifier en une seule forme, il existe bien des manières d'assembler, en cousant, par le fil, en collant, en superposant, etc. Mais associer, c'est aussi penser à insérer une chose dans ce qui existe pour y ajouter un nouvel élément, comme l'ajout de la fourchette dans les ustensiles qui nous permettent de manger. Il s'agit donc d'associer des idées, de penser à des articulations. C'est chercher une corporalité à des éléments divers. Le design apparaît donc comme la discipline des associations dans le sens où elle cherche à trouver du lien entre tout ce qui existe pour faire cohabiter les choses dans un environnement, voire pour trouver une continuité.

Richard Fauguet, au travers des associations qu'il produit crée aussi des chimères, il accole des images et compose une forme chimérique, une créature polymorphe et interdisciplinaire et lui construit un monde, un répertoire qui correspond à son univers plastique et il nous laisse nous projeter. Nous construisons d'autres images, plus complexes que celles qui sont données à voir, nous imaginons des créatures, un monde dans lequel elles seraient susceptibles d'évoluer.



1. Vilém Flusser, *The Shape of Things: A Philosophy of Design*, Londres, Reaktion, 1999, p. 50, dans, Tim Ingold, *Faire: anthropologie, archéologie, art et architecture*, op. cit., p. 142

Déformer

Salvador Dali, «*La Persistance de la mémoire*», [1931], Huile sur toile, 24×33 cm, Paysage, nature morte, MoMA, Museum of Modern Art, New York

Jake et Dinos Chapman, «*ADN zygotique*», [1997], Fibre e verre et résine peinte, 190×90×90 cm, Londres, Angleterre

René Lalique, «*Femme Libellule*», [1897], Ornement de corsage en Or, Email, Chrysoprase, Pierres de Lune et Diamants, 23×26,5 cm, Calouste Gulbenkian Fondation, Lisbonne

Parmi les méthodes qui permettent de ré-cœuvrer une production, nous avons vu que l'appropriation était souvent un point de départ qui permettait une interprétation par des articulations ou par des associations d'éléments «complémentaires» à la chose initialement appropriée. Nous avons aussi perçu que les images incorporées subissent des métamorphoses dans l'esprit des spectateurs. Nous pouvons même dire qu'elles se déforment à chaque fois qu'une personne incorpore l'image. Effectivement, soit je pars d'une base et j'associe d'autres éléments pour créer une forme nouvelle, comme dans le bijou de René Lalique, «*Femme Libellule*», où nous voyons une femme se métamorphosant en libellule. Ce bijou possède une tête et un tronc de femme, cependant ses bras sont des ailes de libellule et à partir de sa taille, jusqu'au bas de la pièce, cette femme est une libellule. Ici, les thèmes favoris de l'Art Nouveau sont abordés : la nature et la métamorphose. Cependant, les éléments sont associés, il s'agit d'une sorte de collage où le corps d'une femme est découpé en dessous de la taille et aux épaules, pour remplacer les parties manquantes par des membres de libellule. Maintenant, si nous regardons «*ADN zygotique*» de Jake et Dinos Chapman, nous pouvons observer qu'ils déforment la structure d'un corps eux aussi, mais en utilisant le corps lui-même, ils ne font pas intervenir des éléments étrangers dans la structure, mais déplacent les membres eux-mêmes et les multiplient dans la structure initiale. Le corps perçu devient alors monstrueux, il ne possède plus une tête, mais une dizaine, quatre jambes et les membres sont d'une organisation douteuse. En opérant ainsi, ce nouveau corps dit bien autre chose qu'un corps qui n'aurait pas été torturé à ce point, car en déformant l'image, nous déformons les projections, et nous déformons ainsi les environnements dans lesquels nous projetons les nouvelles formes. C'est ici le point qui nous intéresse, lorsque je déforme une structure, je déforme aussi le contexte dans lequel cette structure pourrait s'insérer au travers des projections de ceux qui réceptionnent l'image perçue. Déformer, c'est entamer un processus de [re-], c'est un processus de ré-cœuvrer en recontextualisant. Si nous regardons désormais «*La Persistance de la mémoire*» de Salvador Dali, nous voyons des horloges déformées, plus communément décrites comme molles, car la toile est connue par le grand public sous le titre «*Les Montres Molles*». Ces montres nous apparaissent très grandes, assez grandes pour s'étaler sur une branche d'arbre,

puis presque liquides. Par ces déformations, nous comprenons que nous sommes dans un univers surréaliste, l'environnement semble désertique et chaud. Maintenant, imaginez ce tableau, mais sans les déformations apportées par l'artiste, c'est-à-dire un tableau où il serait représenté un environnement mi-plage, mi-montagne, avec un arbre mort des montres à gousset et un corps allongé sur le sol. Le tableau semblerait sans doute assez classique et l'environnement pourrait être le nôtre, une plage dans notre monde. Les déformations permettent de rendre les formes et les environnements de ces formes énigmatiques. Les appropriations, associations et déformations font partie des principes utilisés dans les processus créatifs, en témoigne les recherches de Dominique Berthet :

«L'appropriation n'est donc pas une mais multiple, Loin d'être une particularité de l'art contemporain, l'appropriation est en réalité une composante du processus créateur, elle en est même indissociable.¹»

Donc ré-œuvrer, au travers des déformations engagerait la forme, mais aussi le contexte. Ré-œuvrer, c'est réutiliser ce qui existe pour en donner une autre vision, c'est jouer sur des symboles en décontextualisant et en recontextualisent. Les artistes ouvrent un autre langage ; en ajoutant de l'image. Jake et Dinos Chapeman, ajoutent de nouvelles images à ce qui existe (un corps ou un symbole), Richard Fauguet, lui aussi ajoute et en superpose des images pour en créer de nouvelles. En ré-œuvrant ce qui existe, ils font naître du mouvement, mais aussi en co-œuvrant avec ce qui est déjà là (mais nous verrons cela plus tard.) c'est créer de nouveaux contextes, qu'est-ce que les frères chapmann produisent en déformant le corps ? Ils créent une nouvelle structure qui nous laisse nous projeter. Ils créent dans notre esprit des environnements dans lesquels leurs productions se placent. Au-delà de déplacer les formes dans des environnements existants, comme dans *«Fucking Hell»* où ils déplacent l'image de Ronald Mc Donald, d'un environnement de fast food américains à un environnement de guerre, ils créent ou plutôt nous laissent créer mentalement des environnements nouveaux, mixant des «choses» connues comme la «Femme Libellule» de René Lalique qui semble tout droit sortie d'un conte de fée.

Mes productions ne partent jamais de zéro, elles s'insèrent toujours dans des processus déjà installés. *«Omission»*, commença avec une collecte d'objets qui appartiennent à des gens, dans des contextes, au sein d'environnements. C'est la conjonction d'une rencontre dans un lieu avec des objets présent à ce moment-là qui a pu faire naître un projet dans lequel ces associations sont mises en question. *«Re(dé)co-membrer»* prit naissance à la suite d'un projet qui utilisait du textile rose, et les objets qui ont servi à l'émergence des formes existait bien avant le projet. Donc alors même que les projets n'avaient pas été encore conçu les objets et formes qui sont inscrites en eux avaient déjà des vies. Mes projets ont eu pour désir de perpétuer des formes de vies des objets, de la vie de leur image. Par la suite, les dispositifs permettent aux objets de continuer à bouger, ils conservent un aspect vivant par les manipulations et les projections que les spectateurs peuvent faire en eux. Ces projets trouvent toujours un moyen de récidiver dans la vie en revenant au plus près des acteurs de l'exposition en se ré-œuvrent avec eux.

¹ Dominique Berthet, *L'incertitude de la création, Intention, réalisation, réception*, op. cit., p. 103



La carte chance



Association du projet «Omission», [2022], techniques mixtes, dimensions variables, Paris



Proposition de composition chimérique, projet «*Re(dé)co-membrer*», «*La Chaise Blanche*» et «*Les Balles*», après chimérisation par les spectateurs, [2021], Paris

Comme nous l'avons vu, le projet «*Omission*» comme «*Re(dé)co-membrer*» portent en eux les processus du «ré-œuvrer». Effectivement les objets de «*Omission*» sont empruntés à des personnes qui sont prises en photo et les formes de «*Re(dé)co-membrer*» sont empruntées au réel. Les objets sont accumulés dans des structures qui permettent de faire des rencontres et de faire émerger des formes. Au-delà d'une organisation anarchique de l'accumulation, les objets sont assemblés les uns aux autres, image avec objet pour l'un, entre peluches pour l'autre. Les associations sont multiples, car dans le cas d'«*Omission*» les associations sont mentales, elles construisent des histoires par le fait de rapprocher une photo et un objet. Dans le cas de «*Re(dé)co-membrer*», les associations sont mentales, mais aussi physique, elles sont possibles par la présence de bandes velcro qui permet aux formes de se maintenir ensemble. Puis les structures par ces différents principes sont déformées (j'essaie de simplifier tout ce qui vient d'être dit !).

En fait mes projets reprennent l'idée du Cairn : Tim Ingold évoque cette structure en disant :

«Un cairn, par exemple, n'est rien d'autre qu'un tas de pierres, auquel le voyageur qui passe par là peut ajouter une pierre qu'il a ramassé en chemin pour marquer son passage. Mais un cairn que l'on a désigné comme un monument visant à sa conservation, doit rester intact : ajouter ou retirer une pierre équivaldrait à une dégradation.¹»

Je fabrique des sortes de cairns qui ne sont pas vues comme les monuments, mais qui sont vu comme des structures susceptibles de recevoir encore du mouvement. C'est bien le principe et la critique qu'Ingold fait, un cairn ne peut pas être une structure fixe et fini, sinon il s'agit d'un tas de pierres classé ou d'un ancien cairn, mais non plus d'un cairn en tant que tel. Sur ce principe, nous avons en groupe réalisé une performance nommée «*Plasticité*» lors d'un séminaire. Cette performance reprend tous les points vus jusque ici.

¹ Tim Ingold, *Faire: anthropologie, archéologie, art et architecture*, op. cit., p. 182



Vues du résultat de la performance «Plasticité», [2022], techniques mixtes, dimensions variables, Paris

La performance «*Plasticité*» prenait place lors d'un séminaire du master 2 Arts Plastiques et Création Contemporaine, dans le cadre du séminaire de Christophe Viart. Il nous était demandé de lire 4 livres et de réaliser une performance autour de ceux-ci. Le thème étant la plasticité, nous avons, en groupe, décidé de prendre des citations dans chacun livres se référant à la plasticité et de les organiser pour créer un dialogue entre les différents auteurs. Ces citations étaient imprimées sur les feuilles, une citation par feuille. Une fois lue, la citation était donnée à un membre de l'assemblée qui devait créer une forme avec la feuille de papier et la placer au centre du cercle formé par les sièges du public. Le tas de formes en papier prenait ainsi de l'ampleur et chacun ajoutait la pierre à l'édifice durant la représentation.

Cette performance mettait en jeu beaucoup de principes vus dans cet écrit, l'appropriation : nous nous sommes appropriés les propos des auteurs pour organiser une «pièce» dans laquelle nous incarnions des rôles. De plus, les spectateurs s'approprièrent les feuilles pour créer des formes. L'accumulation : les citations étaient accumulées pour créer un texte et les formes l'étaient aussi pour former un cairn au centre de la pièce. L'assemblage : les citations étaient assemblées et les formes résultant des papiers aussi. Puis la déformation : les papiers étaient déformés et les enchaînements de citations extraites de leur environnement et replacées dans un nouveau texte déformaient inexorablement le propos des auteurs. Les principes du ré-cœuvrer étaient très présents à ce moment-là et chacun était impliqué dans la pièce, même les auteurs des livres qu'ils n'en sache rien ! Tout ceci semblait donner de la vie à la pièce. Cette vie est aussi visible dans mes productions «*Omission*» et «*Re(dé)co-membrer*» puisque les structures se métamorphosent, elles évoluent selon leur environnement, selon les participants, comme des êtres biologiques.

6. Une « Biologie des images »

Nous pourrions continuer à parler des principes qui permettent de ré-cœuvrer, mais de cette analyse, il découle que les images et les artefacts produits par l'humanité mutent. C'est ce que Julian Pitt-Rivers appelle la « *Biologie des images* ¹ ». Il s'agit d'une théorie qui questionne sur l'application des conceptions Darwinistes sur les productions humaines. Ce questionnement se retrouve chez plusieurs auteurs, par exemple Tim Ingold se demande :

« *Ne pourrait-on pas comprendre les formes de l'architecture vernaculaire, par exemple, comme le résultat de la variation et de la sélection d'éléments recombinaison transmis d'une génération à l'autre.* ² »

Ici, il nous demande si l'architecture n'a pas son propre système d'évolution comme celui des êtres vivants ? N'y a-t-il pas une forme d'évolution semblable à celui de la sélection naturelle au sein des artefacts créés par les hommes ? Ne reproduisons-nous pas le système évolutif de la nature dans ce que nous créons ? C'est ce que défend Carlo Severi sous le propos de Pitt-Rivers :

« *Cette biologie des images est définie par son fondateur, le général britannique Pitt-Rivers, comme l'application de la théorie darwinienne de l'Évolution au domaine des formes conçues par l'humanité et aux représentations mentales que ces formes impliquent. Comme les animaux, et comme les idées, ajoutait Pitt-Rivers, les dessins que l'on peut observer dans les différentes cultures humaines subissent une évolution dans le temps et, tout comme les animaux et les idées, ils se répartissent dans des régions du monde propices à leurs subsistances.* ³ »

La question est complexe. En effet, chaque génération conserve et transmet ce qui lui semble le mieux pour l'avenir, tout en évinçant ce qui lui semble inutile. Il

1. Carlo Severi, *Le Principe de la chimère : Une anthropologie de la mémoire*, op. cit., sur les théories de Julian Pitt-Rivers, Augustus Henry, *Principles of classification*, [1874], *The Evolution of Culture and Other Essays*, Oxford, Clarendon, 1906, p. 1-20; reprint New York, AMS Press, 1979.

2. Tim Ingold, *Faire: anthropologie, archéologie, art et architecture*, op. cit., p. 153

3. Carlo Severi, *Le Principe de la chimère : Une anthropologie de la mémoire*, op. cit., p. 24

Il y a donc une sélection et une transmission. Chaque génération prend soin d'améliorer les créations passées, nous pouvons retracer une histoire du téléphone, de sa création à aujourd'hui, et lui faire un « arbre d'évolution » en montrant ce qui a été abandonné et ce qui a évolué. Donc il y a aussi une évolution, une adaptabilité des artefacts. Cependant, appliquer le schéma Darwiniste aux créations humaines, serait nier la conception préalable de l'objet et de ses améliorations. Les êtres vivants évoluent à cause de contraintes, donc c'est la « chose » extérieure qui cause l'évolution. Nous, nous faisons évoluer nos objets par confort, et ils engendrent de la contrainte. C'est-à-dire que, dans le premier cas, l'évolution vient en dernier, alors que dans le second cas, elle arrive en premier. Nous concevons avant de créer, là où dans le vivant, la création ne se conçoit pas, ou du moins elle se conçoit en même temps qu'elle se crée.

Dans cette conception des objets réalisés par l'homme nous trouvons un autre défenseur de la biologie des images, mais qui utilise son propre vocabulaire : Michel Serres. Dans sa théorie, il nous explique qu'il croit que l'externalisation des capacités humaines aux objets, a externalisé l'évolution aux objets. Il appelle cela « *L'exodarwinisme* » :

« *L'invention de la roue est une externalisation de ces articulations (cheville, genou, hanche). Et une fois que les objets sont là, ils évoluent comme s'ils étaient des organismes objectivés.* C'est ce que j'ai appelé l'exodarwinisme. ¹ »

Michel Serres attribue l'évolution aux objets qui remplacent le corps, tout ce qui sert à externaliser les capacités humaines. Le dessin est une externalisation de la mémoire, donc selon ces théories, même les dessins évoluent. Ayant étudié par le passé le design, je continue à concevoir du mobilier. J'ai réalisé une commode en tissu. Le design nous apprend que les objets ont une histoire et une évolution. L'histoire de la commode est particulière. C'est un meuble très tardif. Et en même temps, c'est un meuble qui existe depuis toujours. Nous savons que l'histoire du mobilier dit « de rangement » commence avec des boîtes. Pour des raisons pratiques, nous avons conçu tôt et dans la quasi-totalité des boîtes plus ou moins grandes dans

1. Michel Serres, *Mes profs de gym m'ont appris à penser*, collection *Homo Ludens* conçue et dirigée par Benjamin Pichery, Entretiens conduits par François L'Yvonnet, [2021], Paris, Ed. Cherche Midi, INSEP, p. 40

lesquelles étaient rangées des objets précieux. Ces boîtes ont pris de plus en plus d'importance jusqu'au moyen-âge, où elles sont devenues des coffres. Ces coffres, à la renaissance se sont vu acquérir des compartiments, pour séparer les objets. Puis, nous avons créé des pieds sur lesquels poser ces boîtes, mais les pieds étaient des «consoles» sur lesquelles nous venions poser les coffres, puis nous sommes passés d'une ouverture par le haut à une ouverture frontal, par-devant. Puis les pieds se sont soudés au coffre. C'est à ce moment qu'il y eut une explosion de la diversité des meubles, meubles à porte, malle etc. Puis la commode, meuble lourd, bas, à tiroirs, mixant divers types de meubles. Les théories que nous apprenons en design, valent-elles pour toute la création humaine ? Pouvons-nous généraliser ce que nous apprend l'histoire de la commode aux images que produisent les arts plastiques ? Nous trouvons chez certains artistes l'intention de voir les pièces évoluer, comme avec «*The Obliteration Room*» de Yayoi Kusama ou avec «*Measuring the Universe*» de Roman Ondak vu précédemment. Pour eux, c'est la pièce qui évolue dans un laps de temps court, ils s'interrogent sur cette «*Biologie des images*» appliquée à une pièce durant le temps de l'exposition. Je propose aussi une vision de ce concept à la manière de ces artistes, en créant des structures qui évoluent dans le temps, qui se modifient. Cependant, ce que nous apprend l'évolution en biologie est qu'elle est un processus lent. Mais refuser l'évolution des choses, c'est nier tous les principes et toutes les théories vues jusqu'ici (constructivisme, projection, appropriation, ect.). Mais qu'entraîne cette négation ?

«Ainsi, tandis que les ouvrages d'architectures, conçus et construits à l'origine pour durer éternellement, se sont enlisés, pour certains d'entre eux, dans les sables du temps, le tumulus rond – silencieusement et sans se faire remarquer – a poursuivi sa carrière en accueillant toujours de nouveaux dépôts. Ce qui revient à dire qu'il persiste.¹»

Ingold nous dit que les structures éternelles (s'il en existe) «*se sont enlisés dans les sables du temps*», c'est-à-dire qu'elle se sont vu isolées des activités humaines et semblent contraintes à l'inactivité, comme des squelettes de dinosaures dans un musée. Nous pouvons même dire, par cette métaphore, que ces structures

1. Tim Ingold, *Faire: anthropologie, archéologie, art et architecture*, op. cit., p. 170



Léonard de Vinci, «*La Joconde*»,
ou «*Portrait de Mona Lisa*»,
[Entre 1503 et 1506 ou entre 1513
et 1516, peut-être jusqu'à 1519],
77×53 cm, huile sur panneau de
bois de peuplier. Propriété de l'État
français, affectée à la collection du
département des peintures du musée
du Louvre. Protégée au titre de bien
d'un musée de France. Musée du
Louvre (depuis 1797), Paris France

Salvador Dali et Philippe Halsman,
«*Autoportrait de Dali en Mona
Lisa*», [1954], photomontage,
photographie argentique sur
gélatine, 20,3×25,4 cm, collection
particulière.

Fernando Botero, «*Mona Lisa*»,
[1978], huile sur toile, 166×183 cm,
Musée Botero, Bogota, Colombie

Marcel Duchamp,
«*L.H.O.O.Q.*», [1919], Ready-
made, portrait, crayon et copie,
19,7×12,4 cm, Musée national d'Art
moderne, Paris, France

se sont fossilisées, c'est-à-dire qu'elles sont soustraites aux processus biologiques et qu'elles ne sont plus que des traces du passé. Cette affirmation m'interroge alors sur la place d'une œuvre d'art ? Doit-elle évoluer avec nous, ou doit-elle se fossiliser ? Nous savons que les œuvres d'art majeur : comme «*La Joconde*» ont eu plusieurs vies. À l'origine, il y a celle qui sortit de l'atelier de De Vinci. Une toile parmi les autres, celle qui commença à être exposée. Puis il y a eu celle qui a appartenu à Louis XIV, puis celle du musée du Louvre, celle qui fut volée, celle d'aujourd'hui qu'il faut avoir vu une fois dans sa vie. Ce qui fait qu'une production est une œuvre, c'est qu'elle continue à jouer avec nous. Il en est de même pour les monuments. Je pense que rien ne devrait jamais complètement disparaître. Il me semble que tout peut toujours jouer un rôle. C'est une philosophie japonaise connue, expliquée dans *Éloge de l'ombre*¹ de Jun'ichirô Tanizaki, qui nous explique qu'au Japon, un objet ne se jette pas, il doit être réparé, grâce à ces réparations, l'objet acquiert une esthétique propre qui lui donne toute sa valeur. On peut lui retracer son histoire, sa vie est inscrite sur sa surface. Ainsi cet objet est [re-] : réparé. Le mot «réparer» se compose de [re-] et de -paro (reparo en latin), paro c'est paraître. Il nous paraît à nouveau, sous un nouveau jour, par la réparation, l'objet est de nouveau impliqué dans les processus de la vie. Avec «*Mona Lisa*» au cours de son histoire au sein de l'humanité, elle est réapparue ponctuellement, l'empêchant de sombrer dans l'oubli, l'empêchant de s'enliser «*dans les sables du temps*». Je n'utilise pas la «*Joconde*» par hasard, le fait est qu'elle est une image qui fut et qui est toujours enclin à l'appropriation et à la déformation. Elle est toujours impliquée dans les productions artistiques et dans la vie culturelle. C'est une icône qui ne cesse de [re-], de se ré-œuvrer, au sein des arts plastiques. Je m'interrogeais précédemment sur les principes d'évolution des objets, comme celui de la commode. Ces principes d'évolution seraient-ils applicables aux images des arts plastiques ? «*Mona Lisa*» permet d'apercevoir une partie de la réponse. Le fait est qu'elle est continuellement reprise et remise en jeu dans les productions artistiques. Ainsi, il existe de nombreuses «*Joconde*», celle de Dali, qu'il déforma pour faire son auto-portrait, celle de Duchamp, surmontée d'une moustache et d'une barbichette avec ces fameuses lettres «*L.H.O.O.Q.*» écrites en dessous, celle de Botero, plus «*volumétrique*» pour utiliser un terme cher à l'artiste, etc. Son image ne cesse d'accompagner la création artistique. Ceci nous questionne, est-ce que son image évolue ?

1 Jun'ichirô Tanizaki, *Éloge de l'ombre*, [1933], Paris, Verdier

Tim Ingold nous parle de cela, puisque lorsqu'on les classe comme étant des objets de l'histoire nous les contraignons à ne plus évoluer et à devenir des reliques mises à l'écart de la vie des hommes. La création de ce genre de catégorie à un effet plus pervers, ce qui ne fait pas partie de cette catégorie n'a plus aucune valeur et peut, voir doit être détruit. Donc, nous avons des «choses» coincées, hors de tout processus et des «choses» sans avenir, considérées comme des consommables et vouées à disparaître par la destruction humaine. On les expulse encore une fois du processus de la vie. Seuls, quelques miraculés auront la chance de conserver leurs mouvements qui n'appartiennent pas à l'histoire. Ils ne seront pas voués à la destruction. Il s'agit alors de penser une continuité de mouvement. Nous avons le droit d'ajouter à ce qui est, nous avons le droit de le modifier, mais nous n'avons pas le droit de nier son existence.

«On n'en a jamais fini d'en finir. Comment ce qui n'a pas réellement de fin pourrait-il avoir un commencement ? Ne devrions-nous pas dire plutôt des choses faites ou construites que, à l'instar des choses qui poussent, elles sont toujours en train de commencer ?¹»

On commence et on recommence toujours ! Comme les systèmes biologiques qui évoluent constamment pour s'adapter au mieux à toutes les relations, à toutes les interactions qui sont mises en jeu dans la nature. La culture semble adopter des principes similaires. Rien n'a réellement de fin ou de début, ce sont des choix que nous effectuons arbitrairement qui génèrent des mutations ! Les choses perdurent, mais ne se cristallisent pas, il faut les voir comme la perdurance.

1. Tim Ingold, *Faire: anthropologie, archéologie, art et architecture*, op. cit., p. 178

II. Les acteurs du [re-]

1. Travailler avec les autres

Après avoir étudié différents mécanismes qui permettent de se questionner sur les processus qui permettent de ré-œuvrer, il apparaît important de s'attarder sur les acteurs de celui-ci. J'introduis ici une notion utilisée par Marie Preston «*co-œuvrer*¹». Cette notion est importante pour comprendre la notion expliquée de «ré-œuvrer», car on peut refaire son propre travail, mais de manière générale, nous travaillons avec d'autres travaux, c'est œuvrer avec d'autres personnes. Lorsque nous œuvrons avec quelqu'un d'autre, quand nous co-œuvrons, chacun sait que sa présence dans une œuvre collaborative n'est que passagère. Le co-auteur œuvre tant qu'il est là, et quand il part, il emmène avec lui une partie de l'œuvre par conséquent, il désœuvre. Il y aurait bien évidemment d'autres notions à étudier dans cet espace de double mouvement entre œuvrer et désœuvrer, mais il s'agit ici de voir ces cycles sous les deux prismes du ré-œuvrer et du co-œuvrer.

En utilisant cette association du mot «œuvrer» et du préfixe «co», nous réfléchissons sur les œuvres qui sont pensées et produites à plusieurs. Ceci est différent de coproduire qui n'affecte qu'une réalisation particulière. Co-œuvrer reviendrait, à agir perpétuellement à plusieurs dans le processus, dans le but d'obtenir une production métamorphe qui varie selon les acteurs de cette dite production. Effectivement, comme dit avec la notion de «ré-œuvrer» des variations sont perceptibles dans ces productions, car, comme elles sont «co-œuvrer», chacun laisse une empreinte différente et rend la pièce métamorphe comme chez Yayoi Kusama et Roman Ondak ou polymorphe comme chez Jake et Dinos Chapman et Richard Fauguet.

1. Marie Preston, *Inventer l'école, penser la co-création*, [2021], Paris, Edité par Céline Poulin et Marie Preston, Textes de François Deck, Jean Foucambert, Raymond Millot, Rolande Millot, Céline Poulin, Marie Preston, André Virengue, Publié avec le CAC Brétigny, en partenariat avec le Centre d'art contemporain de la Ferme du Buisson, Le Grand Café, Saint-Nazaire et avec le soutien de l'Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis et l'École universitaire de recherche ArTeC.



Laura Poupeville «*Dix par dix le temps roule en nous*», [2021], techniques mixtes (tissus, objets récupérés, chaînes, etc.) et performance, dimensions variables, Galerie Michel Journiac, Paris, France, vue 5

Laura Poupeville «*Dix par dix le temps roule en nous*», [2021], techniques mixtes (tissus, objets récupérés, chaînes, etc.) et performance, dimensions variables, Galerie Michel Journiac, Paris, France vue 1

Laura Poupeville «*Dix par dix le temps roule en nous*», [2021], techniques mixtes (tissus, objets récupérés, chaînes, etc.) et performance, dimensions variables, Galerie Michel Journiac, Paris, France, vue 2

Laura Poupeville «*Dix par dix le temps roule en nous*», [2021], techniques mixtes (tissus, objets récupérés, chaînes, etc.) et performance, dimensions variables, Galerie Michel Journiac, Paris, France, vue 3

Laura Poupeville «*Dix par dix le temps roule en nous*», [2021], techniques mixtes (tissus, objets récupérés, chaînes, etc.) et performance, dimensions variables, Galerie Michel Journiac, Paris, France, vue 4

Le premier point, le plus évident de la notion de «co-cœuvrer» c'est la participation d'une personne autre que l'artiste dans la composition d'une œuvre. Dans les exemples cités précédemment, les artistes co-cœuvrent avec leurs spectateurs. C'est ce que nous pouvons voir avec Roman Ondak et Yayoi Kusama. Les artistes font intervenir les spectateurs sur leurs productions. Il serait plus juste de dire que les spectateurs agissent au sein du dispositif mis en place. Ils métamorphosent la production. Ils sont pris, impliqués dans le processus qui fait naître ou transforme l'œuvre, généralement sur la base du volontariat. Chez Roman Ondak, le spectateur, laisse un trait et des informations personnelles (prénom et date de passage) pour que l'œuvre évolue. Chez Yayoi Kusama, les spectateurs laissent des gommettes de partout dans la pièce initialement blanche. Donc l'œuvre ne peut évoluer qu'avec le spectateur puisque, sans lui, dans les deux œuvres, les pièces seraient restées blanches et vides. La présence du spectateur est nécessaire, et comme gage de présence, le spectateur laisse une trace de son passage. Chaque personne qui passe voir l'œuvre, modifie une partie et hante comme un fantôme la pièce initiale. Il laisse une trace et chaque passage continue de modifier la forme initiale. La pièce n'a finalement pas une composition définitive, elle se modifie sans cesse, elle se métamorphose.

Ceci questionne la place du spectateur puisque dorénavant, il est plutôt accepté de parler pour les œuvres d'art participatives de «*spect'acteurs*» notion vue auparavant, étudiée par Pierre Barboza. Ce sont les pièces où le spectateur joue un rôle, là où il est considéré comme un élément de la proposition artistique. Mais ici, en agissant sur l'œuvre, il n'est pas seulement acteur, il est aussi en partie auteur. Dans cette catégorie spécifique, pouvons-nous alors aujourd'hui parler de «spectateur» qui serait donc la contraction de spectateur et d'auteur, puisqu'il est important de voir que celui qui regarde et aussi, désormais, celui qui agit et modifie.

Quand une œuvre qui est co-cœuvrée, donc une co-cœuvrée, on l'appelle maladroitement une coproduction, une œuvre marquée par chaque personne qui a pu laisser une trace visible sur la production. Ses petits auteurs annexes, comme dans les «*Tableaux Pièges*» de Daniel Spoerri peuvent être considérés comme des co-cœuvres, même si les spectateurs ne sont pas réellement ceux qui participent au repas, puisque les participants sont des invités de Daniel Spoerri et les spectateurs sont ceux qui

observent le vestige. Cependant, les «*Banquets*» de Fabien Vallos ou les «*Barbecues de terre crue*» de Simon Nicaise en font partie, chacun tient lieu de spectateurs, d'acteurs et d'auteurs dans leurs dispositifs respectifs.

Je vais prendre pour exemple une jeune artiste, Laura Poupeville, qui présenta en octobre 2020 à la galerie Michel Journiac un dispositif particulier «*Dix par dix, le temps roule en nous*». Cette production se présentait comme une installation faite de textiles suspendus aux murs et d'objets récupérés ou achetés sur le site de revente en ligne *le bon coin*, objets sélectionnés pour leurs liens symboliques ou matériels avec le passé intime de l'artiste, objets par la suite empaquetés et disposés sur le textile. Durant l'exposition, il fallait donner son numéro de téléphone pour que l'artiste nous fasse rejoindre un groupe de conversation par SMS au sein duquel nous étions conviés à discuter sur le temps, les souvenirs ou la mémoire. Nous partagions des pensées et des souvenirs et réfléchissions à la notion générale de temps. Les textes issus de la conversation étaient par la suite récupérés et utilisés pour la construction de poèmes, qui furent récités durant la phase de décrochage de l'œuvre. Chaque participant a été convié à assister au décrochage de l'œuvre pour que chacun récupère un objet choisi par l'artiste.

La proposition de Laura Poupeville est très intéressante sur de nombreux points. Déjà, elle co-œuvre avec des volontaires pour construire des textes issus de conversations diverses autour d'un sujet donné. Ces échanges sont aussi des lieux d'écoute et d'échanges qui nourrissent les recherches de l'artiste et les réflexions des participants. Donc, elle se nourrit des pensées de tous les spectateurs. Mais, nous pouvons aussi voir qu'elle ré-œuvre, ce qui se raccroche à la partie précédente puisqu'elle réutilise les écrits des spectateurs pour constituer des poèmes. Enfin, elle désœuvre en ne laissant plus aucune œuvre à proprement parler puisque chaque spectateur part avec un morceau. Encore une fois, même si le spectateur ici n'intervient pas directement sur ce qui est exposé, il est impliqué durant toute la période expositionnelle en vue d'une production orale qui prend place lors d'une cérémonie de fin.

2. Un inévitable travail en commun

Dans son texte *Par-delà le bien et le mal*, Nietzsche souligne un point essentiel dans l'utilisation d'un mot particulier du langage, il dit :

«Pour ce qui est de la superstition des logiciens, je ne laisserai jamais de souligner un petit fait que ces esprits superstitieux ne reconnaissent pas volontiers : à savoir qu'une pensée se présente quand «elle» veut, et non pas quand «je» veux; de sorte que c'est falsifier la réalité que de dire : le sujet «je» et la condition du prédicat «pense».¹»

En disant cela, Nietzsche bouleverse fondamentalement une habitude très commune et académiquement acceptée, celle de dire «je pense». Or il me semble judicieux de rappeler ici que non, «je» ne pense pas. Ma pensée est là présente en continu. Dire, «je pense» impliquerait qu'il est possible de la manipuler et de la faire surgir. Or non, la pensée est capricieuse. C'est comme lorsque nous avons en tête une musique et que nous n'arrivons pas à la faire disparaître de nos pensées, nous ne pouvons pas manipuler nos pensées. «J'ai fait arrêter ma pensée», est une phrase que l'on entend chez les suicidaires. Arrêter la pensée est synonyme de mort. La seule chose que je peux faire, c'est nourrir ma pensée, pour lui permettre de naviguer vers d'autres rivages, pour peut-être changer d'avis, ou consolider une pensée déjà présente. Mais la nourrir veut dire qu'il faut aller voir autre chose, ailleurs, il apparaît alors nécessaire de travailler avec d'autres «choses» que nous et notre esprit.

L'important est de repréciser l'utilisation de notre vocabulaire et transformer tous ces «je pense» en des «je crois». C'est cette seconde locution qui nous ramène à la réalité, celle qui ne peut pas affirmer, mais juste croire. Alors je crois en ce que j'arrache de ma pensée. C'est ici toute la difficulté d'un travail, et même d'une œuvre, «croire en elle».

Il me semble alors intéressant, en partant de ce postulat (et en arrêtant de croire que les hommes ont la capacité de tout manipuler, de tout contrôler) de rapprocher cet aphorisme à l'art. Il me semble d'abord qu'il y a quelque chose d'incontrôlable dans l'art, quelque chose qui avance et n'attend personne. Pour preuve, chaque époque produisait des styles artistiques très définis. Comme la pensée, l'art est là, omniprésent et c'est à chacun d'en saisir un morceau, à chacun de travailler avec ce flux, de co-créer avec lui, pour témoigner de l'art de son temps. Chaque créatif, qui produit une œuvre, n'est que le témoin d'un contexte, d'un mouvement, d'un groupe. Chaque œuvre est un morceau, un fragment attrapé par un créatif qui est environné par un contexte qui a fait naître l'œuvre. Tout cela est complètement logique, puisqu'il faut voir l'art, tout comme la pensée, comme de grands sacs où des informations se croisent, se mêlent.

Ce sont des images, des textes, des phrases, des sentiments, tout ce qu'un humain est susceptible de capter dans son environnement et qui se mélangent pour créer des suites, des connexions, qui donneront la pensée, et que se traduira par l'art. Ainsi, la pensée tout comme l'art est liée à son contexte et ne se construit pas seule ou ne se dirige jamais seule. Seul, je ne ferais jamais prendre une direction à ma pensée, je devrais y faire intervenir des éléments extérieurs. Je ne ferais jamais prendre à l'art une direction seul. Ce n'est qu'avec des éléments externes qu'il prendra une direction.

«Nous ne décidons jamais seuls de devenir artiste, en revanche nous décidons seuls d'arrêter. ¹»

Rien ne peut se construire seul, de la nourriture est nécessaire. Une production est toujours nourrie d'éléments extérieurs à l'artiste. Ce que j'appelle donc «co-créer», est une notion souvent décriée, puisque dire que nous ne créons pas de manière isolée, c'est admettre une incapacité à s'auto-suffire, c'est admettre des lacunes. Or, l'orgueil humain n'accepte pas cette nécessité de l'autre, il refuse la main tendue. La remise en question de cet ego consiste à dire qu'une production ne surgit pas du vide et s'inspire d'autres créations, d'autres formes. Nous acceptons volontiers chez les créatifs de parler d'inspiration, mais ceci ne devrait pas aller plus loin. Dorénavant, nous remettons en question les droits relatifs à la propriété. Pouvons-nous

aujourd'hui retravailler l'œuvre de quelqu'un ? (Problème se rattachant à la notion de ré-œuvrer). Pouvons-nous détourner l'œuvre de quelqu'un ? Pouvons-nous faire une œuvre en collectif ? Donc, comment définir cette copropriété Quels sont les droits de chaque participant ?

Nous retrouvons ce processus de co-créer chez Daniel Spoerri, puisque les repas, ses «*Tableaux Pièges*», se réfèrent à toute une époque selon les productions et leurs contextes. Certains sont très marqués par des objets des années 1960, d'autres plus par les années 1970 au travers des objets qui sont présents dans les compositions. Ainsi, chaque production acquiert un style qui s'est défini grâce au contexte dans lequel il a été créé. D'autre part, Spoerri considère que seul le vestige accroché au mur est une œuvre. Or aujourd'hui, beaucoup considérerait que l'œuvre ne se situe pas seulement dans le vestige accroché sur un mur, mais bel et bien dans l'intégralité du processus créatif qui a amené à cette production. Aujourd'hui Fabien Vallos produit des repas à la manière de Daniel Spoerri, mais il ne garde rien et pour lui l'œuvre réside dans tout le processus mis en place jusqu'à la fin du repas. Ce qui reste n'est plus puisque l'œuvre a été consommée comme chez Simon Nicaise.

1. Léo Marin, «Fabien Vallos», interview faite par Léo Marin, *Point Contemporain #23*, Entretien, [2021], Paris, Revue auto-éditée, 12/2021, pp. 26

3. Des acteurs dans l'exposition et bien au-delà

Co-œuvrer, c'est œuvrer à plusieurs. Le travail d'Ai Weiwei, «*Sunflower Seeds*», comprend la co-création et va au-delà du monde artistique. Mais la vision de l'œuvre ne suffit pas à en comprendre toutes les spécificités. Déjà «*Sunflower Seeds*», littéralement «*Graines de Tournesol*», est une installation qui consistait à créer un sol d'une couche de 10cm de graines de tournesol en porcelaine, sur une surface de 3400m². Dans un grand hangar de Londres, cette installation permettait aux visiteurs de se promener dessus. La graine de tournesol est un symbole très particulier dans la culture chinoise puisque qu'il s'agit de la graine de la fleur du soleil. Elle est un symbole de la révolution chinoise et un symbole du maoïsme (Mao étant souvent représenté comme un soleil et accompagné de tournesols, qui sont ses partisans, ceux qui regardent le soleil).

Ai Weiwei a décidé que l'œuvre serait réalisée de manière artisanale et qu'elle devait suivre la tradition de l'exploitation et de la transformation de la porcelaine chinoise. Il relance donc une économie dans la ville de Jingdezhen, à 1000km de Beijing, ville dans laquelle les porcelaines impériales étaient auparavant réalisées. Cette ville connaît, depuis les nombreuses turpitudes politiques chinoises, une décroissance considérable. Il a donc fallu 10 ans de recherche, 2 ans de réalisation et environ 1600 personnes au total pour obtenir le résultat recherché par l'artiste. Il a fait appel à tous les savoirs faire ancestraux chinois que cette ville avait conservés pour réaliser son par terre.

D'abord, la porcelaine était extraite des mines, réduite en poudre et mélangée à de l'eau, puis versée dans des moules en plâtre en forme de graines. Ensuite, elle était triée et peinte à la main par des centaines d'habitants, contre une rémunération, puis cuite dans des gigantesques fours. Enfin, elle est nettoyée puis séchée au soleil avant d'être mise dans des sacs pour être déversée dans le fameux Hangar, le Turbin Hall. Le hall d'entrée et la plus grande salle d'exposition de la Tate Modern, musée d'art moderne se situant à Londres, a fait commande de cette œuvre à Ai Weiwei. L'exposition a eu lieu du 12 octobre 2010 au 2 mai 2011, mais à cause de la poussière irritante que dégageaient les graines en porcelaine, les visiteurs n'ont pas pu marcher sur l'œuvre très longtemps.



Ai Weiwei, «*Sunflower Seeds*»,
[2010], 3 400 m², techniques mixtes,
installation, performance, porcelaine,
Turbin Hall, Tate Modern, Londres,
Royaume-Uni, vue 1

Ai Weiwei, «*Sunflower Seeds*»,
[2010], 3 400 m², techniques mixtes,
installation, performance, porcelaine,
Turbin Hall, Tate Modern, Londres,
Royaume-Uni, vue 2

Jake et Dinos Chapman, «*Fucking
Hell*», [1998-2008] Fibre e verre et
résine peinte, 200x200 cm

Ai Weiwei, «*Sunflower Seeds*»,
[2010], 3 400 m², techniques mixtes,
installation, performance, porcelaine,
Turbin Hall, Tate Modern, Londres,
Royaume-Uni, vue 3

Durant son exposition, les spectateurs pouvaient interagir avec l'œuvre. Certains ont mis ces graines dans leurs bouches, pour bien-être sûr qu'il ne s'agissait pas de vraies graines de tournesols. D'autres ont creusé pour retrouver le sol, ou encore ont rempli leurs poches et sont partis avec, etc. Cette œuvre est en perpétuel mouvement et ne se termine jamais, puisque le spectateur va la modifier, soit à force de marcher, les graines éclatent, se brisent et deviennent poussière. Elles sont nées poussières et redeviennent poussière. L'intérêt est de voir que le spectateur est parti prenante de la forme exposée, puisque Ai Weiwei ne propose qu'une «aire» de 3400 m² dans laquelle les spectateurs sont invités à pratiquer, à expérimenter, à entrer en contact et à la modifier. Mais nous savons aussi que l'artiste co-crée avec toute une ville, il y a un échange, une interdépendance assumée entre cette ville sans laquelle le projet ne pourrait exister, et l'artiste, sans lequel la ville pourrait mourir. Grâce à ce projet, l'artiste maintient des traditions, une vie et une économie. Assumer cette interdépendance, c'est co-crée: lui a le pouvoir de l'idée et les habitants de Jingdezhen ont le pouvoir de réaliser.

Cet exemple permet de me recentrer, puisque nous voyons ici que des frontières restent maintenues : l'artiste a pensé le dispositif, seul, même si la culture de son pays en a donné le sens. Il a l'idée et il a mené sa réalisation en relançant une économie. Mais personne ne vient modifier l'idée. Puis il réalise et soumet sa production à un public. La forme est déjà très réfléchie, les possibilités assez restreintes. Ainsi l'œuvre de manière assez vertueuse, et fait appel à des traditions (nous voyons tout le processus d'œuvrer). Il co-œuvre, puisque sans les artisans rien n'existerait. Dans la co-réalisation, lui-seul est maître de ce qui va faire œuvre à ce moment-là. Il ré-œuvre en exposant et en laissant les spectateurs rentrer en contact. Donc il co-œuvre à nouveau avec les spectateurs qui modifient la pièce en extrayant des éléments, en les brisant, en les déplaçant. Puis il désœuvre en laissant toutes les graines disparaître sous les pieds des spectateurs. Malheureusement les poudres de porcelaine étant trop dangereuses, l'œuvre ne pourra jamais disparaître vraiment durant l'exposition car aucune personne n'est désormais autorisée à marcher sur les «*Sunflower Seeds*».

L'important, c'est la participation des spectateurs et la manière dont ils sont aussi guidés pour faire ce dont l'artiste a envie. L'objectif est toujours là. La liberté est toujours artificielle. Ai Weiwei dit que vous êtes libre, mais si vous voulez entrer avec un rouleau compresseur, ce n'est pas possible. Il en est de même pour la majorité des artistes présentés ici. Ils sont à l'origine de mouvements qu'ils orientent et ils laissent un terrain de liberté plus ou moins vaste aux spectateurs ou aux co-auteurs, mais ils donnent la direction. Mais laisser une trop grande liberté rend l'artiste vulnérable face à toutes les vicissitudes de la vie. Ces travaux jouent toujours sur les antagonismes de la liberté et de la soumission en nous questionnant pour savoir finalement qui est soumis à qui ?

En reprenant l'exemple des frères Chapman nous pouvons dire effectivement qu'ils co-œuvrent, puisqu'en utilisant le symbole de Ronald McDonald crucifié, ils décontextualisent et recontextualisent, mais ils utilisent une icône qui a été créée et qui se construit de jours en jours. Sans cette construction préalable, ils n'auraient jamais pu proposer cette œuvre et elle n'aurait pas pu être comprise, le travail est toujours mené sur plusieurs fronts, il y a celui que les artistes font et celui qui se passe dehors, dans les foules, où les symboles sont constamment retravaillés et en perpétuelle mutation.

4. Un principe relationnel

Ce qui est perceptible dans cette notion de co-œuvrer, c'est l'envie qu'ont les créatifs de partager des expériences avec d'autres personnes, l'envie de partager un labeur qui passe souvent par l'implication d'autres entités, implication partagée par les processus du [re-] et qui passe souvent par un contact physique ou psychique. Il existe donc des relations entre les trois entités qui sont, le public, l'artiste et l'œuvre. Les effets sur ces trois protagonistes mettent en évidence un réseau de liens et d'actions mutuelles éprouvés par chacun. Le spectateur, l'artiste et l'œuvre se retrouvent à l'origine de variations et subissent eux aussi des modifications. Ce sont des contacts multiples, contact qui par définition, agit sur le territoire des relations humaines:

«L'œuvre d'art représente un interstice social. [...] L'interstice est un espace de relations humaines [...]. Telle est précisément la nature de l'exposition d'art contemporain dans le champ du commerce des représentations : elle crée des espaces libres, des durées dont le rythme s'oppose à celles qui ordonnent la vie quotidienne, favorise un commerce interhumain différent des «zones de communication» qui nous sont imposées.¹»

C'est dans cet interstice que les contacts, les projections, les appropriations deviennent possible, en général que les relations humaines se mettent en place. Nous pouvons remarquer que le contact laisse chaque protagoniste dans une situation d'incertitude. Incertitude de l'action que va faire le spectateur, incertitude de la forme de l'œuvre, incertitude du résultat attendu par l'artiste, puisque comme le dit Nicolas Bourriaud, l'expérience artistique «s'oppose à celles qui ordonnent la vie quotidienne». C'est le sentiment partagé qui permet de tisser les liens dans l'expérience artistique. Incertitude des actions des spectateurs chez Ai Weiwei, incertitude du placement des objets sur les tables de Daniel Spoerri, etc. Les relations, bien qu'incertaines, sont fortes avec la proximité des protagonistes (artiste, œuvre et spectateur). On pourrait presque dire: on touche l'œuvre, donc on touche l'artiste, donc on touche la personne, donc on touche l'humain, donc on touche l'humanité.

1. Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, [1998], Paris, Les presses du réel, p. 14-15

L'œuvre d'art, au travers de son exposition et de son expérimentation, permet de mettre en relation des individus, des collectivités et des contextes. Cela a pour effet d'organiser des rencontres entre la volonté artistique et la volonté individuelle du spectateur avec l'œuvre comme expérience. C'est, dans ces rencontres, dans ces contacts, que des perspectives se dessinent sur le rapport de l'art et de son public.

Nicolas Bourriaud nous dit:

«L'art actuel montre qu'il n'est de forme que dans la rencontre, dans la relation dynamique qu'entretient une proposition artistique avec d'autres formations, artistiques ou non.¹»

Effectivement les artistes comme Yayoi Kusama, Fabien Vallos, Simon Nicaise ou encore Roman Ondak montrent que l'aspect social de la rencontre permet l'émergence d'œuvres qui n'existeraient pas sans les rencontres entre l'art et des disciplines qui ne sont pas communément artistiques, comme la cuisine, coller des gommettes, écrire son nom, sa taille, etc. C'est par la rencontre d'une intention artistique avec d'autres entités que le dispositif permet de faire naître une œuvre.

1. Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, op.cit., p. 20

5. L'expérience :

Ce qu'il faut retenir de l'expérience d'un jeu, l'expérience de la remise en jeu. L'expérience c'est apprendre par la pratique dans le but de développer des capacités, des apprentissages. L'expérience sera le processus d'une acquisition qui passera par une mise à l'épreuve. Cette acquisition servira peut-être elle-même à une autre pratique. L'expérience, c'est essayer, sans être sûr du résultat, c'est ce qui est relatif à l'expérimentation (nom féminin). Elle est dans l'ambiguïté de comportements passifs (ceux qui regardent) et actifs (ceux qui pratiquent). C'est aussi une épreuve personnelle, le fait d'éprouver quelque chose. (l'épreuve amène à un champ sémantique très vaste puisqu'une épreuve est une action, un examen, un obstacle, un malheur, un danger, etc.) L'expérience doit toujours être vue sous deux angles: l'expérience comme quelque chose de créée et d'observée (je crée des expériences.) et l'expérience comme quelque chose de vécu (je traverse une expérience.). Tout ceci amène donc deux notions importantes qui sont: pratiquer et éprouver. L'expérimentable signifie qu'il est possible d'agir dessus. C'est là l'idée du contact, puisque nous pouvons agir sur la pièce. Mais qu'est-ce que c'est qu'agir? Qu'est-ce que commettre une action? Qu'est-ce qu'une action? Communément, il s'agit du pouvoir d'agir, c'est un pouvoir primitif commun aux êtres vivants. C'est le pouvoir de transformer ce qui est, de s'exprimer par des actes. Alors, si lors d'une exposition, il est permis au spectateur d'agir, est ce que nous lui permettons réellement de s'exprimer?

«L'expérience est la mise en question (à l'épreuve), dans la fièvre et l'angoisse, de ce qu'un homme sait du fait d'être.¹»

Faire des expériences est à la portée de tous, à vrai dire notre vie en est entièrement composée. Par définition, une expérience passe par une épreuve et nous éprouvons quotidiennement. Soit par la mise à l'épreuve de quelque chose, soit par la mise à l'épreuve de quelqu'un. Ainsi dans l'art la mise à l'épreuve, c'est l'exposition. D'une manière générale, l'artiste se met à l'épreuve en créant une œuvre et en la soumettant à un public. L'œuvre est mise à l'épreuve par la critique et le regard des autres. Le public est mis à l'épreuve lorsqu'il est face à l'œuvre. Ces épreuves sont

1. Georges Bataille, *L'expérience intérieure*, [1943], Paris, Gallimard, p. 16

souvent intellectuelles. Mais qu'en est-il lorsqu'il y a contact. La mise à l'épreuve est donc double, puisque l'œuvre va la subir (en plus de l'épreuve réflexive), une épreuve physique tout comme le public. Ceci a pour conséquence directe, comme vu dans le chapitre précédent de modifier ou compléter ce qui fait partie de l'épreuve (artiste, œuvre, spectateur), dans notre cas, l'épreuve artistique. Et ayant comme conséquence indirecte, d'en tirer des leçons de sagesse, de l'expérience, sorte de système éducatif qui nous interroge sur ce que nous sommes.

«Définir la nature du problème, qui est de rétablir la continuité entre l'expérience esthétique et les processus normaux de l'existence.¹»

L'expérience dans l'art, c'est relier l'expérience ordinaire et l'expérience esthétique. Comme les a défini John Dewey dans *L'art comme expérience*. L'expérience ordinaire, c'est l'expérience de tous les jours, les expériences que nous faisons dans notre vie quotidienne. Des actes mécaniques sans intérêt qui n'attirent plus notre attention. L'expérience esthétique, est selon Dewey, une expérience résultant d'une émotion. Ainsi, comme nous le verrons plus tard, Michel Journiac dans *«Messe Pour un Corps»* a su relier une expérience ordinaire manger (action quotidienne), à une expérience basée sur l'émotion, le cannibalisme. Nous avons tendance à catégoriser les expériences en créant un système de valeurs pour penser que certaines ont plus d'importances que d'autres. Il serait plus juste de dire que certaines expériences ont plus d'impact que d'autres. C'est l'un des sujets dont s'est emparé John Dewey pour rédiger son ouvrage *L'art comme expérience*. Mais une épreuve reste un obstacle qu'il faut franchir, peu importe l'intensité.

Les expériences sont intégrées dans le système des relations sociales, humaines. On partage des expériences, on vit des expériences avec et sans les autres, les autres vivent les leurs, etc. Elles forment des étapes qui sont des symboles. La première expérience sexuelle, la première expérience avec une autre culture, etc. Il y a des expériences individuelles et des expériences collectives. Les artistes proposent des expériences qui reprennent certaines idées des étapes de la vie, certains passages initiatiques. Ils nous proposent des expériences ordinaires rendues extraordinaires et



1. John Dewey, *L'art comme expérience*, [1934], Paris, Folio essais, p. 41

Simon Nicaise, «*Museomorphic*»,
[2015], Technique mixte,
200×300×150 cm, Salon de
Montrouge, ed 2015, Paris, France

Simon Nicaise, «*Museomorphic*»,
[2015], Technique mixte,
200×300×150 cm, Salon de
Montrouge, ed 2015, Paris, France

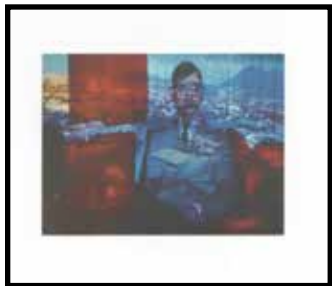
Simon Nicaise, «*Museomorphic*»,
[2015], Technique mixte,
200×300×150 cm, Salon de
Montrouge, ed 2015, Paris, France

Michel Journiac, «*Messe Pour un
Corps*» [1969], techniques mixtes
(installation et performance),
dimensions variables, Galerie
Templon, Paris, France

esthétiques. Ces épreuves sont aussi des vérifications de ce que nous sommes en tant qu'humain, des épreuves sur ce que nous savons ou sur ce que nous pensons savoir. Comme les épreuves de la scolarité, brevet, baccalauréat, etc. L'épreuve, c'est être vulnérable, c'est pouvoir faire face à l'échec. Éprouver, c'est vivre, éprouver, c'est se questionner sur la vie.

Avec «*Muséommorphe*» Simon Nicaise, propose une expérience, celle de manger des œuvres d'art au public. Tout ceci est évidemment symbolique puisque les œuvres dévorées par les spectateurs ne sont en réalité que des reproductions de pièces classiques en glace au citron. Cette performance est très intéressante puisqu'en œuvrant, Nicaise réfléchit déjà à la destruction de ses créations en glace. Donc il fait appel au spectateur pour détruire ce qu'il produit, il y a plus que du désœuvrement, il co-désœuvre.

Comme nous venons de le voir, il y a du collectif, donc le principe de chimérisation relève du collectif, puisque, si je crée un hybride seul, je crée un nouveau «*Frankenstein*», une forme solitaire qui n'a de rapport qu'avec moi, qui fera peur aux autres. Mais si nous créons un hybride à plusieurs, il représentera une action collective résultant d'un processus collectif. Il obtiendra une place au sein d'une communauté et donc une reconnaissance au sein d'un groupe. La question n'est plus sur le résultat de l'hybridation, mais bien sur le processus de cette hybridation. Sur cette base-là, nous pouvons dire que l'hybride, que j'appelle chimère, est la figure de l'indéfini, une figure douteuse.



Une carte de visite



Association du projet «Omission», [2022], techniques mixtes, dimensions variables, Paris

Dans les projets que je vous ai présentés jusqu'ici, je m'interroge à chaque fois sur : qui fait l'œuvre ? Qui fait œuvre ? Qu'est-ce que ces relations mettent en évidence ? Je ne reviendrais pas trop dessus, ici puisque nous avons déjà expliqué certaines choses, mais que ce soit dans «*Omission*», dans «*Plasticité*» ou dans «*Re(dé)co-membrer*», les acteurs qui permettent de donner naissance à chaque production sont nombreux, et les acteurs qui entretiennent une relation qui permet à l'œuvre d'évoluer sont eux aussi nombreux.

Il y a donc à chaque fois plusieurs volontés qui doivent être prises en compte dans l'analyse de ces pièces, celle du créateur, celles du participant, celles qui étaient présentes avant que les formes ou les objets ne deviennent des œuvres, etc. Tout ceci pour dire que je ne travaille jamais seul !

Je fais œuvrer le spectateur, je co-œuvre, lorsque je donne «*La Chaise Blanche*» et «*Les Balles*», comme dans les images ci-contre, les spectateurs vont mixer et brouiller ce qui existe. Ainsi, «*La Chaise Blanche*» et «*Les Balles*» deviennent une production à part entière dans le projet «*Re(dé)co-membrer*» production co-créer entre une assemblée et moi. Ensuite, cette composition sera divisée pour être re soumise à de nouvelles manipulations. De plus, mes peluches rappellent les jouets d'enfants. Nous commençons à comprendre (au travers d'études scientifiques) que ce que nous appelons «jeu», ce qui amène de l'amusement, fait partie du vivant (les animaux jouent). Nous, humains, éternels enfants capricieux de la nature, avons transformé ces jeux au travers d'outils qui nous permettent de créer des compositions. Ces compositions sont le résultat d'un jeu qui peut être pris au sérieux ou pas. Les artistes comprennent que créer, composer, relèvent d'une forme d'amusement et en même temps d'une nécessité.



Vue du résultat de la performance «Plasticité», [2022], techniques mixtes, dimensions variables, Paris



Proposition de composition chimérique, projet «*Re(dé)co-membrer*», «*La Chaise Blanche*» et «*Les Balles*», après chimérisation par les spectateurs, [2021], Paris

III. Fin de la composition ?

1. Désœuvrer

Définition :

Comme nous pouvons nous y attendre, la notion de désœuvrer arrive à la fin. Ce mot correspondrait à la fin de l'œuvre, il est un processus de déconstruction qui amène à la désactivation de l'œuvre. Nous savons que désœuvrer existe dans la langue française et possède une définition :

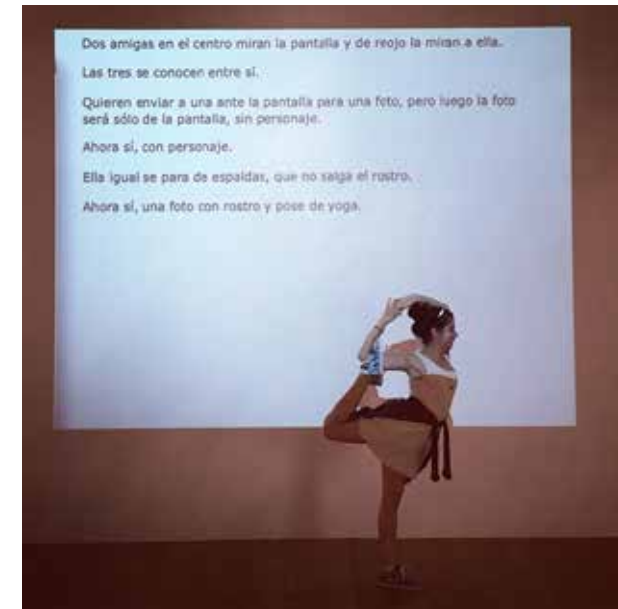
Désœuvrer :

1. Priver quelqu'un d'activité sérieuse.
 2. S'abandonner à l'oisiveté, ne s'intéresser à aucune action sérieuse.
- Ceci donnant l'adjectif désœuvré.

Désœuvré :

Pour une personne :

1. Qui n'exerce pas ou plus d'activité. Qui a interrompu, cessé son travail. Qui est sans emploi, Sans occupation socialement reconnue. Qui ne peut rien faire.
 2. Qui n'a plus d'activité essentielle par suite de la perte de l'objet qui concentre Ordinairement l'attention.
 3. Qui a perdu la possibilité de fixer son intérêt. Qui est mal à l'aise, désemparé, prostré parce que soudain privé de son centre d'intérêt. Qui est atteint d'ennui, d'incuriosité, de fatigue
- Psychologique.
- Pour un lieu : Où ne s'exerce plus aucune activité.
- Pour une durée : Durant lequel on n'exerce pas d'activité.
- Pour un objet : Dont on ne se sert plus.



Dora García, *«Instant narrative»*, [2006-2008],
Logiciel de traitement de texte, rédacteur/
performeur, dimensions variables, acquisition:
Dépôt du Centre national des arts plastiques,
FNAC 10-858, Paris, France

Félix Gonzalez-Torres, *«Candy stacks»*, [depuis 1991],
techniques mixtes (installation et performance), bonbons,
dimensions variables, Musée d'art moderne de la ville de
Paris, Paris, France

Nous pouvons voir au travers de cette définition que désœuvrer, c'est arrêter une action, c'est stopper un mouvement. C'est la perspective dans un champ proche, de vide, d'impossibilité, de perte, d'abandon, d'abattre, d'enlever, de désactiver. Aussi concernant l'art, chaque décrochage, chaque mise en réserve d'une œuvre d'art correspondrait à un désœuvrement. Puisque l'œuvre ne peut plus être vecteur de mouvement et elle-même ne peut plus bouger puisqu'elle est stoppée, arrêtée, décrochée et sûrement mise au placard. Le spectateur est désœuvré. Puisqu'il est privé de l'activité que lui proposait l'œuvre. L'artiste est désœuvré. Puisque son œuvre ne produit plus de mouvement donc par répercussion, nous avons enlevé du travail, de la matière. Désœuvrer au sein de l'art, c'est toujours mener une triple action, se répercutant chez les trois entités : l'exposition, l'artiste, l'œuvre et le spectateur.

Il est plutôt évident de voir que je désœuvre le spectateur et que le spectateur aussi me désœuvre. Puisque, lorsque je donne une de mes productions, elle va être déconstruite, je vais donc être privé de ce que j'avais initialement fait. Mais par la suite, je récupère l'objet et je le transforme à nouveau, ou une autre personne va à son tour la modifier. Ainsi le spectateur sera à son tour désœuvré.

Nous pouvons alors accorder au désœuvrement, avec toutes les actions vues à travers précédemment, que c'est le seul qui possède une certitude, celle de la fin, de l'arrêt du fonctionnement. C'est une réflexion très commune, la seule chose dont nous sommes sûrs, c'est que nous allons mourir. Cette notion serait alors une vanité, elle ne produit que des ruines ou des épaves. Mais même à ce moment-là, beaucoup de doutes sont mis en jeu, puisque nous ne sommes pas certains de la suite, les ruines et les épaves aussi ont un avenir et sont-elles mêmes parfois ré-œuvrées. Il n'y a pas de réelle fin comme nous le confirme Nicolas Bourriaud:

«Il n'existe pas de «fin de l'histoire», ni de «fin de l'art» possibles, puisque la partie se réengage en permanence, en fonction du contexte, c'est à dire en fonction des joueurs et du système qu'ils construisent ou critique.¹»

1. Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, [1998], Paris, Les presses du réel, pp. 17

Cet extrait de Nicolas Bourriaud nous parle de l'impossibilité de la «fin» artistique, comme il n'est pas possible de trouver une fin au jeu puisqu'il se réengage à chaque partie. Effectivement, les expositions peuvent être produites et reproduites dans différents contextes, faisant à chaque fois changer la forme des œuvres. En faisant ceci, il ne peut exister de fin dans ces propositions artistiques. C'est le cas de Félix Gonzalez Torres avec «*Candy stacks*» qui réapparaît continuellement dans les musées.

Prenons l'exemple de Dora Garcia, lors de la biennale de Venise de 2011, lorsqu'elle propose son dispositif «*Instant Narrative*». Le processus est assez simple, il y a un homme devant un ordinateur qui écrit et ce qu'il écrit est projeté sur un écran, sur le mur en face de lui. Nous pouvons lire ce qu'il est en train d'écrire. Après quelques minutes, nous remarquons qu'il n'écrit pas n'importe quoi, il décrit ce qu'il voit autour de lui. Donc il décrit le déroulement de l'exposition et les spectateurs y sont décrits, d'ailleurs certains s'amuseront à faire des actions particulières pour voir comment celles-ci seront décrites par l'écrivain. Cette production illustre parfaitement mes propos. En effet, il y a une volonté d'œuvrer, relative à des processus, il y a une idée de ré-œuvrer, car les écrits réutilisent des mouvements de spectateurs des actions qui se déroulent à un moment, dans un cadre et dans un contexte expositionnel, qui sont reprise pour constituer un texte. Nous observons une volonté de co-œuvrer puisque sans les spectateurs, il n'y aurait rien à écrire. Ce n'est pas l'artiste qui écrit, mais elle fait appel aux savoirs littéraires d'un auteur, d'une autre personne qui possède les aptitudes pour mettre en place une telle proposition. Donc les spectateurs laissent leurs traces et hantent les textes. L'auteur écrit avec son style et lui aussi laisse sa trace de manière plus intense dans l'œuvre. Puis quand tout est désœuvré, il reste un vestige, voulu par l'artiste, les textes sont imprimés, reliés et disposés en tas. Mais malgré leur présence, ils ne sont jamais utilisés. Ainsi il y a une fin, un arrêt dans la production, une certitude : la fin. Il reste toujours un doute, ici. Que deviendront ces textes ? Que faire des vestiges de l'art ? Mais c'est un autre sujet !

2. Effets sur l'œuvre

En revenant sur l'exemple de Spoerri et Vallos, je m'interroge. L'art est un mouvement présent au sein de l'humanité comme la pensée. Aujourd'hui, Fabien Vallos laisse la possibilité aux banquets de devenir des œuvres d'art, mais il ne reste aucun vestige, seulement des souvenirs et des photos, quelque chose d'impalpable, là où Spoerri considère que ses déjeuners ne sont pas des œuvres, mais que le vestige du dîner fait office d'œuvre. Nous sommes alors en droit de nous interroger. Spoerri n'a-t-il tout simplement pas conservé des vestiges de ce qui était l'œuvre ? Finalement, toutes les œuvres d'art ne sont-elles pas, tout simplement que des vestiges de l'art, des témoignages. Ces productions, ne seraient-elles pas toujours lacunaires sans leur contexte de production ? En fait, c'est l'œuvre elle-même qui se retrouve désœuvrée, lorsqu'elle est coupée de son origine. Elle reste là comme une ruine d'un moment de l'histoire d'un homme ou de plusieurs, comme une fenêtre qui laisserait passer de moins en moins de lumière.

«L'œuvre n'advient que dans la consommation du banquet, et par conséquent, dans sa destruction. ¹»

Dans cette phrase, c'est ce que Fabien Vallos exprime, l'œuvre doit être consommée donc détruite pour pouvoir libérer tout son potentiel. Ceci peut être observable chez Laura Poupeville, car elle constitue un rituel au travers duquel l'œuvre est divisée et distribuée. Les restes sont donnés aux spectateurs, à ceux qui ont aussi fait l'œuvre. Elle est dissoute et consommée. Ainsi, il n'y a plus aucun fantôme qui ne subsiste en elle. Ce qui reste, c'est le souvenir d'un événement artistique, d'une œuvre. Chaque empreinte est rendue à son propriétaire. Je reprends les paroles de Fabien Vallos:

«L'histoire de l'art est complexe et perverse, parce qu'elle a construit un mode de consommation des œuvres, sans consommation de celles-ci. [...] Quand je consomme une pomme, elle est détruite et absorbée. Quand je consomme une œuvre, elle n'est pas détruite et est partiellement absorbée,

1. Léo Marin, «Fabien Vallos», interview faite par Léo Marin, *Point Contemporain #23*, Entretien, [2021], Paris, Revue auto-éditée, 12/2021, pp. 26

de sorte qu'elle demeure intacte après la «consommation». Aristote est le premier (Poétique, 1448b) à avoir pensé ce double processus en faisant la différence entre un «plaisir pénétrant» et un «plaisir non pénétrant». On nous a appris à consommer symboliquement les œuvres et à payer la possibilité, non pas de les consommer comme lorsqu'on achète une pomme mais de les approcher.¹»

Il existe quelques artistes dont le désir de faire pénétrer l'œuvre dans le spectateur, c'est-à-dire de faire disparaître l'œuvre par le biais du spectateur, a réussi. Michel Journiac avec «Messe Pour un Corps» ou Félix Gonzalez-Torres avec «Candy Stack». C'est en 1969 que Michel Journiac perturbe le monde de l'art contemporain avec sa performance «Messe Pour un Corps» à la Galerie Templon à Paris. Il est important de rappeler qu'il a failli devenir prêtre et cela a des conséquences sur son œuvre. Avec une importance considérable accordée au rituel dans certaines de ses performances, en particulier dans «Messe Pour un Corps». Dans cette performance, l'artiste célèbre une véritable messe, parfaitement conforme au rite catholique, avec enfants de chœur et lecteurs, etc. Le spectateur participe à cette messe en regardant, en écoutant, et au moment où dans la religion chrétienne l'assemblée vient communier (c'est-à-dire lorsque chaque personne va recevoir l'hostie, symbole du corps du Christ.), Michel Journiac remplace les hosties par des morceaux de boudins faits avec son propre sang. Il donne aux spectateurs une expérience de cannibalisme réelle, là où elle est spirituelle dans la religion. Cette œuvre fait pénétrer toute l'œuvre dans les spectateurs puisqu'on la mange avec la bouche, on écoute l'entrée par les oreilles, on sent avec le nez, etc. Ceci permet de rentrer en relation avec la pensée de l'artiste très profondément. Ainsi, Journiac œuvre, co-œuvre, ré-œuvre et désœuvre. Le désœuvre est physique, il ne reste plus rien, nous avons mangé l'œuvre, elle est entrée en nous.

Il en est de même chez Félix Gonzalez-Torres avec ses «Candy Stacks». Il s'agit d'une œuvre constituée de bonbons disposés en tas, certaines fois pesant le poids de l'artiste, cumulé à celui de son compagnon, généralement disposé contre un mur. Ces bonbons peuvent/ doivent être pris par les spectateurs et être mangés.

Par cette action, le spectateur s'en va avec une partie de l'œuvre en lui. Rappelant soit la transmission du VIH, situation à laquelle l'artiste fut confronté, soit rappelant l'eucharistie, cérémonie religieuse catholique par laquelle une assemblée mange des hosties représentant le corps du Christ. En reprenant la liste des cinq sens (plus la pensée), nous pouvons dire que cette œuvre reprend 4 sens sur 6, à savoir : la vue, le toucher, le goût, la pensée. Ce n'est qu'au travers de ces différents contacts que le spectateur peut parvenir à entretenir une réelle relation avec l'œuvre. Ainsi, il va prendre contact avec la pensée et les intentions de l'artiste de façon plus approfondie au travers d'une expérience intime. Une ex-perior en latin qui signifie un ancien péril, c'est-à-dire l'épreuve d'avant, l'épreuve passée. Ce qui est intéressant ici, c'est que le tas de bonbons diminue au fur et à mesure que les spectateurs se servent, donc les spectateurs désœuvrent progressivement en emportant avec eux des morceaux de l'œuvre, mais celle-ci est toujours reconstituée et se ré-œuvre constamment, elle ne disparaît jamais vraiment comme le VIH, c'est ce que montre Félix Gonzalez-Torres, mais c'est comme les flux artistiques qui ne disparaissent jamais et comme les œuvres elles-mêmes, elles subsistent toujours quelque part, chacun en garde un souvenir, une image. Il semble rappeler qu'il est difficile de faire disparaître toutes les traces d'une expérience. Ceci est aussi observable chez Laura Poupeville où on part avec un fragment de l'œuvre, ainsi que chez Journiac et tous les artistes qui font ingérer leurs œuvres au public.

Désœuvrer, semble aussi être une notion nécessaire, car on ne peut pas continuellement ajouter à une production des modifications tout en gardant intacte l'origine de celle-ci. Ceci est presque un principe scientifique. Quand une chose grossit trop, elle finit par s'effondrer, c'est la théorie de l'effondrement. Plus on ajoute, plus c'est instable. Alors le désœuvre apparaît comme une nécessité pour que l'œuvre ne s'effondre pas.

1. Léo Marin, «Fabien Vallos», interview faite par Léo Marin, *Point Contemporain #23*, Entretien, [2021], Paris, Revue auto-éditée, 12/2021, p. 28

3. Effets sur l'artiste

«Exposer c'est toujours un meurtre des œuvres, après l'exposition je me retrouve de nouveau tout seul. Alors je recommence le travail à zéro.¹»

Comme j'ai déjà pu le dire, on ne reprend jamais de zéro. Du point de vue de l'artiste, désœuvrer serait l'arrêt de la production, Gregor Schneider lui dit qu'il s'agit d'un meurtre de l'œuvre et que ce meurtre correspond au moment de l'exposition. Je crois qu'en effet dans la majorité des cas, c'est-à-dire dans des œuvres plus classiques, sans processus de co-œuvrer ou de ré-œuvrer, exposer une œuvre, c'est la considérer comme finie et donc comme une chose que l'on ne touchera plus, que l'on ne modifiera plus, à qui l'on supprime tous mouvements, ce qui correspond effectivement à la mort. Or, il serait plus juste de dire qu'il s'agit d'un temps où plus rien n'est momentanément possible sur une œuvre. Cet arrêt est souvent volontaire (certaines fois involontaires, nous avons vu cela avec Ai Weiwei, «*Sunflower Seeds*», puisque comme ses graines dégagent des poudres toxiques, l'œuvre fut interrompue, les spectateurs, interdits d'entretenir des interactions avec elle, etc.) mais il est vrai que la commercialisation de l'art et le système actuel empêche le mouvement lorsque une œuvre est achetée par un collectionneur. L'œuvre se retrouve coincée et l'artiste incapable d'agir sur elle. L'œuvre, comme dit auparavant, ne reste alors qu'un vestige, de l'œuvre d'un artiste.

Lorsque le désœuvrement est volontaire et contrôlé, certains artistes font appel à des caractéristiques propres au rituel. En prenant du recul, nous pouvons même affirmer que les artistes travaillant en ré-œuvrant et en co-œuvrant créent des rituels de métamorphose. Michel Journiac organisait une messe en reprenant le déroulement d'une messe catholique, il se positionnait alors comme un prêtre ou comme un gourou, il en va de même pour la *quasi*-totalité des artistes cités ici. Chacun organise ses protocoles et tous ont des intentions particulières. Journiac est sensible à l'instant de la cérémonie, l'instant présent, quand il désœuvre. Laura Poupeville s'intéresse au travail en amont avec les conversations qui amèneront au désœuvrement. Daniel



1. Gregor Schneider, «Der Mythos der Junggesellenmaschine», [1998], entrevue réalisée par Loock Ulrich, pour *Kunstforum*, n° 142, p. 210

Félix Gonzalez-Torres, « *Candy stacks* », [depuis 1991], techniques mixtes (installation et performance), bonbons, dimensions variables, Musée d'art moderne de la ville de Paris, Paris, France

Michel Journiac, « *Messe pour un corps* » [1969], techniques mixtes (installation et performance), dimensions variables, Galerie Templon, Paris, France

Spoerri, lui, s'intéresse au vestige, à ce qui reste après l'action. C'est ce qui rend ces travaux riches puisque, comme chacun se consacre à un moment particulier de l'action rituelle, ils nous dépeignent l'intégralité des processus formant ceux-ci. Ils font vivre des expériences multiples et différentes aux spectateurs. Ils effectuent un rituel de fin, pour marquer l'événement d'une mort momentanée ou peut-être définitive de l'œuvre.

Il semble nécessaire de désœuvrer pour pouvoir faire de la place pour ensuite ré-œuvrer, remettre en jeu. On pourrait croire que désœuvrer, c'est tout perdre et repartir à zéro. Or, on ne repart jamais de rien, comme nous avons pu le noter précédemment, il y a toujours une trace. L'œuvre est sans doute la marque mnésique qui permet de ne jamais être complètement désœuvré.

«Hubert Damisch voyait dans les théories de la «fin de l'art» le résultat d'une fâcheuse confusion entre la «fin du jeu» (game) et la «fin de la partie» (play) : c'est une nouvelle partie qui s'annonce dès lors que le contexte social change radicalement, sans que le sens du jeu lui-même ne soit remis en question.»¹

Ainsi l'artiste n'est jamais réellement désœuvré., il garde en lui une idée du chemin parcouru et comme le dit Bourriaud, tout peut être remis en jeu. C'est une étude, puisqu'il gagne lui aussi en expérience au fur et à mesure des expérimentations. L'œuvre reste quoi qu'il arrive présente, comme une recherche. Il y a des choses qui restent durablement. On est imprégné de toutes les expériences, elles font corps avec nous. À chaque fois que Spoerri se soumet ses repas, il sait ce qui va se passer et plus il se soumet, plus il répète le processus, plus il assimilera chaque moment de l'événement. Fabien Vallos aussi, mais il ne nie pas l'imprévisible et le chaos qu'entraînent une telle démarche. C'est apprendre, étudier sans cesse et observer chaque différence et chaque similitude. L'artiste affine, précise de plus en plus, c'est presque remettre son titre en jeu, remettre son travail à l'épreuve, regarder si c'est toujours vrai, une éternelle remise en question. Ils font de la nourriture, mais ils se nourrissent comme cela. On ne peut pas dire qu'ils finissent désœuvré tout au bout de leur cheminement.

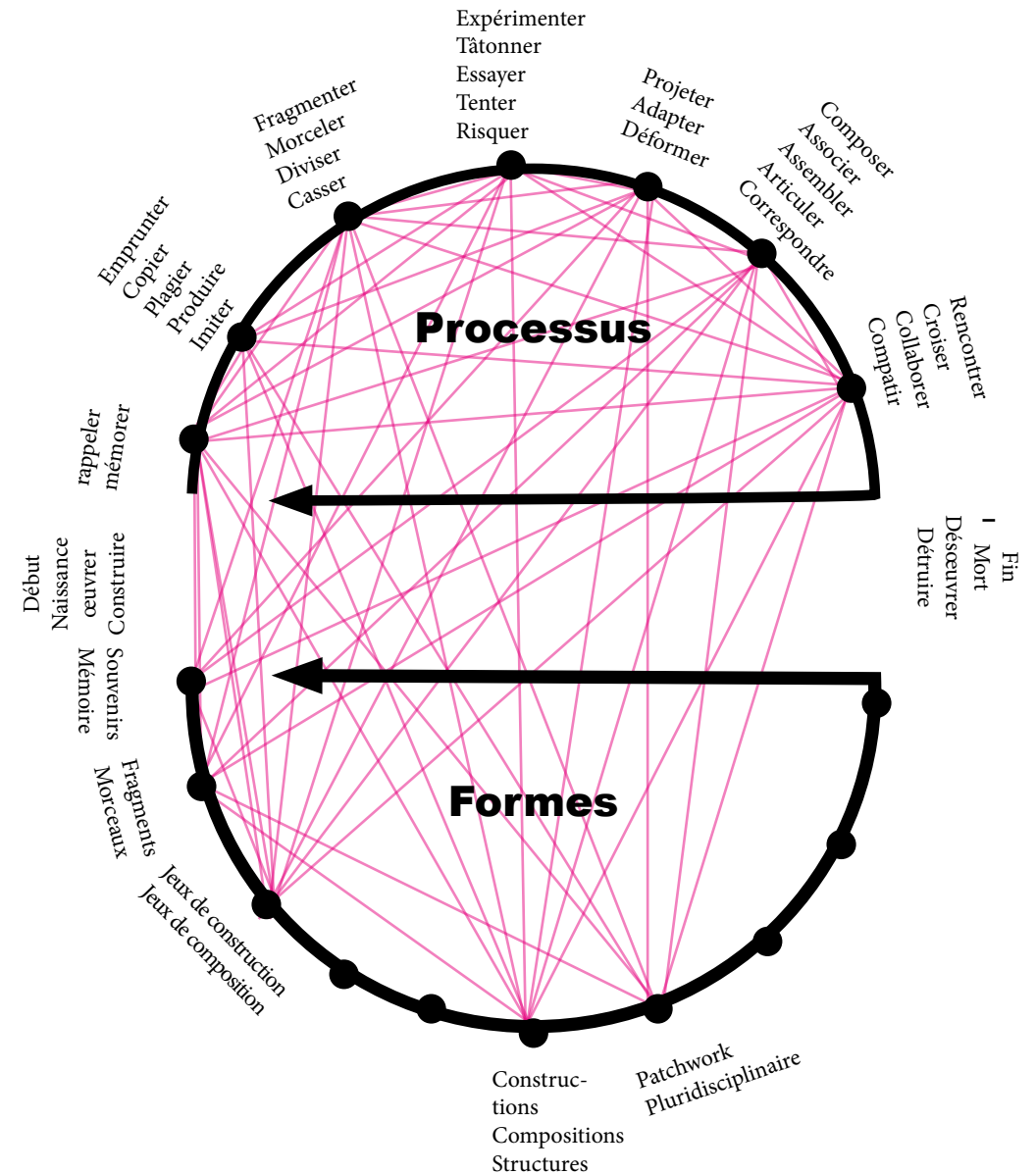
1. Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, [1998], Paris, Les presses du réel, pp. 17

4. Effets sur le spectateur

On s'attend à trouver quelqu'un de désœuvré. Du côté du spectateur effectivement, puisque désœuvrer le spectateur voudrait dire que nous lui rendons l'œuvre inaccessible. Est-ce réaliste comme opinion ? Désœuvrer serait le moment où nous n'avons plus accès à l'œuvre, le moment où l'œuvre est désactivée dans son exposition. Dans le cadre où elle a été œuvrée, cesse-t-elle pour autant d'exister ? Chez Simon Nicaise, qui travaille sur l'art-thérapie, nous observons qu'il considère l'expérience artistique comme une cure. Donc, en détruisant toutes les traces physiques, tous les vestiges, il désœuvre le spectateur de façon matérielle, il y a une absence de vestige. Mais ce n'est pas pour autant que les spectateurs n'ont plus accès à l'œuvre et à ce qui s'est produit. Ils sortent de l'expérience de Nicaise avec des souvenirs, peut-être des photos et libre à eux de réactiver ces souvenirs en se remémorant des goûts des images, etc. Simon Nicaise a alors ajouté quelque chose dans le spectateur, de la nourriture et des souvenirs. Mais les souvenirs peuvent-ils être des œuvres ? Le désœuvrement est seulement matériel. La trace mnésique reste présente. En revenant sur l'œuvre de Laura Poupeville « *Dix Par dix le temps roule en nous* » elle nous montre qu'il reste quelque chose, puisqu'elle laisse une partie de l'œuvre au spectateur. Elle semble vouloir matérialiser la trace mnésique au travers de cet objet avec lequel le spectateur va partir. Le public est un soutien et il aide l'artiste à passer cette étape de la fin d'un processus. Il part avec l'œuvre en lui, comme avec Vallos, Journiac, Gonzalez-Torres, Nicaise ; ou avec lui comme chez Poupeville; ou encore il laisse une trace de lui, comme chez Kusama ou Ondak.

C'est ce qui se produit lorsque nous sortons d'une expérience, puisque jusque-là, nous avons vu que les artistes soumettaient des expériences aux spectateurs. Tous les artistes cités mettent en place des protocoles qui vont faire vivre une expérience aux spectateurs, ex-péril, le péril passé. Les spectateurs seront mis en péril au travers de rituels et, eux même mettent en péril les œuvres, car ils les modifient ou les détruisent. C'est ce même spectateur qui est l'agent de la métamorphose, c'est lui qui transforme ce qui lui est présenté. Il est à la fois celui qui étudie et celui qui est étudié au travers du travail artistique.

Carte Heuristique Partie B





Un franc suisse

Association du projet
«Omission», [2022],
techniques mixtes,
dimensions variables,
Paris

Il est essentiel de prévoir des moments de désœuvrement pour certaines pièces, voire, pour toutes. Dans «*Omission*», les photos et les objets que les spectateurs ont associés doivent être dissociés toutes les heures, sinon il n'y a plus la possibilité de laisser d'autres personnes faire des associations. Dans «*Re(dé)co-membrer*» c'est le spectateur lui-même qui désœuvre en même temps qu'il ré-œuvre, puisque pour construire de nouvelles formes, il est obligé de détruire les formes qui étaient présentes au préalable. Dans «*Plasticité*», les spectateurs détruisent les citations que nous lisons pour créer des formes qui serviront à construire un ensemble de pièces qui s'amoncellent au centre de la pièce.

Tout compte fait, pour ré-œuvrer, il est nécessaire de désœuvrer. Mais pas tout, il faut savoir maintenir un équilibre entre ; se passer de certaines choses et en conserver d'autres. Désœuvrer questionne sur le fragment, et ce questionnement est visible dans mes productions, car lorsque je désœuvre ou que les spectateurs désœuvrent, nous ne brisons que les associations, il n'y a pas disparition de la pièce, elle éclate pour que chacune de ses parties puisse être réassociée différemment. C'est cela que nous exprimons au début, le préfixe [re-] questionne sur l'ordre des choses, sur les formes, même les choses qui existent et sur l'ordre qui existe au travers de ces choses. Il faut les remettre en jeu pour pouvoir créer de nouvelles manières de voir, de percevoir le monde. Il semble important de maintenir ces processus créatifs présents en chacun, mais ils ne doivent pas passer par une destruction complète, par une disparition intégrale de ce qui existe, mais plutôt par de nouvelles associations, de nouvelles articulations des parties visibles, par des mécanismes invisibles, qui se transformeront eux-mêmes avec les images visibles, etc.



Vues du résultat de la performance
«Plasticité», [2022], techniques
mixtes, dimensions variables, Paris



Projet «*Re(dé)co-membrer*» objet dit :
«*La Chaise Blanche*», [2021], tissus,
ouate, couture, 45x30x30 cm, Paris

Conclusion du livre 1 :

En faisant un tour d'horizon des processus qui permettent à des œuvres de se remettre en jeu, de se ré-œuvrer, nous avons traversé différentes notions. Nous avons introduit notre propos par une explication du néologisme : une structure ayant ses processus dans la langue française. Ce qui nous a amené à comprendre pourquoi nous parlons d'une volonté de ré-œuvrer, qui correspondrait à remettre en jeu des œuvres pré-existantes, par différentes implications. Celles-ci apparaissent nécessaires dans la vie des œuvres pour éviter qu'elles ne deviennent des vestiges et ainsi ces œuvres continuent de s'impliquer dans les processus créatifs ou même dans les esprits de chaque être humain. Une œuvre est, donc, incertaine, car elle peut subir un ré-œuvrement qui entraîne un mouvement. Elle n'est alors plus vue comme une composition mais comme une « chose » qui se meut. L'œuvre est alors perçue comme une structure composite, aux interprétations nombreuses, qui dépendent de l'empathie. Elle est construite d'éléments qui voyagent, comme exposé dans la philosophie constructiviste. Par conséquent, un créatif ne produit jamais en partant de zéro. Il modifie les images qu'il perçoit, plus ou moins volontairement, par des procédés d'appropriation, d'accumulation, de déformation, etc. Ces actions corroborent l'idée qu'une œuvre est une structure incertaine, qui dépend de mécanismes mentaux et des réactions physique de la matière. Les productions humaines semblent se comporter comme des êtres biologiques qui évoluent, expliqué par Pitt-Rivers dans la « *Biologie des images* ». Ces modifications sont faites par les créatifs qui donnent naissances à des productions, mais aussi par d'autres acteurs (spectateurs, artisans, etc.). La création artistique prend alors la forme d'un flux présent de partout autour de nous et passant par tous. Enfin, nous avons vu que, même lorsque l'œuvre n'existe plus, qu'elle est détruite, elle persiste, elle laisse des traces. Ce sont ces empreintes, ces restes d'images qui pourront permettre de reprendre tous les processus à zéro. Ce sont ces icônes qui pourront, peut-être, servir à construire des propositions nouvelles, inspirées des premières, comme un néologisme pourrait s'inspirer d'un ancien néologisme qui fut lexicalisé.

Les processus qui **Re**mettent en jeu / **Ré**œuvrent

Sommaire Livre I.....I.4-5

A Des choses qui se [re-].....I.8-55

I Etude des causes de re.....I.8-39

- 1 Néologisme.....I.8-11
- 2 RE.....I.12-19
- 3 Une œuvre qui se re.....I.20-31
- 4 Œuvrer.....I.32
- 5 Un double mouvement.....I.33-39

II Les effets de re.....I.40-55

- 1 Un statut incertain.....I.40-44
- 2 Des prétendus oppositions.....I.45-46
- 3 Donc re une continuité ou une cassure.....I.47-55

B Des processus qui se re.....I.56-157

I Ré-œuvrer quels mécanismes.....I.56-118

- 1 Composer et fragmenter.....I.56-62
- 2 Remettre en jeu continuellement.....I.63-64
- 3 La fragmentation constructive.....I.65-75
- 4 Repartir à zéro ?.....I.76-85
- 5 Retravailler l'existant.....I.86-111
 - Emprunter.....I.86-90
 - Accumuler.....I.91-95
 - Assembler.....I.96-102
 - Déformer.....I.103-111
- 6 Une « biologie des images ».....I.112-118

II Les acteurs du re.....I.120-141

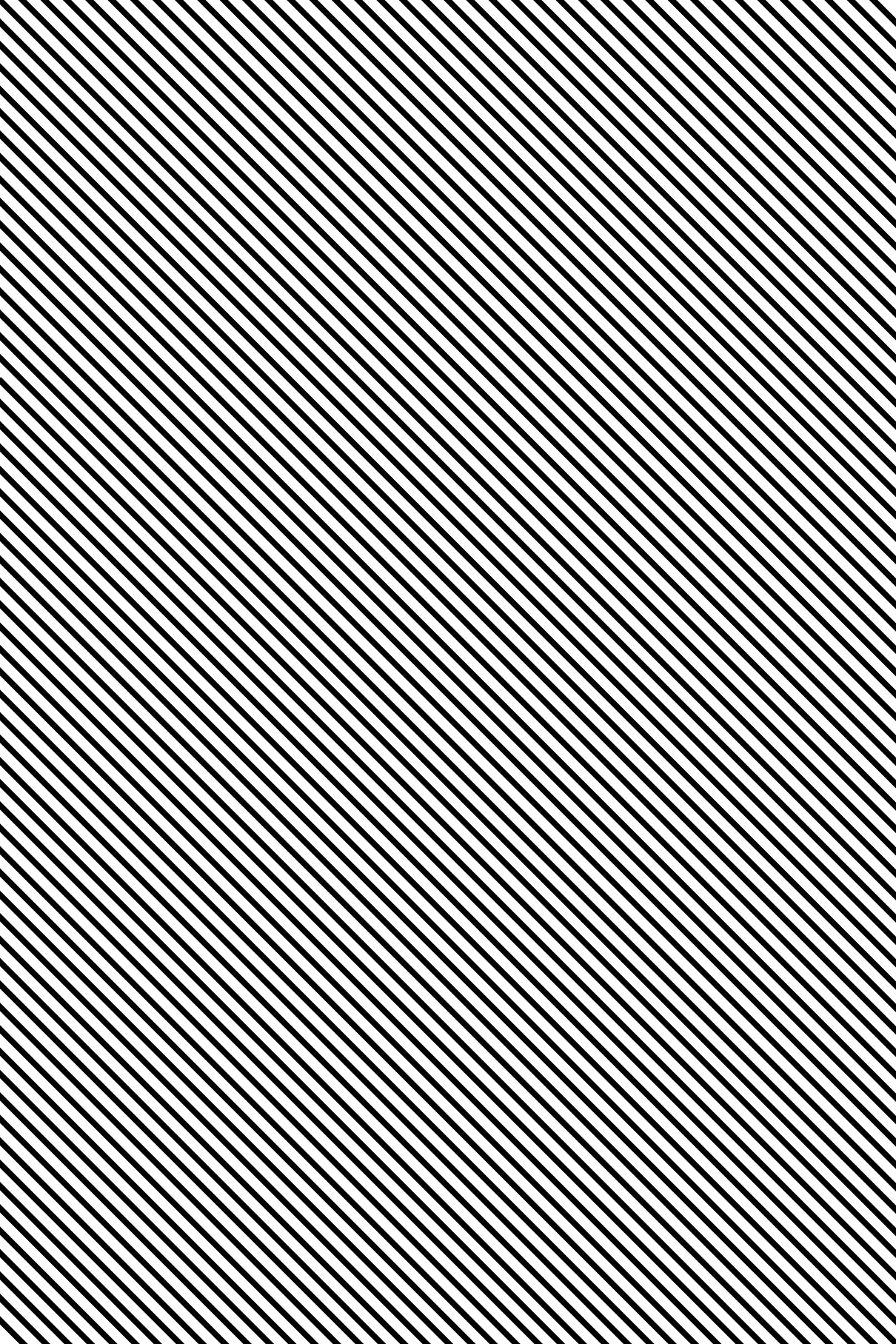
- 1 Travailler avec les autres.....I.120-124
- 2 Un inévitable travail en commun.....I.125-127
- 3 Des acteurs dans l'exposition et bien au-delà.....I.128-132
- 4 Un principe relationnel.....I.133-134
- 5 L'expérience.....I.135-141

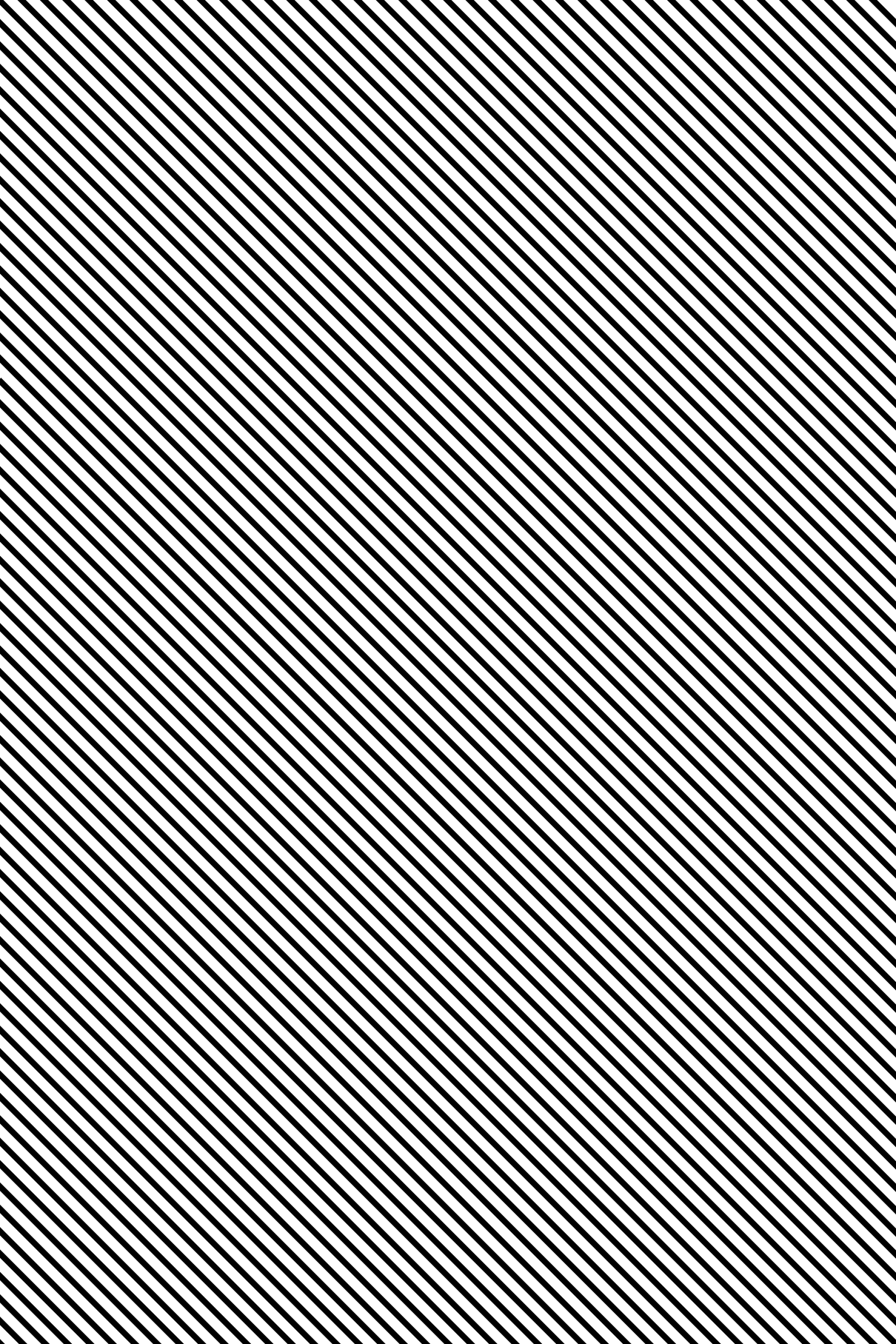
III Fin de composition.....I.142-157

- 1 Désœuvrer.....I.142-146
- 2 Effets sur l'œuvre.....I.147-149
- 3 Effets sur l'artiste.....I.150-153
- 4 Effets sur spectateurs.....I.154-157

Conclusion Livre I.....I.158

Table des matières Livre I.....I.162-163



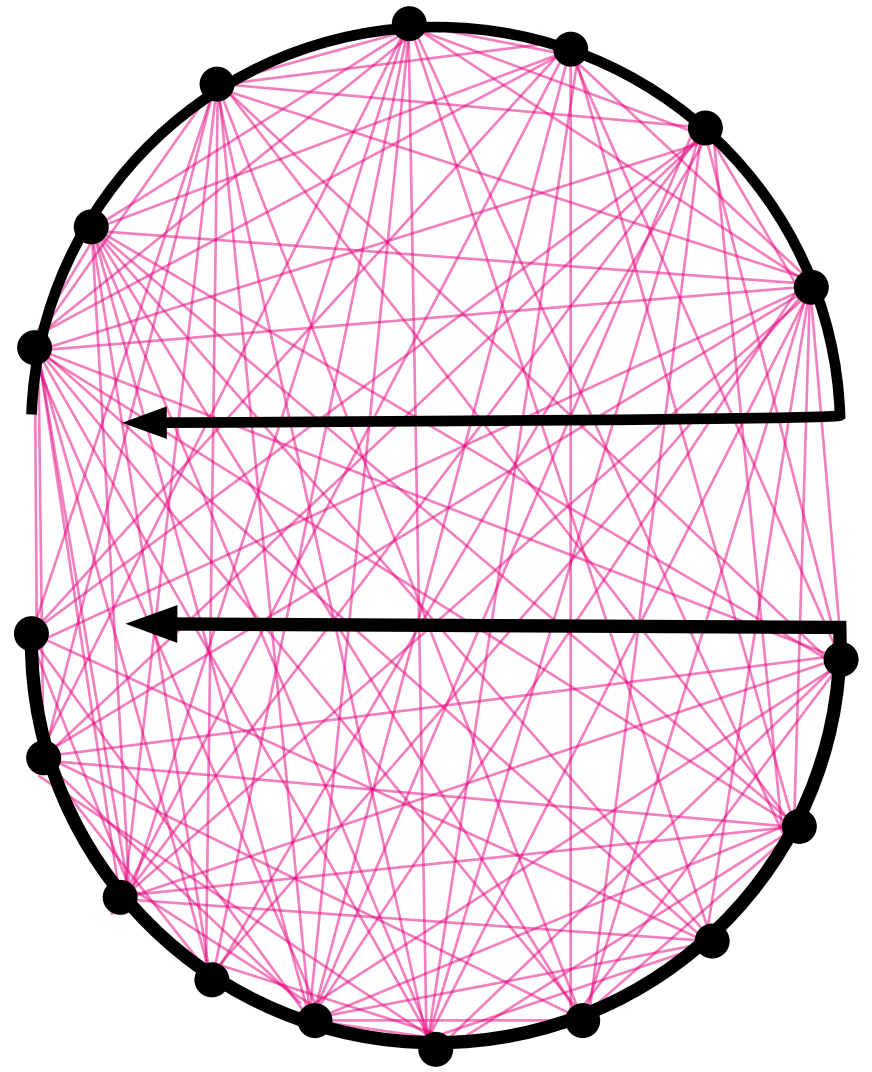


LE JEU

Les Formes
qui remettent en jeu

LIVRE II

Les formes qui remettent en jeu



Le livre I permet de voir que ré-œuvrer, se définit surtout par des mécanismes (accumuler, déformer, associer, etc.) ré-œuvrer, c'est remettre une pièce, une production, une œuvre, dans des processus de création voire d'évolution, qui vont la modifier visuellement, sémiologiquement, etc. C'est lui permettre de nous accompagner encore dans notre vie, dans l'Histoire qui se déroule. Mais ces mécanismes construisent des images, des formes qu'il faut dorénavant reconnaître. Elles furent évoquées dans le chapitre précédent. Il s'agit de formes composées ; composites, hybrides, voir chimériques. Ces formes donnent des images qui peuvent prendre des formes monstrueuses, étranges, grotesques, enfantines. Il est désormais essentiel de démêler tout cela.

Sommaire du Livre II

Les formes qui **Re**mettent en jeu / **Ré**œuvrent

Introduction.....II.5

Sommaire.....II.6-7

A. Des formes composées.....II.10-81

I Des hybrides.....II.10-37

II Des chimères.....II.38-81

B. Des remises en jeu.....II.82-141

I Du grotesque et du monstrueux.....II.82-109

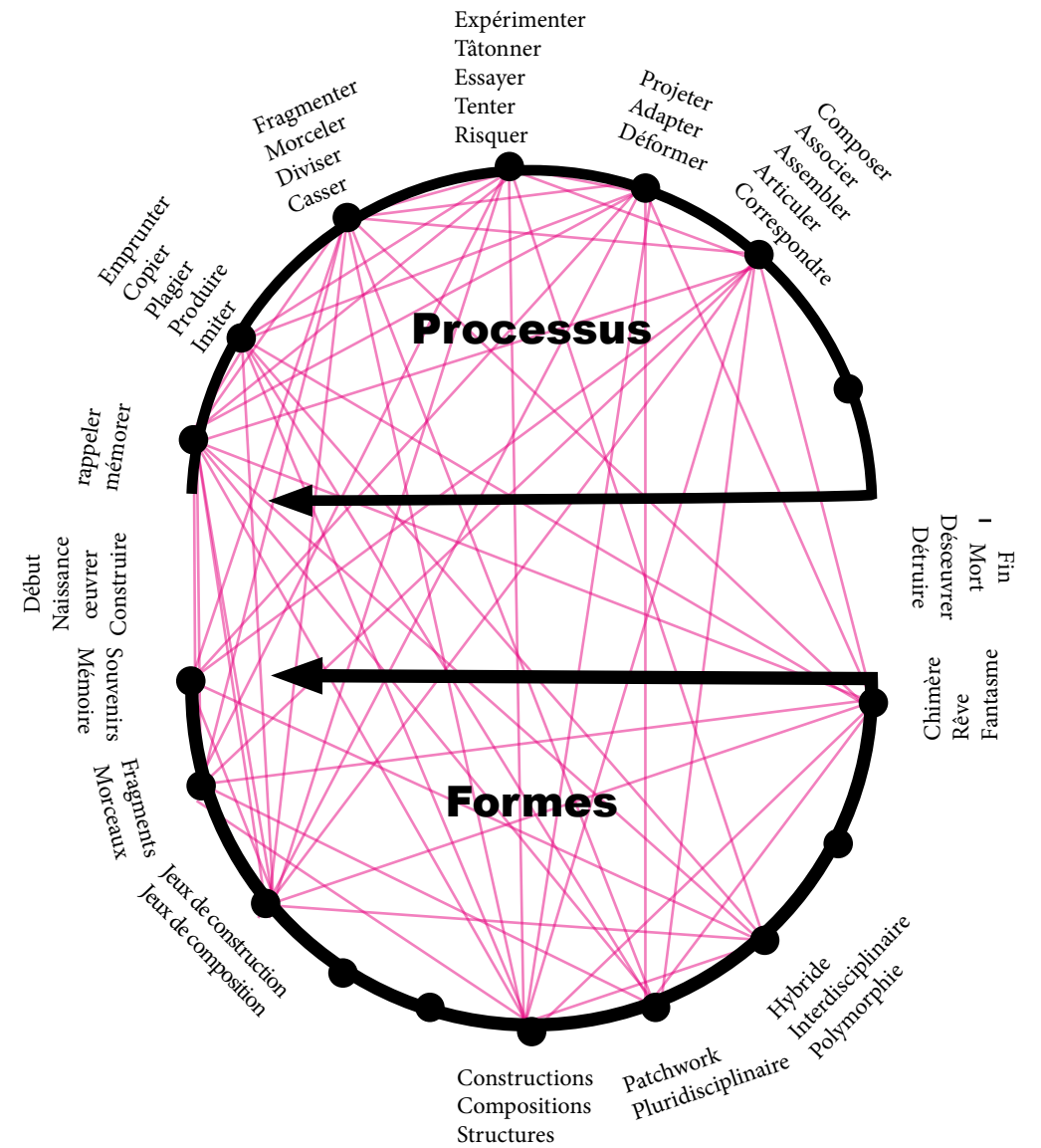
II Les formes du jeu.....II.110-117

III Un rapport à l'enfance.....II.118-141

Conclusion Livre II.....II.142-143

Table des matières Livre II.....II.146-147

Carte Heuristique Partie A



A. Des formes composées.

I. Des hybrides

1. Introduction

Avec les processus vus dans le livre I, nous pouvons observer que les appropriations, les croisements, les mutations des images sont fréquents dans la création artistique. Ces processus, basés sur les théories de divers théoriciens (Bergson, Vischer, Severi, Ingold, etc.) tendent à démontrer que les images sont en perpétuelle mutation. Mais il est important de voir quels sont les résultats de ces processus. Effectivement, si nous créons des images mutantes, si nous faisons nos propres associations, pouvons-nous dire que nous ne cessons de créer des hybrides ? Sont-elles composées de chimères ? L'hybride est le résultat d'un croisement, l'hybride n'est que le prélude de la chimère. L'hybride n'est que le résultat momentané d'une composition éclectique qui n'appartient à aucun genre. Il devient chimère lorsqu'il acquiert une histoire, lorsque le processus continue et lui confère des projections. Cette chimère pourra par la suite devenir une chose par la reconnaissance de son existence propre et de sa situation dans un environnement qui lui appartient. Ces mécanismes sont les mêmes que ceux qui sont utilisés lors de la création de néologismes. Comme il est expliqué au début du livre I, un néologisme est un mot nouveau, souvent construit par le croisement d'autres mots. Celui-ci prend sa place dans un environnement qui lui est propre, se définit de plus en plus précisément, et s'il est accepté, il devient un mot à part entière, il est lexicalisé. Ceci questionne, y a-t-il une sorte de «lexicalisation» des hybrides que nous pourrions appliquer aux

images, aux hybrides et aux chimères ? Il y a du collectif dans ces processus, puisque, si je crée un hybride seul, je crée un nouveau «*Frankenstein*», une forme solitaire qui n'a de rapport qu'avec moi, qui fera peur aux autres. Mais si nous créons un hybride à plusieurs, il représentera une action collective résultant d'un processus collectif, donc il obtiendra une place au sein d'une communauté et une reconnaissance au sein d'un groupe. Plus ce groupe sera important et plus l'hybride pourra trouver de la reconnaissance. Nous avons vu avec Vischer que l'empathie permettait de participer à une émotion ressentie par l'autre, jusqu'à se projeter dans l'autre et ainsi partager des états d'âme et les ressentir comme les siens. Robert Vischer avec sa théorie de l'«*Empathie visuelle*» nous montre qu'il existe une forme d'appropriation, de participation aux images que nous voyons. C'est ici qu'il me semble apercevoir des formes d'hybridation des images.

¹ Robert Vischer, *Empathy, form, and space: problems in german aesthetics*, [1873-1893], dans Carlo Severi, *Le Principe de la chimère : Une anthropologie de la mémoire*, [2007], Paris, Edition rue d'Ulm via OpenEdition

2. Les fragments venu d'ailleurs

Comme il est dit dans le livre I, les processus utilisent des fragments. Ces fragments sont empruntés, manipulés, déformés, etc. Cependant, nous sommes en droit de nous demander si toute œuvre n'est pas composée de fragments ; si toute œuvre n'est pas une hybride. Existe-t-il réellement une «unité», si ce n'est l'unité moléculaire ? Et même là, la molécule est composée d'atomes, qui sont composés d'électrons, qui produisent de l'énergie donc, du vide, nous dirait les scientifiques. L'hybridation commence dès le stade moléculaire, où les atomes se rencontrent pour former des éléments. Ceci pose question quant au moment où nous devons reconnaître l'unité d'une œuvre ! Quand pouvons-nous dire qu'une œuvre «est» d'une personne, plutôt que le résultat de croisements, de rencontres, etc. Comment pouvons-nous aujourd'hui affirmer qu'une production ne possède qu'un auteur ? Que veut dire être l'auteur ?

Attardons-nous quelques instants sur quatre images, «*Monsieur Patate*», «*Banquette Chair*» des frères Campana, «*Trilogie*» de Richard Fauguet et «*La Chimère*» de David Douard. Dans toutes ces images, des mécaniques d'hybridation sont présents par l'assemblage de fragments dans le but de créer une image. Mais chacun n'affirme pas l'unité de l'œuvre de la même manière. «*Monsieur Patate*» est un jouet que les enfants connaissent bien. Lorsque les enfants donnent une forme en assemblant des éléments entre eux, pouvons-nous dire que les enfants créent une image, une œuvre qui leur appartient. Je suis certain que si j'affirmais cette création à la compagnie de production de «*Monsieur Patate*» celle-ci s'empresserait de me faire un procès et me prouverait que, même si j'ai créé une image avec un «*Monsieur Patate*», l'objet appartient à la marque et non à moi donc je ne peux pas affirmer que j'ai produit une œuvre. Donc lorsque Richard Fauguet propose de reproduire des personnages de «*Star Wars*» dans des *Pyrex* récupérés et autres plats en verre, qui est le propriétaire de l'œuvre ? L'usine *Pyrex*, les propriétaires des droits de «*Star Wars*» qui est aujourd'hui *Disney*, ou l'artiste lui-même ? Le fait est que la comparaison est délicate puisque, «*Monsieur Patate*», est un jouet, fait pour devenir un hybride entre une patate et un humain. Donc ce qui est protégé par le droit, c'est l'idée d'une hybridation. Alors que *Pyrex* n'avait pas prévu que l'on fasse des hybrides avec ses



Humberto & Fernando Campana,
«*Banquette Chair*», [2007], Peluches
sur structure en métal brossé, Edition
Estudio Campana, Numéro 6 d'une
série de 150 exemplaires, Brodé sur
une des peluches «Campana N° 06
2007», 90×120×80 cm

George Lerner, «*Monsieur Patate*»,
[1949], 14×10 cm, groupe Hasbro,
États-Unis

David Douard, «*La Chimère*»,
[2019], 7×10 cm, techniques
mixtes, galerie Chantal
Crousel, Paris, exposition
O'DA'OLDBORIN'GOLD

Richard Fauguet, «*Trilogie*»,
[1997], objets en verre, dimensions
variables, collection : Nouvion Rey

plats, d'une part l'hybridation était prévu et protégée, et de l'autre elle était imprévue et donc libre de droits.

Donc, y a-t-il du plagiat ? Avons-nous le droit de s'approprier des images, des mots, des idées ? Quand considérons-nous qu'une personne a suffisamment modifié une chose par ajouts, par modifications etc. (tous les mécanismes vus dans cet écrit), que ces mécanismes sont allés suffisamment loin pour pouvoir déposséder le créateur originel de sa production ? Nous savons que, par exemple, je peux citer un texte tel que :

«Il se demande si elle ne demeure pas en vie pour prolonger le plaisir de la terminer.¹» Maurice Blanchot, *L'attente, l'oubli*

Et je me l'approprie de manière contestée en changeant simplement quelques mots :

Il se questionna, ne reste-elle pas en vie pour amplifier le bonheur de l'achever.

Est-ce la même phrase, est, ce que je ne viens pas simplement de voler une phrase à Blanchot. Mais ici le texte originel est encore trop perséptible, alors je peux écrire :

Soudain une question traversa ses pensées. Cette femme n'était elle finalement pas en vie, là, assise devant lui, dans le simple but de prolonger ses souffrances pour trouver au bout du chemin le bonheur de pouvoir en finir !

Que devient alors cette phrase, une paraphrase, une inspiration, et à qui appartient-elle désormais, à moi, à Blanchot ? Elle se trouve dans une situation ambiguë, entre deux propriétaires, deux réalités. Je n'ai pas pris une phrase de Blanchot par hasard sur l'attente, l'oubli. Il exprime la difficulté qu'ont une femme et un homme à dire la même chose. La femme raconte une histoire que l'homme écrit. Mais lorsqu'elle récite ce qu'il a écrit, elle ne reconnaît pas ses propos, elle n'arrive pas à se projeter. Alors le même propos tenu par deux personnes différentes, semble être différent. Effectivement, les images associées à une allégation varient en fonction des personnes par l'appropriation, ou plutôt par l'«adaptation» d'images

¹ Maurice Blanchot, *L'attente, l'oubli*, [1962], Paris, Gallimard, collection L'imaginaire, p. 22

et de propos dans notre esprit, dont parle Jean Piaget¹ au travers du constructivisme. Ainsi, les images ne s'insèrent pas dans notre esprit, elles s'adaptent à lui, ou plutôt, notre esprit les adapte pour qu'elles puissent en faire partie. Le constructivisme nous dit qu'un mot est un élément d'une langue qui est familier à celui qui parle. Ce mot possède une définition et des images partagées par une communauté. Cependant, un mot renvoie aussi à des expériences vécues individuellement par chacun des usagers, en ce sens la signification d'un mot est aussi construite de manière individuelle, basée sur des expériences subjectives. Or en construisant son langage, Ernst Von Glasersfeld nous dit que

«chaque enfant est amené à modifier ses significations pour en arriver à une certaine compatibilité avec celles des autres.²»

Il est donc difficile de croire que les stigmates de la subjectivité première ne persistent pas. Ainsi nous comprenons mieux le quiproquo entre les deux personnages de Blanchot. Ce mécanisme explique aussi les images de «*Banquette Chair*» des frères Campana des «*Trilogie*» de Richard Fauguet et «*La Chimère*» de David Douard. Les éléments sont empruntés et construits d'une manière différente propre à chaque artiste. Comme la construction de «*Monsieur Patate*» dont la forme dépendra sans doute de chaque enfant qui le manipule.

Dans mon exemple, je ne fais varier que la forme, le fond est le même, l'image qui est renvoyée ne change pas. L'idée principale est «qu'un homme se demande si une femme ne prolonge pas sa vie pour le plaisir de la terminer» et à chaque fois la même. Nous pourrions dire la même chose de «*Monsieur Patate*». Si je me contente d'utiliser les fragments fournis par le fabricant, je ne change pas les projections que les joueurs font, il s'agira toujours d'une patate en plastique que l'on travestit. Alors que Richard Fauguet ou les frères Campana, changent l'image qui est construite mentalement, ils changent les projections faites par les spectateurs et font

passer, des plats en *Pyrex* en personnages de la culture populaire, des peluches en chaise.

Qu'advient-il alors de la chaise des frères Campana ? Il s'agit d'une appropriation de peluches, elles ne sont pas utilisées de la manière dont avait prévu le fabricant. Une peluche est censée être un jouet avec lequel les enfants s'amuse, mais ici, l'appropriation qu'en font les frères Campana font que les peluches sont accumulées et prennent une forme qui permet à quelqu'un de s'asseoir dedans. En utilisant des mécanismes spécifiques du ré-œuvrer (s'approprier et accumuler), ils créent un hybride entre peluche et chaise, duquel découle tout un tas de projections de tendresse, de joie, d'amusement, de confort, de mollesse, etc. L'appropriation ne nous apparaît alors pas comme un plagiat, mais comme une redéfinition d'éléments, ou plutôt une réinterprétation de ce qui nous est transmis.

1 Jean Piaget, *Biologie et connaissance*, [1967], Paris, Gallimard, dans Philippe Jonnaert & Domenico Masciotra (eds.), *Constructivisme, Choix contemporains, Hommage à Ernst Von Glasersfeld*, p. 145-154. Sainte-Foy, Québec, Canada, Presses de l'Université de Québec, [2004], propos de Ernst Von Glasersfeld «Pourquoi le constructivisme doit-il être radical ?», op. cit.

2 Philippe Jonnaert & Domenico Masciotra (eds.), *Constructivisme, Choix contemporains, Hommage à Ernst Von Glasersfeld*, p. 145-154. Sainte-Foy, Québec, Canada, Presses de l'Université de Québec, [2004], propos de Ernst Von Glasersfeld «Pourquoi le constructivisme doit-il être radical ?», op. cit., p. 2

3. Un questionnement contemporain ?

Nous observons dans la création contemporaine de plus en plus d'hybrides, des créatures anthropomorphes, des objets à l'utilisation douteuse comme avec les artistes cités précédemment. Ceci est symptomatique d'un questionnement sur l'ordre établi au sein de communautés plus ou moins vaste. Aujourd'hui, nous observons un phénomène de compression globalisé. Il faut penser le mot compression, non pas comme une unité soumise à une pression, mais plutôt comme un ensemble de «choses» hétérogènes rassemblées et pressées les unes sur les autres, faisant naître des hybridations, qui fait que toute unité devient plurielle. C'est la grande fusion, le grand touillage ! Donc, par compression, nous observons un phénomène de démultiplication. Le décloisonnement à cet effet contradictoire, en voulant briser des murs qui séparent deux éléments, donc en voulant rassembler, nous créons des hybrides qui seront eux même re-cloisonnés, re-divisés selon leurs spécificités. Les métaux en sont un bon exemple : il y a le cuivre, présent dans la nature, puis, on le mélange à de l'étain et nous obtenons du bronze. Mais la création du bronze n'a pas fait s'éteindre pour autant l'existence indépendante du cuivre et de l'étain, donc nous avons créé une nouvelle catégorie : «les bronzes», différents selon les proportions de cuivre et d'étain. (Le «bronze à cloches» contient plus d'étain, le «bronze à miroir» moins d'étain). Dans cet exemple, le regroupement de deux entités indépendantes a mis en évidence l'existence de quatre entités. Deux anciennes (cuivre et étain) et deux nouvelles regroupées sous un nom générique «bronze». (Il existe bien d'autres types de bronze.) Mais qu'est-ce que cela met en évidence ? La nécessité de l'humain à catégoriser ? L'impossibilité d'unifier ? L'omniprésence des hybrides autour de nous ? Quelle place leur donner ? Les hybrides, que l'humanité crée, restent longtemps des monstres sans définition, n'ayant pas d'existences propres, pour les convoquer, il est nécessaire d'user d'élucubrations douteuses et d'associations d'idées. Il n'y a que par la reconnaissance des hommes que ces choses vont pouvoir se définir clairement et ainsi, trouver une place autour de nous. Il n'y a qu'en leur construisant une histoire, un contexte qu'elles passeront la frontière des hybrides et deviendront des «choses» à part entière, ayant leurs propres existences et leurs propres définitions. En revenant sur les métaux, par définition tout alliage de métaux contenant une majorité de cuivre était considéré comme du bronze. Puis, est arrivé son alliage avec le zinc, alliage

très particulier qu'il a fallu isoler du nom générique de bronze. Alors, nous lui avons donné une existence, une définition, une image propre et unie et non plus morcelée : le laiton. C'est bien de cela dont il s'agit, «donner une image», reconnaître l'existence de ce qui n'était que chimère. En nommant, nous faisons justement perdre son statut de chimère à cette chose, elle n'est plus composée d'associations d'images et d'idées, mais elle devient une image et une idée. Une fois, son existence admise, restera pour cette «chose» à se faire reconnaître puis accepter.

Sur cette base-là, nous pouvons dire que l'hybride est la figure de l'indéfini et la chimère une figure douteuse. (Chimère : douteuse, instable, indéfinie, étrange, inhabituel, hors catégorie, sans définition, sans unité, sans image propre, etc.) Nous notons que les mots relatifs à l'hybridation deviennent courants dans le langage quotidien, en fait l'hybride est une préoccupation assez contemporaine. Dans l'univers de la création, il apparaît souvent des expressions telles que «festival hybride», «exposition transversale», etc. De jour en jour, la pluridisciplinarité s'impose, en fait le préfixe -pluri se démultiplie et s'accroche à de plus en plus de mots pour donner de nouveaux concepts hybrides (peut-être chimérique) : pluriculturelle, pluridimensionnel, pluridisciplinaire, plurifonctionnel, plurilatéral, plurilinguisme, etc.

Ce rapport contemporain au -pluri prend peut-être sa source dans un héritage d'une société envieuse d'efficacité. Il faut désormais avoir conscience de tout, savoir-faire un maximum de choses pour être le plus efficace, le plus informé, le plus conscient, le plus... le plus... Ce désir du «plus» transforme la vision de l'être comme une chose complexe. Auparavant, nous trouvions chez les hommes (européens) un désir de classer, de trouver une place pour chaque chose (et chaque chose à sa place) d'où la naissance d'encyclopédies, de dictionnaires, de musées. Il fallait ranger, classer, ordonner, etc. Mais cette classification à générer une muséification des formes et des idées. Désormais, le mot d'ordre est de décloisonner, de croiser les points de vue d'où une démultiplication de l'utilisation des préfixes -poly, -pluri, -multi, -inter, -trans. On a un désir pluridisciplinaire (de croiser), on crée des objets interdisciplinaires (qui font le lien), ils vont être polymorphes (divers, variés), on obtient un langage transdisciplinaire (qui mélange ?).

4. Des types de croisements

Nous observons dans les propositions artistiques contemporaines des croisements, des déplacements, des constructions, etc. Les formes contemporaines proviennent de détournements et de déplacements. Attardons-nous sur l'exemple de Simon Nicaise. Lors d'un tour de France des compagnons du devoir, il a construit toute une collection d'objets d'une subtile étrangeté. Lors de la visite du parcours, nous croisons dans l'espace d'exposition des formes anthropomorphes, ici une tête appelée «*Sans titre*» en grès et une autre en bronze appelée «*Anonyme*», là une colonne de pieds et de mains formant une canne «*Pieds Mains*», ailleurs des chenets de cheminée à la décoration de mineurs «*Chenêts*», des morceaux de corps, démembrés et réutilisés pour la constitution de pièces. Ces morceaux de corps deviennent motifs ou morceaux d'œuvres. Mais comment est né ce désir de démembrer, de voir le corps, non comme une unité, mais comme un ensemble de fragments, dissociables et ré-associables ?

poly-

Le préfixe «poly-» nous vient du grec et nous indique une multiplicité, mais sur un ensemble, une chose peut être «polymorphe», avoir plusieurs formes, c'est-à-dire passer d'une forme à une autre. Ainsi, dans les œuvres de Nicaise, les corps croisent des objets manufacturés. Ces objets inertes deviennent mous là où les corps deviennent durs. La tête «*Sans titre*», forme organique faite de courbes est en grès, elle est lourde, inerte alors que «*Nœud bougie 3*» qui est censée être un objet rigide et inerte est tordue, organique, molle, accrochée en l'air, elle semble flotter. Les pieds et les mains forment une canne solide, rigide alors que le «*Lys*» de bronze coule et semble se mouvoir vers le sol. Le vivant et l'inerte sont désormais mêlés. Les formes ne sont pas fixes, elles passent de l'action à l'inaction, entre la rigidité et la mollesse. L'ensemble de ces productions construisent des univers variés, pluriels. Les significations sont aussi démultipliées. Nous les imaginons à la fois bouger et rester statiques. La pièce «*Corne*» par exemple est faite sur la base de pipes d'admission automobile. Celles-ci sont déformées en chopes de bière qui, quand on l'utilise,



Simon Nicaise, «*Nœud bougie 3*»,
[2021], Cire, 96×54×4 cm, Galerie
Backslash, Paris

Simon Nicaise, «*Sans Titre*»,
[2021], Grès, 18×30×25 cm, Galerie
Backslash, Paris

Simon Nicaise, «*Corne*», [2021],
Céramique, 10×20×20 cm, Galerie
Backslash, Paris

Simon Nicaise, «*Pieds Mains*»,
[2019], Plâtre résiné, 110×6×6 cm,
Galerie Backslash, Paris

produisent un bruit singulier. Cet œuvre est là pour son bruit, comme un instrument (musique), pour boire, comme un objet utilitaire (design), pour sa forme d'origine, celle d'une pièce automobile (mécanique). Les usages sont multipliés, nous y voyons plusieurs formes, elle est polymorphe. Chaque utilisation remet en jeu la pièce, selon l'usage que nous décidons d'en faire. En fait Simon Nicaise a ré-œuvré une pipe d'admission et cette action a donné une polymorphie à la pièce. La polymorphie semble alors être une conséquence visuelle du ré-œuvrement qui peut faire passer une chose d'une forme à l'autre.

inter-

Les différents «mix» sont aussi perceptibles dans les domaines d'application des œuvres. Elles sont à la fois des œuvres d'art et des objets utilitaires, rendant la production de Simon Nicaise interdisciplinaire. Il y a une interdépendance des disciplines, entre : art, design, artisanat. Ainsi, dans «*Sans Titre*» (La bouteille au 11 goulots), Nicaise fait produire, par des ouvriers avec un savoir-faire artisanal, une bouteille avec des goulots disposés le long du corps de la bouteille. Les goulots sont disposés ainsi pour que chaque doigt des deux mains puisse boucher un trou. Puis la personne qui bouche les trous doit boire tout le contenu de la bouteille pour pouvoir se libérer sans laisser fuir le liquide contenu à l'intérieur de celle-ci. Il y a donc une interaction avec le spectateur. Ce préfixe inter- nous traduit donc une volonté de réciprocité entre les différents participant à la création de l'œuvre ainsi qu'à l'exposition de celle-ci. Les individus impliqués dans la production sont dépendants les uns des autres pour le bon fonctionnement de la pièce. Les «*chenêts*» aussi possèdent cette intention, les chenêts sont des objets censés être placés dans l'âtre d'une cheminée, objets usuels, qui sont faits en mortier réfractaire armé et peint avec de la peinture haute température les rendant utilisables comme chenêts. Mais ici, ce sont des œuvres d'art. Simon Nicaise sème le doute entre art, design et artisanat. Cet attrait pour les croisements de domaines, relève des inspirations de l'artiste. Travaillant sur les compagnons du devoir, il s'inspire de l'artisanat compagnonnique pour constituer ses pièces et va jusqu'à apprendre des techniques artisanales qu'il introduit dans ses créations. Ce sont ces jeux de l'«inter» qui produisent des formes hybrides, faites de croisements, qui donnent une intensité à la production en renvoyant à des scénarios inhabituels d'utilisation. [Re-] ré-œuvrer, remettre en jeu fait naître des

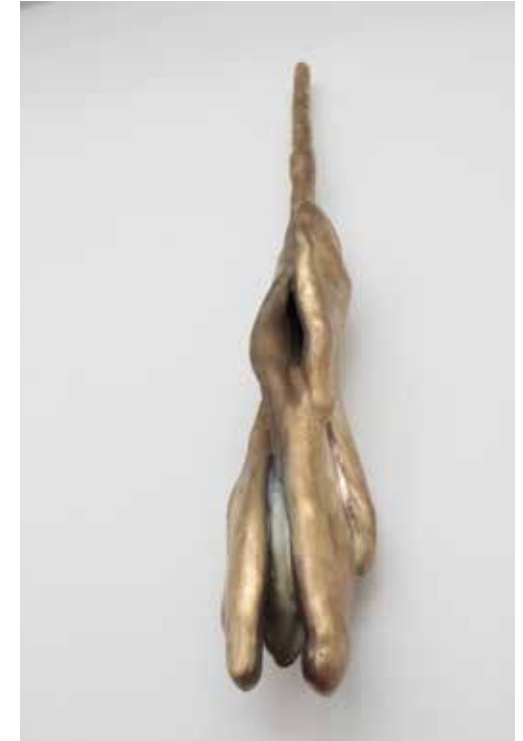
formes interdépendantes, interdisciplinaires, mélangeant des formes, des idées et des actions, dans des domaines très variés.

pluri- :

Au-delà de voir la polymorphie des formes dans le travail de Nicaise, nous pouvons y percevoir une pluralité des pièces et dans les pièces. La polymorphie montre qu'il existe des passages d'une forme à l'autre, alors que la pluralité montre qu'une pièce peut être plusieurs choses en même temps. Nous voyons dans «*Ustilz*» des serpents qui sont des pieds-de-biche, donc il ne choisit pas entre une forme ou une autre. Les pipes d'admission de «*Corne*» sont des objets mécaniques, des œuvres ou des chopes, il prend les deux formes à la fois. Ces productions sont à la croisée de l'objet utilitaire et de la production artisanal puisque les compagnons ont pour tradition de personnaliser leurs outils. Ces outils, personnalisés par le travail artisanal, deviennent œuvre d'art à part entière et, en même temps restent des outils. Ce sont donc des choses plurielles, car les deux formes sont visibles au même moment, «*Corne*» est aussi pluriel, lorsque nous buvons dedans, elle produit un son, elle est en même temps un ustensile qui sert à boire et un instrument qui permet de produire un son.

multi- :

Les productions de Nicaise sont multiples, elles s'appliquent à des contextes divers et variés, semblent appartenir à des domaines multiples, et ont des formes et des utilisations multiples. Lui-même accumule des objets (accumulation vue dans le livre 1) et fait se multiplier une forme pour former un tout comme dans «*Pieds Mains*» ou une multiplication de pieds et de mains miniaturisés, disposée les uns sur les autres donne une forme : une canne. En ré-couvrant nous multiplions des formes, des sens, des applications. Nous ajoutons des éléments à ce qui était défini auparavant et en ajoutant nous n'éliminons pas forcément ce qui était présent avant. Les pieds et les mains de «*Pieds Mains*» restent des pieds et des mains, mais ils deviennent aussi une canne. Les pieds-de-biche deviennent des serpents, mais ils restent aussi des pieds-de-biche, etc. Travailler à partir d'une structure existante ne fait pas disparaître complètement ce qui est travaillé.



Simon Nicaise, «*Lys*», [2019],
Bronze, 76×10×8 cm, Galerie
Backslash, Paris

Simon Nicaise, «*Sans Titre*», [2021],
Verre, Liège et vin, 36×16×16
cm, Galerie Backslash, Paris, (La
bouteille au 11 goulots)

Simon Nicaise, «*Chenêts*», [2016],
Mortier réfractaire armé, peinture
haute température, 22×15×46.5 cm,
Galerie Backslash, Paris

Simon Nicaise, «*Ustilz*», [2019],
Bronze, Platine, 50×7×2 cm, Galerie
Backslash, Paris

trans- :

Toutes les frontières sont floues. Nicaise sème le doute sur la raison de l'existence de ces pièces, sorte de monstres de l'art, inconnu, sans définition, ne rentrant dans aucune des cases que nos sociétés créent et rentrant dans beaucoup d'entre elles à la fois. C'est ce désir du -trans qui agite aujourd'hui l'humanité, nous remettons en cause toutes les considérations que nous portions jusque-là sur le monde et nous le voyons dans la totalité des activités et pensées humaines contemporaines. Nous percevons que dorénavant, il est important d'accepter les déplacements, les croisements, les hybridations. Il est important de saisir l'importance, les causes et les conséquences des «mixages» effectués au sein de l'humanité et dans les actions humaines. Ce préfixe -trans (au sens étymologique du terme), me ramène à mon sujet principal qui est : la chimère, l'hybride. -Trans c'est ce qui passe à travers, outre et au-delà. C'est dans cette idée qu'il faut réfléchir la chimère, elle passe à travers les constructions logiques et conventionnelles, elle passe outre et va au-delà du réel.

poly-pluri-multi-inter-trans- :

Avec les principes vus dans le livre I, les mécanismes d'appropriation, d'accumulation, de déformation, de projection font que les objets fabriqués prennent des formes «poly-pluri-multi-inter-trans-». Ces formes sont typiques des hybridations et des mélanges de «choses» (concepts, formes, disciplines, etc.). Nous observons de multiples déformations les bouteilles qui ont des goulots «mal» placés, des têtes dont on ne voit plus les traits, un lys enseveli, des bougies anormalement longues et tordues, des pipes d'admission qui sont tordues et qui servent de récipients pour boire, etc. Tout ceci formant un univers, une chimère (au sens d'un rêve) dans laquelle tout se mélange, où tout se métamorphose.



«Proposition Chimérique», «Colère d'un sucrier qui, après un pari idiot avec un dragon et un dodo, à perdu son sucre», Crayon sur papier, 32x24, [2021], Paris

Une partie de mon travail vise en la conception de créatures hybrides au sein d'un projet intitulé «*Proposition Chimérique*». Je donne un corps à des créatures par le dessin. Je conçois des créatures faites d'objets, affublées d'un visage, ceci produisant des chimères. Celles-ci sont traitées au travers de différentes techniques : linogravure, illustration numérique, etc. Ainsi, je m'interroge sur l'idée du [re-] au sens de «refaire». Est-ce que je [re-] quand j'emprunte des objets existants pour imaginer une créature ? Est-ce que je [re-] quand je réfléchis aux différentes manières de décliner un dessin ? Suis-je en train de le refaire ? Est-ce une série ? Quelle est la place de chacun dans le processus ? Est-ce qu'il s'agit de copies ? Quoi qu'il en soit ces dessins se diversifient en créant un bestiaire étrange dans lequel chaque histoire nous est donnée à lire, et à interpréter.

Les créatures sont composées de fragments qui sont associés ensemble pour créer une figure chimérique hybridant des «choses». Ces fragments sont majoritairement issus de pièces de mobilier, d'ustensiles de cuisine, etc. D'éléments que je me suis appropriés et que j'ai articulés les uns aux autres pour former une créature hybride. Ainsi dans «*Colère d'un sucrier qui, après un pari idiot avec un dragon et un dodo, à perdu son sucre*», nous observons un sucrier qui sert de tronc à une créature, une chaîne qui lui sert de coup et les hanches du sucrier servent de bras.

En fait pour composer ces formes, j'ai utilisé des images d'objets que j'ai associés, vous pouvez trouver les images sur les pages suivantes. J'ai emprunté des objets, j'ai emprunté leur image, et j'ai articulé les images pour en former une nouvelle, une chimère. En cela, nous ne sommes pas loin du constructivisme, je conçois ces créatures avec des significations qui me sont propres. Peut-être qu'une autre personne aurait utilisé une chaîne différemment ! C'est dans mon esprit que ces formes se sont rencontrées et que ce sucrier me paraissait être une forme qui pourrait ressembler à un corps. Mais ces créatures doivent-elles être perçues comme des compositions d'éléments ou comme des unités ? Est-ce que les compositions m'appartiennent, puisque j'utilise des objets qui ont été fabriqués par d'autres personnes et que je ne fais que des associations ? Dans «*Colère d'un sucrier qui, après un pari idiot avec un dragon et un dodo, à perdu son sucre*», nous pouvons observer le sucrier, qui existe, nous pourrions même retrouver son fabricant originel ! Les éléments semblent se métamorphoser au travers des associations, mais ils ne changent que très peu, ce sont surtout les associations qui font changer l'image.

Mais au-delà de simplement changer une image mon but est d'en créer une nouvelle, ainsi, mes dessins racontent des histoires au travers de leur titre : « *Colère d'un sucrier qui, après un pari idiot avec un dragon et un dodo, à perdu son sucre* », « *Histoire d'une théière se noyant, ébahie face à l'immensité du désespoir* », « *Soupière se dandinant pour se refroidir de l'incendie causé par la chaleur trop forte d'une soupe* », etc. Ainsi il ne s'agit plus d'accumuler des images, mais de les articuler pour créer une nouvelle « chose » avec son histoire et sa définition tout en n'en disant pas trop, juste une phrase pour laisser le spectateur rêver.

Dans une majorité de mes travaux, je réalise des croisements relatifs au « poly-pluri-multi-inter-trans ».

Poly- :

Mes productions entretiennent un rapport avec la notion de polymorphie, que ce soit le projet « *Proposition Chimérique* », « *Re(dé)co-membrer* », « *Omission* », « *Plasticité* », les dispositifs sont perpétuellement en train de changer de forme. Passant par des constructions et des déconstructions physiques ou mentales. Les usages sont aussi divers, dans « *Re(dé)co-membrer* » (voir livre I), les objets sont des peluches, mais aussi une production artistique et ils restent dans cette ambivalence. Au travers de « *Plasticité* » (voir livre I) les citations qui servent à réciter un texte se transforment en une structure d'objets centrale pour la performance, etc.

Pluri- :

La question de la pluralité est aussi présente dans mes dispositifs, dans « *Proposition Chimérique* » je me questionne sur la multiplicité d'une image représentée avec des techniques différentes (linogravure, impression numérique, dessin). Je me questionne aussi sur la multiplicité des actions, comme dans « *Re(dé)co-membrer* », où toutes les actions apportées par les spectateurs transforment la structure.

Inter :

Je conçoit une interdisciplinarité entre design et art, j'utilise régulièrement des objets issus du design pour composer des formes, (une commode, un sucrier, etc.). De plus, beaucoup de mes pièces sont interactives, je laisse la possibilité aux spectateurs de participer à la transformation des différents dispositifs.

Multi- :

Je me questionne sur la multiplication des images et des formes, ainsi tout les projets s'enrichissent au cours du temps, des peluches sont ajoutés au projet « *Re(dé)co-membrer* », des objets et des photographies s'accumulent dans le projet « *Omission* », des formes s'entassent suite à la lecture de citations dans « *Plasticité* ». Chaque projet gonfle, grossit par l'ajout, par la multiplication des éléments qui les composent. Ceci se reliant à la partie sur les mécanismes du [re-] dans le livre I.

Trans- :

Tout ces projets traversent des disciplines, des personnes, des mécanismes, etc. Ils se transforment, ils mutent par les différentes implications du au ré-œuvrement. Mais au delà de prendre les disciplines et les notions une par une, elles sont brouillées dans chaque dispositif. Une transdisciplinarité transparait dans les transformations.



*Colère d'un sucrier qui,
après un pari idiot avec
un dragon et un dodo,
a perdu son sucre.*



«Proposition Chimérique», «Colère d'un sucrier qui, après un pari idiot avec un dragon et un dodo, à perdu son sucre», Crayon sur papier, 32x24, [2021], Paris

«Proposition Chimérique», «Colère d'un sucrier qui, après un pari idiot avec un dragon et un dodo, à perdu son sucre», Impression numérique, 29.7x21, [2021], Paris



«Proposition Chimérique», «Colère d'un sucrier qui, après un pari idiot avec un dragon et un dodo, à perdu son sucre», Crayon sur papier, 32x24, [2021], Paris



«Colère d'un sucrier...», Impression numérique, 29.7x21, [2021], Paris



«Proposition Chimérique», «Histoire d'une théière se noyant, ébahie face à l'immensité du désespoir», Crayon sur papier, 32x24, [2021], Paris



«Histoire d'une théière se noyant, ébahie face à l'immensité du désespoir», Crayon sur papier, 32x24, [2021], Paris



«Colère d'un sucrier...», Linogravure, version violette, 21x15, [2021], Paris



«Colère d'un sucrier...», Linogravure, version bleue, 21x15, [2021], Paris



«Histoire d'une théière...», Impression numérique, 29.7x21, [2021], Paris



«Histoire d'une théière...», Linogravure, 21x15, [2021], Paris



«Soupière se dandinant pour se refroidir de l'incendie causé par la chaleur trop forte d'une soupe», Crayon sur papier, 32x24, [2021], Paris



«Soupière se dandinant...», Impression numérique, 29.7x21, [2021], Paris



«Panique d'un fauteuil louis XVI, une souris s'étant fauflée entre ses pieds», Crayon sur papier, 32x24, [2021], Paris



«Panique d'un fauteuil...», Impression numérique, 29.7x21, [2021], Paris



«Guéridon à huile, heureux d'avoir pu se remplir malgré les prix», Crayon sur papier, 32x24, [2021], Paris



«Guéridon à huile...», Impression numérique, 29.7x21, [2021], Paris



«Tabouret essoufflé, s'étant enfui du château pour retrouver une vie meilleure», Crayon sur papier, 32x24, [2021], Paris



«Tabouret essoufflé...», Impression numérique, 29.7x21, [2021], Paris

II. Des chimères

1. La chimère une image à part :

I. Origine :

Monstre fabuleux composite, de formes diverses, ayant généralement la tête d'un lion, le corps d'une chèvre, la queue d'un dragon et crachant du feu.

II. Langage Commun concret :

1. Animal fantastique peint ou sculpté, notamment à usage de gargouille.
2. Chose monstrueuse qui inspire l'épouvante.
3. Animal fantastique qui permet l'évasion dans des rêveries sans consistance.
4. Être ou objet composé de parties disparates.

III. Langage figuratif :

1. L'illusion de quelque chose.
2. Projet ou idée sans consistance.
3. Rêverie quelque peu folle.



George Lerner, « *Monsieur Patate* », [1949], 14×10 cm, groupe Hasbro, États-Unis

Artiste inconnu, « *La Chimère d'Arezzo* », [-425/-430], Sculpture en bronze, fonte à la cire perdue, 78,5×129 cm, Musée Archéologique National, Florence, Italie

Mike Kelley, « *Masse centrale désodorisée avec satellites* », [1991/1999], Jouets en peluche cousus sur des cadres en bois, Dimensions globales variables, MoMA, New-York, États-Unis

Richard Fauguet, « *Trilogie* », [1997], objets en verre, dimensions variables, collection : Nouvion Rey

Humberto & Fernando Campana, « *Banquette Chair* », [2007], Peluches sur structure en métal brossé, Edition Estudio Campana, Numéro 6 d'une série de 150 exemplaires, Brodé sur une des peluches « Campana N° 06 2007 », 90×120×80 cm

La chimère est une image particulière, car il s'agit d'un mot qui possède son emblème et une définition plus vaste. En revenant sur la définition de la chimère, de façon commune ou simple, nous disons qu'il s'agit : 1. D'une créature composée d'éléments disparates, un monstre une entité. 2. D'une rêverie, une fantaisie, fantôme, quelque chose d'irréel. Effectivement, lorsque nous parlons de chimère, la première image qui intervient est celle de la créature mythologique composée d'une tête de lion et d'une tête de chèvre avec une queue de serpent. Mais par extension nous appelons chimère bien d'autres compositions éclectiques que nous verrons plus tard. Ce terme renvoie à la fragmentation et au morcellement (vue précédemment) qui font naître dans la création, des chimères.

Pour commencer à différencier les chimères des autres images composites, revenons sur quelques exemples. Richard Fauguet avec « *Trilogie* » et « *Monsieur Patate* » passent plusieurs étapes, ils vont au-delà d'une simple hybridation. Pour essayer d'en comprendre le sens, il faut comparer cela avec la chaise de peluches « *Banquette Chair* » des frères Campana. Lorsque nous regardons « *Banquette Chair* », nous voyons une chaise composée de peluches, et rien de plus. Les frères Campana affirment l'utilisation d'une accumulation pour ce qu'elle est et rien de plus, accumuler pour créer un volume, ceci se retrouve chez Mike Kelley dans « *Masse centrale désodorisée avec satellites* ». Les artistes utilisent des objets de départ qui possèdent leur unité et les accumulent pour donner un volume. Ainsi, chez Kelley, les peluches forment des hybrides entre planètes ou nuages faits de peluches, là où les frères Campana hybrident peluches et chaise. Mais Richard Fauguet ne se contente pas d'accumuler, il articule les éléments entre eux, pour donner à la forme une présence. Cette présence est rendue possible, car l'articulation des éléments sert à donner aux objets des yeux, des bras, une anthropomorphie qui nous permet de projeter un imaginaire plus vivant. De plus, il n'utilise pas n'importe quelle figure, il reprend des personnages de film, de la culture populaire, « *Star Wars* ». Il y a une projection supplémentaire, puisque nous prêtons un visage familier à ces objets, nous savons ce qu'ils représentent et nous pouvons (si nous connaissons la référence au film), retracer une histoire derrière chaque unité alors formée. (Celle de Dark Vador, R2D2, ou C3PO).

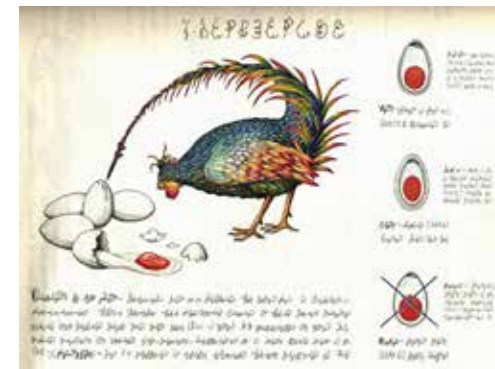
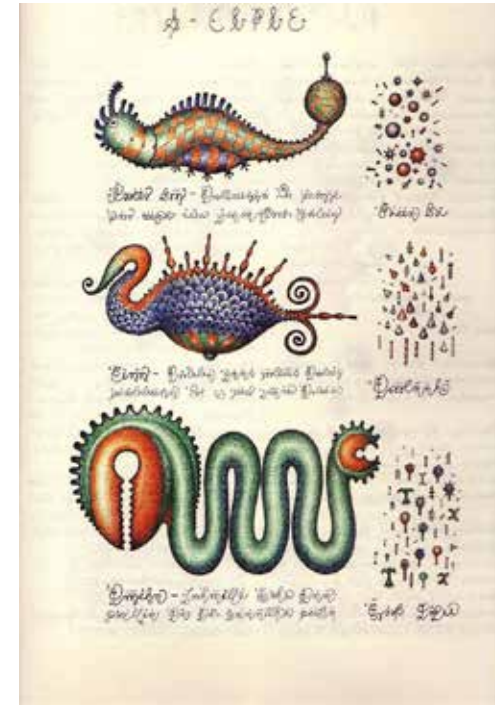
2. Une composition chimérique

Nous trouvons dans l'art beaucoup d'artistes composant des chimères, que ce soient les surréalistes, les appropriationnistes et bien d'autres hors de tout mouvement. L'art sait générer des fables fantastiques, des rêves. L'un de ses représentants contemporains, qui a poussé cette volonté bien plus loin que la majorité des autres artistes est Luigi Serafini. Rien que son nom semblait le prédestiner à donner naissance à un monde, imprégné de magie, à nous transmettre des images de mondes inconnus. Son nom Seraphini qui est la traduction de «*Seraphins*» sont des anges dans la tradition chrétienne. C'est en 1981 que cet artiste italien publie une œuvre majeure dans son travail, le «*Codex Seraphinianus*». Cette production prend la forme d'une encyclopédie dédiée à un monde imaginaire, inventé par l'artiste, dans lequel vivent des créatures fantastiques. Il nous y dépeint des environnements étranges, accompagnés de textes écrits dans une langue inventée, énigmatique et qui reste encore aujourd'hui indéchiffrable. Cet ouvrage est devenu culte et continue de s'enrichir au fil des années avec des rééditions de nouvelles planches. Luigi Serafini a créé son ouvrage pour partager un monde avec les autres. Sa composition chimérique est un moyen de construire une dimension parallèle, un univers surnaturel, pensé comme un double invisible, «*ou en tout cas comme un monde possible qui possède une existence parallèle à celle du monde réel.¹*». Il s'ouvre aux lecteurs et aux spectateurs, il dira lui-même dans une interview de Matthieu Jacquet pour la revue Numéro :

«*Il y avait, chez notre génération d'enfants nés après la guerre, un grand besoin de communication, en totale opposition avec la génération précédente, qui, avec la guerre, voyait, elle, la communication comme une chose dangereuse. Les années 60-70 étaient une grande période de découvertes et de désir d'un monde nouveau.²*»

1 Carlo Severi, *Le Principe de la chimère : Une anthropologie de la mémoire*, [2007], Paris, Edition rue d'Ulm via OpenEdition, p. 211

2 Matthieu Jacquet, «*Codex Seraphinianus : rencontre avec l'auteur du livre culte que personne n'a jamais su déchiffrer.*», Interview du 23 Novembre 2021 pour *Numéro Magazine ART & DESIGN*, L. R. consulté le 14 décembre 2021



Luigi Serafini, Planches du «*Codex Seraphinianus*», [1981], première édition par Franco Maria Ricci dans la collection «*Les signes de l'homme*», Rome, Italie

Luigi Serafini, Planches du «*Codex Seraphinianus*», [1981], première édition par Franco Maria Ricci dans la collection «*Les signes de l'homme*», Rome, Italie

Richard Fauguet, affiche pour son exposition au château d'Oiron, inspiré de la pièce «*Trilogie*», [1997], objets en verre, dimensions variables, collection : Nouvion Rey

Luigi Serafini, Planches du «*Codex Seraphinianus*», [1981], première édition par Franco Maria Ricci dans la collection «*Les signes de l'homme*», Rome, Italie

Les chimères sont des monstres et nous le verrons plus tard, mais ce que nous évoque Serafini, fait échos à ce qu'évoque Jean Foucart dans l'intention de créer des mondes différents de celui que nous connaissons.

«*L'homme n'a cessé de produire des formes monstrueuses, d'ajouter de nouvelles formes à celles qu'il percevait dans la nature, de continuer en quelque sorte la création et d'opposer à l'univers perçu un autre monde parfois un antimonde.¹*»

Ici, Foucart reprend différents points, premièrement que les humains produisent constamment des figures monstrueuses ou pour citer Carlo Severi, chimériques. Deuxièmement, que l'homme ajoute à ce qu'il perçoit, notion évoquée précédemment avec l'«*Empathie visuelle²*», de «continuer» la création, de voir les choses non pas comme fixes mais capable d'évoluer telle la «*Biologie des images³*», et de créer un autre monde, peut-être une «*antimonde*», ce que nous verrons.

Animer

Après cette dernière citation, les œuvres chimériques apparaissent comme des mondes nouveaux qui sont livrés aux yeux des spectateurs. Ces «mondes» semblent être animés de force vitale, cette animation semble être apportée par des principes où tout se ré-œuvre, tout se remet en jeu. Nous pouvons retrouver dans cette production la majorité, si ce n'est la totalité des mécanismes vus dans le livre I, à savoir des jeux de décomposition et de recomposition d'images, une composition faite de fragments, une incertitude dans ce que nous sommes en train de regarder, des emprunts, des accumulations, des associations, des déformations, etc. Tout cela raisonne dans les théories vues dans le livre I. Ces processus paraissent donner vie à l'œuvre, Serafini dit lui-même sur son livre :

1 Jean Foucart, «Monstruosité et transversalité. Figures contemporaines du monstrueux», dans *Pensée Plurielle*, 2010/02, n°24, pages 45 à 61, consulté le 15/04/2021

2 Robert Vischer, *Empathy, form, and space: problems in german aesthetics*, op. cit. dans Carlo Severi, *Le Principe de la chimère : Une anthropologie de la mémoire*, op. cit.

3 Julian Pitt-Rivers, Augustus Henry, *Principles of classification*, [1874], *The Evolution of Culture and Other Essays*, Oxford, Clarendon, 1906, p. 1-20; reprint New York, AMS Press, 1979, dans Carlo Severi, *Le Principe de la chimère : Une anthropologie de la mémoire*, op. cit.

«M.Jacquet : C'est comme s'il continuait à s'épanouir par lui-même, sans vous ?

L.Serafini : Exactement. Sans que j'aie rien eu à faire, car pendant toutes ces années, il n'y a jamais eu de marketing de mon côté, même si les éditeurs ont bien sûr continué à le promouvoir au fil des rééditions. Le livre a tout fait par lui-même, comme un être vivant qui a appris à se débrouiller tout seul.¹»

Ceci n'étant pas sans rappeler une certaine «*Biologie des images*» de Pitt-Rivers, théorie questionnant sur l'application des conceptions Darwinistes sur les productions humaines. Le livre semble évoluer et se débrouiller seul. Il semble être animé, c'est-à-dire pourvu de mouvements. Cette animation exprime qu'une chose est douée de vie ou de mouvements. Effectivement, le «*Codex Seraphinianus*» s'enrichit d'éditions en éditions, des planches y sont ajoutées. Il change, ce qui lui donne un aspect vivant, en perpétuelle mutation. Chaque morceau du livre est une définition qui permet de préciser le monde qui est créé. Ces éléments composent un tout qui forme un univers, aucun élément ne peut être supprimé, comme un corps composé d'organes. Chaque organe peut se décrire individuellement, mais, en l'absence de l'un d'eux, le corps fonctionnerait mal. Serafini donne un corps, il crée une corporalité à son œuvre, il dit en ce sens :

«Ce sont les lecteurs qui ont décidé de retenir une planche plutôt qu'une autre. Pour moi, elles forment un ensemble que je ne souhaite pas séparer, mais que je continue d'enrichir de nouvelles planches au fil des éditions.²»

Nous pouvons comparer cela à Richard Fauguet dans «*Trilogie*», puisque lorsqu'il utilise des ustensiles de cuisine en verre pour créer la figure de «*Dark Vador*», chaque élément est essentiel pour former un corps. Enlever un verre et la tête perdra un œil ! Il y a une charge mythologique dans ces chimères, elles semblent s'organiser comme la mythologie gréco-romaine où chaque histoire se répercute sur les autres, mais qui cependant ne sont pas toujours complètes, défini, elles laissent

1 Matthieu Jacquet, «Codex Seraphinianus : rencontre avec l'auteur du livre culte que personne n'a jamais su déchiffrer.», Interview pour Numéro Magazine, L. R. (2021, 14 décembre), op. cit.

2 *Ibidem*

libre d'interprétation en gardant une illusion de complétude, ce que nous verrons plus tard. La conséquence des mécanismes de production de chimères et de trouver un corps et en environnement pour animer la structure. Tant qu'une chose se [re-], elle existe. Une chose, une œuvre continue de vivre tant qu'elle se trouve impliquée dans des processus. Elle meurt, c'est-à-dire qu'elle cesse d'exister, lorsqu'elle est exclue de toute implication.

Personnifier

Au-delà de simplement animer son œuvre, Serafini la personnifie, c'est-à-dire qu'il la représente sous les traits d'un personnage, d'un être *quasi*-humain. Il en parle même en disant :

«C'est un véritable cadeau que le livre m'a fait, et je lui en suis infiniment reconnaissant.¹»

Il dit cela en évoquant le fait que ce livre lui a permis de vivre en dehors du système traditionnel de l'art. La personnification est un mécanisme de la création de chimère. Effectivement, nous pouvons observer chez Fauguet, par exemple des structures possédant des yeux, des bouches, des caractéristiques du corps humain. C'est ce que l'on appelle de l'anthropomorphisme Carol Severi nous indique, sur la théorie de Vischer l'«*Empathie Visuelle*» que :

«Il est donc à la racine de l'engendrement de tout symbolisme culturel et, en particulier, de cette tendance vers l'anthropomorphisme qui domine les mythes et les rituels de l'«*homme primitif*»²».

1 Matthieu Jacquet, «Codex Seraphinianus : rencontre avec l'auteur du livre culte que personne n'a jamais su déchiffrer.», op. cit.

2 Carlo Severi, *Le Principe de la chimère : Une anthropologie de la mémoire*, op. cit., p. 39 propos de Robert Vischer, *On the Optical sense of form : a contribution to aesthetics*, [1873], in H. Mallgrave et E. Ikonou (éd.), *Empathy, Form and Space. Problems in German Aesthetics*, 1873-1893, Los Angeles, Getty Research Institute Publication, 1994, p. 89-124.

Vischer au travers de l'«*Empathie Visuelle*», théorie visant à décrypter les relations esthétiques qu'un sujet entretient avec le monde environnant, en partant de l'empathie, appliquée aux images du monde, explique qu'au travers de cette empathie, les créateurs ont une tendance à «l'anthropomorphisme», c'est-à-dire à construire des formes aux caractéristiques humaines. Ceci est dû aux projections que les créatifs humains font lorsqu'ils conçoivent des formes. Les mouvements, les associations et surtout la «*fusion*» dont parle Vischer, que l'homme effectue au sein des images que nous percevons et que nous incorporons, génèrent des représentations formelles fantaisistes. Ces représentations formelles passent par des mécanismes de projections, que notre esprit effectue en s'appropriant des formes et en se projetant avec et dans celles-ci. Il explique que le corps est la chose la plus propice à être projeté, car il s'agit de celle qui est le plus vu et connu par l'homme.

Il est fréquent de tomber sur des formes anthropomorphes. Ce type de projection est très présent dans les ustensiles de cuisine, par exemple une théière couverte en porcelaine tendre, datée des années 1740-1750 vendue à l'Hôtel des ventes de Laval en 2021, attribuée à Saint-Cloud prend la forme d'un homme assis sur un dragon ailé. Son décor empreint d'onirisme rejoint les compositions chimériques qui m'inspirent. La tête du dragon sert de bec verseur, la queue de hanse, et le chapeau de l'homme assis devient le couvercle de la théière. Nous pourrions en dire autant des «*Pichets en barbotine*» de la Manufacture de Vallauris dans lesquelles ce sont les caractéristiques du corps des animaux qui permettent des projections anthropomorphiques qui font qu'un bec de coq ou d'oie peut servir de bec verseur, ou que des ailes ou des queues peuvent servir de anses. C'est à partir de ces considérations et des jeux de retours que Richard Fauguet nous laisse imaginer que les pieds d'un plat, peuvent être les pieds d'une créature fabriquée à partir d'ustensiles.



Dans ce cas, la chimère est une créature incarnée par son créateur, et incarnée par les créatures auxquelles elle emprunte des formes. Elles sont incarnées par les projections qui permettent de faire des associations entre des propriétés corporelles, et les propriétés des objets. Ce que Michel Serres explique au travers de «*l'exodarwinisme*'¹», les objets faits par les humains sont des externalisations des articulations du corps, des externalisations des propriétés corporelles, ici, les objets sont *quasi*-toujours anthropomorphiques.

«*Pichets en barbotine*»,
Manufacture de Vallauris, [depuis le
19^e], Céramique, Vallauris

La «Barbotine», est une pâte d'argile délayée dans de l'eau. Elle permet la réalisation de décors en reliefs. Leur aspect champêtre et presque idéalisé les font ressembler à des personnages des «Fables de La Fontaine» ou à des personnages de roman pour enfant.

«*Théière*», manufacture de Saint-
Cloud, [vers 1745], porcelaine
tendre

Il s'agit d'une théière couverte en porcelaine tendre, son décor est fait d'un homme assis sur un dragon ailé. Ce style désuet et suranné nous fait replonger vers une époque idéalisée, fantasmée.

Richard Fauguet, «*Sans titre
(Céramique)*», [2009], 10
céramiques, dimensions variables,
Collection FRAC Ile-de-France, Le
Plateau, détail d'une céramique.

¹ Michel Serres, *Mes profs de gym m'ont appris à penser*, collection *Homo Ludens* conçue et dirigée par Benjamin Pichery, Entretiens conduits par François L'Yvonnet, [2021], Paris, Ed. Cherche Midi, INSEP



Proposition de composition chimérique, projet «*Re(dé)co-membrer*», mise en scène d'une composition faite en octobre [2021], composée de «*La théière*», «*Les Pantins*», «*La Charlotte*», Paris



«*Guéridon à huile, heureux d'avoir pu se remplir malgré les prix*», Crayon sur papier, 32x24, [2021], Paris



Vue globale de composition chimérique, projet «*Re(dé)co-membrer*», composé de divers morceaux issue des objets



«*Soupière se dandinant pour se refroidir de l'incendie causé par la chaleur trop forte d'une soupe*», Impression numérique, 29.7x21, [2021], Paris

Au travers de cette, je remarque que mes productions sont toujours, par définition, chimériques, que ce soit dans «*Proposition Chimérique*», «*Re(dé)co-membrer*», «*Omission*» ou «*Plasticité*». Chaque projet construit, soit des créatures ou des objets composés de parties disparates, soit de rêveries, des illusions, en somme, de tout ce qui vient d'être abordé. Ces créations font naître des mondes inconnus qui ne demande qu'à être explorés.

Par exemple, dans «*Re(dé)co-membrer*», je donne naissance à des peluches reprenant les formes du réel. Cette collection de peluches s'agrandit, comme une famille à laquelle nous ajoutons des membres. À ce jour, nous y trouvons «*La Commode*», «*La Charlotte*», «*Les Pantins*», «*La Chaise Blanche*», «*Le Guéridon*», «*Les Balles*», «*La théière*». Chacun des objets est articulé et composé de membres. Les pièces sont donc démembrables et remembrables et composent un ensemble de pièces dans un univers couvert par le nom global d'un projet de «*Re(dé)co-membrer*». Rappelant les notions «œuvrer, ré-œuvrer, co-œuvrer et désœuvrer». Ainsi, des formes émergent des différentes hybridations entre les objets. Ceci fonctionnant dans un processus de chimérisation et créant des chimères. Les pièces sont à manipuler par le spectateur, mais aussi par moi. En produisant, j'essaie de rester dans ce double mouvement essayant d'impliquer à la fois les actions et les résultats de l'action. Les productions sont comme animées au travers de ces manipulations, elles semblent vivre, elles se rencontrent, se croisent, se mêlent. J'ai tendance à personnifier mes objets en me racontant des histoires, en imaginant des scénarios, ainsi peut-être que les peluches étaient en train de prendre le thé quand soudain une tornade a mis la scène sens dessus dessous et les œuvres se sont croisées ! Je désire que les productions puissent «vivre» sans moi, je tiens à ce qu'elles conservent du mouvement avec d'autres personnes, d'où son côté interactif. Mais, je pourrais dire cela pour toutes mes autres productions décrites ici. Il y a souvent un côté anthropomorphique dans mes productions, que l'on retrouve dans les propos de Robert Vischer et de Michel Serres, avec des bras, des jambes, etc. Ces auteurs m'ont permis de comprendre qu'une chaîne peut être perçue comme un coup ou qu'un sucrier peut servir de corps, ou qu'un guéridon peut avoir une tête !

3. Chimériser

Les principes d'emprunter, d'accumuler, d'assembler, de déformer, dans le but de ré-cœuvrer semblent entamer un processus semblable à celui de créer des chimères. Ce processus se définit comme étant la «chimérisation». Nous voilà donc arrivés à la notion de chimériser, qui correspondrait par définition à la volonté de construire des chimères. Peut-être pour créer des fantaisies, des fantasmes ? Peut-être est-ce aller vers l'impossible ? Il s'agit d'un verbe d'action composé de «chimère» déjà défini et du suffixe -iser du latin -idiare / -izare qui par définition induit un morphème causatif, exprimant une transformation vers la notion exprimée par le radical. Créer des univers fantaisistes semble faire partie d'une volonté artistique, nous pouvons le percevoir dans certains mouvements, comme le surréalisme. Mais si les mécanismes qui servent à ré-cœuvrer semblent être similaires à ceux qui servent à chimériser, il semblerait alors qu'une grande partie des créations artistiques (si ce ne sont toutes) soient chimériques puisque (comme vue dans la partie 1) l'homme s'inspire toujours de ce qui l'environne pour créer, il ne crée jamais seul. Carlo Severi reprend ces processus et cherche l'origine des formes des artefacts créés par l'humanité, il en cherche «l'urform¹» qui aurait pu être le premier pas vers la création chez l'être humain et il nous dit :

«On passe de l'idée d'une imitation d'un objet naturel à celle d'une interprétation de son contour. L'analyse d'un objet permet donc de retrouver la trace d'un exercice actif de la perception, d'un acte de l'imagination opérant selon le principe que Vischer avait appelé empathie visuelle.²»

Ainsi, dans les premiers temps, les artefacts étaient issus de formes naturelles. Mais Severi indique que ces formes n'étaient pas simplement imitées, elles étaient interprétées. Cette interprétation est le résultat de la perception, superposée à celui de l'imagination, nous dit-il. Nous pourrions, pour corroborer ce propos, revenir



¹ Le mot «urform» est un mot utilisé par Carlo Severi dans *Le Principe de la chimère : Une anthropologie de la mémoire*. Il représente la première forme créée par l'humain, celle qui serait à l'origine des autres dans un système de «biologie des images». En comparaison chez les êtres vivants, il s'agit du plus vieil ancêtre commun, la première forme de vie.

² Carlo Severi, *Le Principe de la chimère : Une anthropologie de la mémoire*, op. cit., p. 61

Simon Nicaise, «*Sans Titre*», [2021], Verre, Liège et vin, 36×16×16 cm, Galerie Backslash, Paris, (La bouteille au 11 goulots)

Richard Fauguet, «*Sans titre (Molécule de Moustique)*», [1996], globes blancs en verre et silicone, 120×166×186 cm, Le plateau FRAC IDF, Paris

aux théories de Henri Bergson¹ dans *Matière et Mémoire*, sur les images perçues, celles de notre environnement et les images de la mémoire, Celles qui ont subi des modifications au travers de projections et de l'imagination, cité auparavant, ou encore *La mémoire, l'histoire, l'oubli*² de Paul Ricœur. Ces mécanismes, vus dans le livre I, traduisent ce que Vischer appel «*L'empathie Visuelle*³». Severi poursuit au travers de son enquête en disant qu'effectivement, les «*ornements*» (des hommes primitifs que nous étendons ici aux créations contemporaines), sont le résultat d'un dialogue entre une forme et le regard posé sur cette forme, qui traduit des transformations de ces formes. Est-ce, peut-être, le début d'une chimérisation ?

«*En effet l'acte d'interprétation [...] indique que les «ornements» et les motifs sont toujours le résultat d'un dialogue entre le regard et la forme naurelle. [...] l'image en tant que trace matérielle fait émerger un travail de l'esprit, une série d'opérations mentales qui se trouvent associées à l'image.*⁴»
LPDLC Severi pp. 61

Lorsque que l'on regarde un élément, nous pouvons, par association, imaginer une continuité à la chose avec des projections et créer mentalement son environnement. Ainsi, un élément cylindrique, droit, d'un mètre environ, comme le tronc d'un petit arbre ou un poteau par exemple, peut être susceptible de recevoir tout un tas de projections par association d'idées ou au travers de stéréotypes. Il peut servir à créer un pied de table, un poteau pour un panneau, une poutre pour une maison, une jambe pour une sculpture, une canne, etc. Nous avons une «*toile de fond*» relative à nos habitudes et à notre éducation qui nous permet de faire des association (des utilisations) assez spontanément.

«*C'est sur cette sorte de toile de fond familière, obtenue par la cristallisation d'un stéréotype, que le regard peut compléter ou interpréter l'image en remplissant ses parties vides à partir des*

1 Henri Bergson, *Matière et Mémoire*, [1896], Paris, Presses Universitaires de France – PUF

2 Paul Ricœur, *La mémoire, l'histoire, l'oubli*, [2000], Paris, Le Seuil

3 Robert Vischer, *On the Optical sense of from : a contribution to aesthetics*, op. cit., dans Carlo Severi, *Le Principe de la chimère : Une anthropologie de la mémoire*, op. cit.

4 Carlo Severi, *Le Principe de la chimère : Une anthropologie de la mémoire*, op. cit., p. 61

*traits sélectionnés, [...], et en faire surgir les aspects implicites.¹»
/ «C'est donc grâce à cette double opération mentale, faite de simplification et de projection, que l'œil voit par exemple, un serpent à partir d'un schéma géométrique...²»*

Les opérations mentales, que nous effectuons, sur les images sont donc faites de simplification et de projections. Ici d'après Severi, nous simplifions les formes sur une base qu'il appelle «stéréotypes» cristallisés, c'est grâce à eux que nous pouvons voir un poteau comme un élément d'une structure familière (pied de table, pied de panneau, poutre, etc.) et les projections qui permettent d'imaginer une utilisation dans une création, nous projetons la forme pour servir un dessein que nous imaginons. Donc la chimérisation voudrait dire que l'on perçoit des éléments, que nous simplifions, selon des stéréotypes, puis que nous complétons en faisant des associations avec d'autres éléments eux même simplifiés, selon des projections personnelles issues de l'empathie. Ainsi nous faisons surgir des aspects implicites, comme le fait qu'un poteau puisse prendre l'aspect d'un pied de table, mais les chimères sont loin d'être de simples tables, ces mécanismes on surtout pour résultat de créer des fantaisies, des fantasmes.

Il y a cependant une distinction à faire entre la fantaisie et le fantasme. Une personne peut être dans le monde fantaisiste, c'est-à-dire qu'elle ne se comporte pas comme la majorité de ses camarades, elle laisse libre cours à son imagination en se tenant loin du dogmatisme sociétal et comportemental trop restrictifs. Le mot fantaisie vient du latin «phantasia» qui est ce qui relève de l'imagination. Les constructions chimériques sont donc des fantaisies et elles sont fantaisistes dans le sens où elles articulent des «choses» en se tenant à l'écart de la «bonne composition», en ignorant les dogmes de la bonne chose à la bonne place. Le fantasme lui est une illusion, il vient du grec «phantasma», qui traduit une vision fantomatique, un spectre. Le fantasme est une illusion, une image hallucinatoire produite par l'imaginaire qui échappe à la réalité et qui permet à son producteur d'échapper à l'emprise de la réalité. C'est une représentation imaginaire, rêvée, parfois idéalisée. C'est aussi le cas des formes chimériques, ce sont des productions imaginaires. Cependant la chimère

n'est pas un fantôme, ni une illusion car elle est en partie concrète, dans le sens où elle s'articule autour du réel. Donc la chimère apparaît comme une forme plutôt fantaisiste, plus qu'une forme fantasmée. La transformation en chimère exprime un mélange d'images et la création d'illusions.

Cependant Simon Nicaise chimérise des objets pour créer de nouvelles formes. Il crée des scénarios drôles, qui sont, peut-être en partie des fantasmes. Lorsqu'il crée la bouteille aux 11 goulots, il se place dans un univers festif, puisque les bouteilles sont censées contenir de l'alcool, plus précisément du vin, et il doit être bu d'un coup. C'est peut-être une envie, un fantasme de faire la fête que souhaite nous transmettre l'artiste. Ou il imagine plutôt une fantaisie dans laquelle une personne doit s'alcooliser.

Richard Fauguet, au travers des associations qu'il produit, notamment au travers de son œuvre «*Sans titre (Molécule de Moustique)*», où il associe des globes de lampe construisant une forme qui semble dotée de pattes et d'une tête, crée des chimères, il accole des images et compose une forme chimérique, une créature polymorphe et interdisciplinaire, entre animal et lampe. Il construit un monde, un répertoire qui correspond à son univers plastique dans lequel il nous laisse nous projeter. Nous construisons d'autres images, plus complexes que celles qui sont données à voir, nous imaginons d'autres créatures, un monde dans lequel elles seraient susceptibles d'évoluer. Monde fait d'objets manufacturés devenant vivants.

Aujourd'hui, il existe une volonté contemporaine perceptible d'utiliser les principes du ré-œuvrer, donnant lieu à une chimérisation, peut-être est-ce issu de la volonté dont nous parle Luigi Serafini quand il émet l'hypothèse que : «*Les années 60-70 étaient une grande période de découvertes et de désir d'un monde nouveau¹*» et que ce désir pourrait se retrouver dans la génération des artistes contemporains, ou est-ce une survivance de ce désir qui se perpétue d'année en année ? Warburg parlait en son temps du «*Nachleben*» qui se traduirait par la survivance inconsciente transgénérationnelle de formes. Existe-t-il un «*Nachleben*» dans les processus créatifs ? Y a-t-il une survivance transgénérationnelle de la méthode ; la composition, la chimérisation ?

¹ Carlo Severi, *Le Principe de la chimère : Une anthropologie de la mémoire*, op. cit., p. 62

² *Ibidem*, p. 63

¹ Matthieu Jacquet, «Codex Seraphinianus : rencontre avec l'auteur du livre culte que personne n'a jamais su déchiffrer.», op. cit.

4. Une construction collective ?

La chimérisation voudrait que l'on associe des éléments disparates pour créer une fantaisie. Sur ceci, Tim Ingold prend en exemple un type de structure bien connue : les cathédrales. Je les relie ici à mon propos, car il n'existe pas de constructions plus fantaisistes que les cathédrales. Effectivement, elles prennent place au sein d'une religion, c'est-à-dire qu'elles naissent par des textes qui s'interprètent, sur des systèmes de symboles et de croyances articulés ensemble. Comme ce que j'ai pu dire précédemment, une architecture existe tant qu'elle fait partie d'un processus. Lorsqu'elle en sort, elle devient une ruine. Mais un bâtiment est une œuvre au futur des plus incertain. Quand considérons-nous qu'un bâtiment doit- être détruit, quand croyons-nous qu'il est en dehors de tous les processus, quand le restaurer, le moderniser ? Le travail des cathédrales est en ce sens intéressant à étudier, puisque ce sont des structures prises dans les ambivalences de la modernisation et de la conservation, de la restauration ou de la reconstruction. Elles sont constamment en construction et en évolution.

«De toute cette activité, il émerge un espèce d'édifice, sous forme d'un ensemble de connaissances. Mais cet ensemble n'est pas le fruit du travail d'un génie solitaire, issu tout entier de son intelligence supérieure, et ce n'est pas non plus le résultat du travail d'un laboratoire uniquement dédié à justifier son existence. Il s'agit plutôt d'un ensemble de plusieurs éléments, imparfaitement intégrés, conditionnés différemment par chaque équipe et réunis les uns aux autres en raison des échanges incessants entre les différentes équipes.¹»

Ingold nous dit ici que les cathédrales ne sont pas le fruit d'une seule personne, elle représente un ensemble de volontés constructives dépendant de chaque équipe de construction. Il précise qu'elles sont un ensemble d'éléments «*imparfaitement intégrés*» et qu'elles réunissent des idées, basées sur des échanges entre les différents constructeurs qu'elles ont connus Il poursuit en disant :

«Selon James, la reconstruction de Chartres a été réalisée par des équipes d'ouvriers sous la direction d'au moins neuf maîtres maçons, au cours d'une trentaine de campagnes étendues sur une période de plus de trente années. Le résultat en dépit de sa magnificence externe et de son harmonie apparente, se révèle, si on l'examine en détail, être un patchwork d'éléments architecturaux disposés irrégulièrement et imparfaitement harmonisés.¹»

Donc les cathédrales sont des structures composites qui ont vu le jour au travers d'un défilé d'esprits «*d'équipe d'ouvriers*» dirigés par des «*maîtres maçons*». Le résultat de cette association d'esprit et de volonté créatrice a donc donné naissance à des structures organisées en «*patchwork*», mais qui restent néanmoins harmonieuses dans leurs irrégularités et dans leurs imperfections. Les cathédrales prennent des formes chimériques de par leur conception. Au-delà d'une décision individuelle, leur construction dépend de groupes qui les conçoivent et les construisent au travers des sociétés dans lesquelles les participants évoluent. Ceci leur fera prendre telle ou telle direction, telle ou telle forme. Il s'agit d'un travail collectif qui est soumis aux représentations préétablies par ce collectif, une interrogation sur un désir commun de la forme et un enrichissement des formes déjà présentes. Elles semblent matérialiser une mémoire sociale, car nous pouvons lire une totalité et chercher dans chaque fragment les traces de l'histoire de l'édifice. Severi dit : «*la mémoire sociale en tant que processus fondé sur la mise en séquence d'iconographie²*». Iconographie qui serait chaque fragment de ce patchwork.

Nous observons dans la création contemporaine une volonté de faire à plusieurs. Certains veulent construire avec les spectateurs leur structure, ils les impliquent dans les processus qui permettent à l'œuvre de trouver une structure comme avec Roman Ondak ou Yayoi Kusama ainsi qu'avec Fabien Vallos ou Simon Nicaise. Tandis que d'autres, utilisent, empruntent des créations déjà présentes dans le monde, comme Richard Fauguet, Giuseppe Arcimboldo, Jake et Dinos Chapman, Humberto & Fernando Campana, etc.

¹ Tim Ingold, *Faire : anthropologie, archéologie, art et architecture*, [2017], Paris, DEHORS, p. 134

¹ Tim Ingold, *Faire : anthropologie, archéologie, art et architecture*, op.cit., p. 135 sur John James, *Chartres : The Masons Who Built a Legend*, Londres, Routledge, p. 25, 60
² Carlo Severi, *Le Principe de la chimère : Une anthropologie de la mémoire*, op. cit., p. 46

«Le travail sur le terrain montre avec une grande clarté, au contraire, que la transmission des connaissances communes, dans les sociétés orales, n'est jamais laissée à l'arbitre individuel. Ce qui fait une représentation individuelle une représentation traditionnelle est, avant tout, la forme dans laquelle cette représentation est exprimée. La connaissance commune est, partout, transmise selon des formes préétablies.¹»

Il existerait alors une perdurance transgénérationnelle des images et des formes au sein des sociétés, voire au sein de l'humanité ! Ceci est appuyé par les différentes théories vues jusqu'ici, cependant même si les images perdurent, elles gagnent et perdent des éléments dans leur structure. Les images et les formes, se transmettraient-elles en oscillant entre des structures complètes et incomplètes ?

¹ Carlo Severi, *Le Principe de la chimère : Une anthropologie de la mémoire*, op. cit., p. 204

5. Une figure parfaitement incomplète

Les processus créatifs sont toujours incomplets. J'écris ici en essayant d'être le plus complet possible, mais cela restera inexorablement lacunaire, car je ne peux pas tout écrire, je ne peux pas tout connaître ou tout prendre en compte. Ce sentiment ressort de l'étude du «*Codex Seraphinianus*» de Luigi Serafini. L'artiste ajoute toujours des dessins, des écrits à son ouvrage. Ainsi les images du ré-œuvrement, des compositions chimériques soulèvent des questions relatives à la fin et au complet. Nous sommes en droit de nous demander si une chose peut être complète, car tout peut être susceptible de recevoir des ajouts. Quand est-ce que quelque chose est dit comme complet ? Ceci entraîne un second questionnement, celui de la fin. Est-ce qu'une chose peut se finir ? Car même lorsqu'une personne meurt, ses particules physiques sont décomposées et sont réutilisées dans des mécanismes naturels, parfois ses idées traversent des générations au travers de ses proches. Tim Ingold au travers de *Faire : anthropologie, archéologie, art et architecture* tend à prouver que tout est toujours pris dans des flux. Il nous explique pour cela les processus de construction des cathédrales et nous dit :

«*Chartres n'a pas été achevée. Comme pour les autres ouvrages de ce type qui ont résisté au passage du temps, le travail de construction et de reconstruction continue encore de nos jours, motivé par le souhait très moderne de préserver intacte une forme que l'on croit être historiquement achevée – la réalisation parfaite d'un modèle originel.¹*»

C'est ici une critique des considérations que nous portons actuellement sur les œuvres, nous considérons qu'elles doivent être une production unique, finie d'un seul auteur. Comme si elles possédaient une forme fixe «un modèle originel». Mais il n'en est rien, une œuvre résulte d'un cheminement, d'une accumulation de processus qui ont fait émerger une image spectaculaire. Carlo Severi dirait une chimère puisqu'elle devient une image mémorable. Les cathédrales sont le meilleur exemple d'œuvres, chimères qui existent aujourd'hui.

Une œuvre contient toujours des lacunes, et ce sont ces lacunes qui représentent des éléments essentiels pour laisser des espaces d'appropriation et de projections, des envies de continuer à travailler avec elle. Si nous reprenons l'image de «*La Joconde*», c'est par certaines lacunes que les artistes ont pu s'en approprier l'image et la retravailler. C'est parce que nous ignorons beaucoup de choses sur le modèle, sur le contexte de création que Duchamp a pu écrire «*L.H.O.O.Q*» et aussi par provocation... L'incertitude latente et le doute entourant certaines œuvres ont créé des fantasmes, des espaces de projection qui laissent une place à l'interprétation et à l'appropriation. En ce sens, les compositions artistiques deviennent des chimères lorsqu'elles offrent un espace de projection mentale. Un contexte incomplet, un univers douteux dans lequel elle prend place, elle vit et se développe. Nous faisons alors des projections, des associations, des suppositions. Elle engendre un espace mental, en parlant de l'image de la chimère Severi dit :

«*Cette structure «par indices» où la condensation de l'image en quelques traits essentiels suppose toujours l'interprétation de la forme par projection, et donc remplissage des parties manquantes¹*»

La chimère est donc une structure aux parties manquantes, et c'est dans ces parties manquantes que l'esprit imagine, complète, associe, etc. C'est là que l'esprit fait preuve d'imaginaire, de fantaisie, car il interprète, fait des projections et donc remplit ces parties manquantes. La chimère renvoie ainsi vers des ailleurs, vers d'autres mondes, que l'esprit compose. Elle est un œil, un passage typique des monstres que nous étudierons plus tard. Mais cette image n'est donc pas une réalité, une image où s'accumulent plusieurs images de ce que nous avons dans notre esprit, la chimère semble donc être une image de mémoire, un condensé de mémoire.

«*Ces images sont conçus à l'intention d'un œil intérieur, un œil qui ne décrit pas la réalité mais qui évoque la trace mnésique. Ces représentations graphiques sont donc spontanément situées à l'intérieur du processus mental, et non dans la réalité extérieure.²*»

1 Tim Ingold, *Faire : anthropologie, archéologie, art et architecture*, op. cit., p. 135

1 Carlo Severi, *Le Principe de la chimère : Une anthropologie de la mémoire*, op. cit., p. 70
2 *Ibidem*, p. 113

Et c'est ici ce que nous avons étudié au travers des processus qui composent les images qui se ré-œuvrent, un enchaînement d'opérations mentales qui permettent d'articuler du visible et de l'invisible. Elle va au-delà de ce qu'elle donne à voir. Dans ce sens, créer une chimère serait faire une représentation d'une image mémorielle, là où une composition est un assemblage de choses réelles et un hybride un croisement d'entités concrètes. La chimère apparaît alors comme un être fantastique, un rêve ou s'articule des images dans une composition parfois douteuse. Les chimères possèdent des correspondances avec la mythologique, elles semblent s'organiser comme la mythologie gréco-romaine où chaque histoire se répercute sur les autres, mais qui cependant ne sont pas toujours complètes, défini, elles laissent libre d'interprétation en gardant une illusion de complétude. Mais que faire des parties qui existent déjà, que signifient-elles ? Ne sont-ce que des amorces pour continuer des histoires ? Des chimères qui se sont vues attribuer une image propre et qui ont perdu leur statut de chimère ?

« Cette partie invisible de l'image se trouve entièrement engendrée à partir d'indices donnés dans un espace mental. Il existe un principe qui sous-tend la structure de ces images-chimères, où l'association de traits hétérogènes implique nécessairement une articulation particulière entre le visible et l'invisible.¹ »

Ce sont les parties que Carlo Severi appelle « visible », en fait, effectivement elles sont des images propres, réelles, visible, et elles sont essentielles pour entamer un processus de projection. Les premières images du « visible » dans les chimères, qui sont celles qui seront articulées dans l'image chimérique, sont celles qui permettent d'entamer le processus et de faire prendre une direction ou une autre à la structure. C'est le principe de l'évocation, car ces parties visibles évoquent des continuités invisibles.

« Il concerne également la reconstruction mentale qui caractérise le travail de l'évocation, et donc l'exercice même de la pensée, de la représentation mentale.² »

¹ Carlo Severi, *Le Principe de la chimère : Une anthropologie de la mémoire*, op. cit., p. 70

² *Ibidem*, p. 202

Cette évocation est celle qui permet de faire du lien entre les images réelles et les images conçues mentalement. L'évocation sert à la représentation, j'ai déjà évoqué (justement) que c'est par la projection que nous pouvons attribuer une fonction à une chose, comme se servir d'un rondin de bois pour faire un pied de table. Mais si cette projection est possible, c'est parce que la forme du rondin elle-même évoque ce que nous connaissons d'un pied de table. (Enfin en ce qui concerne mes projections).

6. Une image mémorable

La chimère est une image de mémoire et en même temps une image mémorable. La construction d'une chimère commence avec une volonté de reproduire une image, mais ces images sont modifiées par la mémoire et ne représentent pas totalement réalité.

«Ces images sont schématiques et réduites à leur contour, poursuit Löwy, aussi pour une autre raison. La mémoire en sélectionne le nombre et en réduit les éléments constitutifs pour pouvoir les fixer plus facilement.¹»

Donc il y a une simplification et la mémoire commence à enlever des éléments aux images. Ces images sont ensuite articulées les unes aux autres :

«Il faudra donc réserver à la représentation chimérique, et au principe qui la fonde – l'association en une seule image de traits hétérogène, sinon contradictoire, qui lui confère une intensité spéciale et la rendent mémorable – une attention particulière.²»

C'est ici que Severi nous précise que le fait d'associer des traits hétérogènes, peut-être des traits contradictoires rendent l'image mémorable, puisqu'elle sort des représentations traditionnelles par un enchaînement de ces mêmes images traditionnelles. C'est cette contradiction qui tend à laisser pensif, qui peut amener un spectateur à réfléchir plus précisément sur l'image voire à se projeter de façon plus complexe et peut-être plus complète. Ceci permet une mémorisation plus forte que d'autres images. Severi dit ainsi :

«Nous décrirons ce processus comme une intensification de l'efficacité cognitive de l'image par la mobilisation, opérée par l'inférence visuelle, de ses parties invisibles.³»

En fait la chimère est une technique figurative qui véhicule mille mots en leurs images. Des images-signes rudimentaires qui déclenchent des relations entre le visible et l'invisible. Cela rend visible la mémoire, peut-être même les mécanismes mémoriels et c'est peut-être une raison qui fait qu'une image chimérique est souvent mémorable.

«L'image mémorable, dans sa manifestation élémentaire, est souvent une chimère. Le second trait psychologique général réside dans l'organisation, également nécessaire et constitutive, des images mémorables en séquences ordonnées.¹»

Dans ce sens, la chimère organise «des images mémorables en séquence ordonnées», mais ces images mémorables sont elle-même des début de chimères, donc, peut-être que les représentations chimériques ne sont que des mises en abyme d'elles-mêmes ?

En fait la chimère est une image qui nous permet de nous remémorer, nous retrouvons ici le point de départ du livre I, [re-] ! Si la chimère est une image de mémoire, si elle nous montre des éléments et nous en évoque d'autres, nous pouvons peut-être jouer aux anthropologues pour déceler des moments de mémoire dans chaque morceau de chaque chimère que nous croisons. Cette réflexion me ramène vers le travail d'une artiste : Israeli Maayan Pesach intitulé «*Food for Thought*» Ce projet est une enquête complète autour de la fête de Pessah. Elle comprend des entretiens avec toute sortes de personnes, des expérimentations autour de la cuisine durant la fête de Pessah.

Cette enquête a pour but de créer deux œuvres : La première est littéraire, il s'agit d'un livre qui rassemble les histoires les plus intéressantes des personnes qui ont parlé de Pessah avec l'artiste. (Nous trouvons dans ce livre des recettes, des souvenirs, des anecdotes, des fantasmes et des rituels de personnes de différents milieux et âges). La deuxième œuvre est un service de table qui prend la forme de sculpture, rassemblant des ustensiles de cuisine.

1 Carlo Severi, *Le Principe de la chimère : Une anthropologie de la mémoire*, op. cit., p. 113

2 *Ibidem*, p. 43

3 *Ibidem*, p. 86

1 Carlo Severi, *Le Principe de la chimère : Une anthropologie de la mémoire*, op. cit., p. 27

Si nous nous concentrons sur un élément du service complet, le plus à gauche. Nous nous apercevons que cet objet est fait d'une multitude d'éléments. Il est constitué de tupperwares, en bas : un couvercle vert, puis une sorte de balance de cuisine. Au-dessus, une assiette sûrement en faïence, puis une structure faite de métal ficelé, sûrement un chauffe-plat. Sur tout cela, une assiette blanche, puis sûrement un entonnoir sur lequel est posé une autre assiette, mais rouge cette fois-ci. Tout en haut, trône une bouilloire en fonte noire recouverte d'une peau de bête ficelée dessus. Cet objet couvre un vaste champ du vocabulaire de la cuisine à travers les âges. Nous observons des éléments anciens comme la théière en fonte, confrontés à des éléments modernes, comme les tupperwares.

Cette production est une image dans laquelle s'associe tous les souvenirs, tout ce que l'artiste a recueilli concernant la fête de Pessah. C'est une évocation de la traversée d'une fête au travers de l'Histoire et des familles qui ont toutes leur manière de fêter cet événement. La manière de croiser les époques est lisible aussi au travers de la peau qui chapeaute la structure. Cette peau est un rappel qui dit que, se nourrir, c'est au départ chasser. Elle nous montre aussi que la nourriture et la cuisine sont vecteurs de beaucoup de souvenirs. Au travers de son enquête, elle interroge sur les souvenirs des fêtes, des souvenirs de repas. Elle examine comment l'odeur, l'apparence, la texture et le son peuvent susciter le souvenir. Cette vaisselle imite les réflexions écrites, faite à partir d'interview. Cette vaisselle est appelée par l'artiste «*production tribale de masse*», nous pouvons trouver ainsi des ambivalences entre les objets destinés aux «tribus», objets artisanaux et la consommation de masse : des traits contradictoires. Nous retrouvons dans ce micmac des articles produits en masse (objet en plastique) et des déchets alimentaires (cheveux, os, peaux). Mais le mot «Tribale» nous rappelle les tribus, l'artiste semble imaginer les totems qui pourraient être propres à une fête particulière. Ces totems rappellent ceux des Apaches qui vénéraient des dieux symbolisant les animaux et les plantes avec lesquels ils se nourrissaient, qui prenaient souvent des formes chimériques.



Israeli Maayan Pesach, «*Food for Thought*», Vitrine du Salone del Mobile, Design Academy, Nomadic Expo, Lidewij Edelkoort, [2013], Objets divers, Techniques multiples, 50×30 cm

Israeli Maayan Pesach, «*Food for Thought*», Vitrine du Salone del Mobile, Design Academy, Nomadic Expo, Lidewij Edelkoort, [2013], Objets divers, Techniques multiples, 50×30 cm

Mât totémique de la tribu
Kwakwaka'wakw

Israeli Maayan Pesach, propose une piste de réflexion, son titre : «*Food for Thought*» que l'on peut traduire par «*Nourriture pour la pensée*». Le service vu dans son ensemble nous donne une vision élargie des croisements de culture et des différentes traditions qui varient selon les familles. Il y a des objets anciens, modernes, des outils de mesure, des objets au style variés. Israeli Maayan Pesach nous rappelle ainsi que la gastronomie est avant tout culturelle et qu'elle évolue avec la société, qu'elle est composée de diverses associations qui ont donné ce qu'elle est aujourd'hui. A-t-elle quelque chose de chimérique ? Ici, la production de Israeli Maayan Pesach est une condensation mémorielle, une image de mémoire sur la fête de Pessah, avec ses inférences visuelles entre les parties visibles et invisibles qui laisse la possibilité à la projection au travers d'objets composés par fragment rassemblés et articulés, donc des chimères !



«Proposition Chimérique», «Histoire d'une théière se noyant, ébahie face à l'immensité du désespoir», Crayon sur papier, 32x24, [2021], Paris

Au sein de mes projets, je conserve un principe d'évocation. Comme je l'ai expliqué, nous y trouvons les premières images du «visible», dans «Proposition Chimérique», ce sont des ustensiles de cuisine, dans «Re(dé)co-membrer», ce sont des pièces de mobilier. Ces images sont celles qui seront articulées dans l'image chimérique, elles permettent d'entamer le processus de chimérisation et de faire prendre une direction ou une autre à la structure. Cette évocation est ce qui me permet par exemple dans «Histoire d'une théière se noyant, ébahie face à l'immensité du désespoir» d'utiliser le bec verseur d'une théière comme un coup pour ma chimère, ou les pieds d'une table pour représenter les jambes d'une créature. Il faut ici noter deux choses, premièrement que le bec verseur m'évoque un coup et que, comme l'image est incomplète, car il ne s'agit pas d'une théière, mais d'un dessin de théière, (donc j'enlève la fonction à l'objet), j'arrive à projeter une forme sur des extrémités, sur les parties manquantes du dessin, dans le blanc de la feuille. Il ne s'agit pas de reproduire une théière, mais de l'interpréter en ajoutant par projection des formes dans les parties libres, dans les espaces blancs, peut-être, peut-on dire dans ses parties manquantes. C'est quand il manque des choses que nous commençons le processus créatif, comme expliqué dans mon projet «Omission», où, en l'absence d'informations, il est nécessaire d'imaginer pour relier une photo à un objet !

En cela, ces processus se rapprochent d'un autre projet, «Epistolairique» dans lequel j'utilise des objets de latex rembourrés. Le principe est simple, je recouvre un objet, par pelliculage de latex. C'est assez long puisque qu'une couche ne suffit pas à produire un objet assez solide. Je réitère donc l'opération, allant parfois jusqu'à déposer une dizaine de couches de cette matière si particulière. Lorsque toutes les couches sont sèches, je fends la masse enveloppant l'objet et extrait ce que j'ai recouvert. J'obtiens alors une peau molle. Je pellicule tout un tas d'objets éclectiques et obtiens des tas de peaux diverses. Cet acte m'a semblé important au moment où je l'ai réalisé, il correspond avec les préoccupations qui me tiennent à cœur en ce moment. J'extrait la forme extérieure, le contour en oubliant pas mal de choses ! Il ne s'agit que d'une pellicule de matière, mais elle est l'évocation du réel puisque cette peau, est celle d'un objet que j'ai moulé. J'ai l'impression de voler quelque chose à cet objet. J'ai l'impression de lui voler sa forme pour créer une réplique inquiétante. Je me prends peut-être pour le créateur suprême à cet instant-là. Le fait est que les objets que j'utilise sont durs, ils ont des couleurs variables, ils sont froids, ils ont une utilité, une histoire. Mais en reprenant leurs formes, en leur créant une peau, je les unifie au sein d'une structure,



je réincarne les objets en leur conférant un caractère vivant et presque mouvant, puisque, comme la matière est molle, il suffit d'une petite impulsion pour mettre en branle toute la structure.

«Pour transformer son existence pure et simple en représentation, il suffirait de supprimer tout d'un coup ce qui la suit, ce qui la précède, et aussi ce qui la remplit, de n'en plus conserver que la croûte extérieur, la pellicule superficielle.¹»

Mais cette peau ne me satisfait pas totalement. Je n'arrive pas à laisser cette chose molle et informe représenter ma pensée. Alors, je rembourre ces peaux avec de la ouate, ainsi, je retrouve la vraie forme que j'ai empruntée. Encore une fois, je ne sais pas pourquoi j'ai ce besoin de regonfler ma production. La peau pourrait se présenter telle qu'elle, mais cela ne me convient pas. J'empoigne alors, une touffe de garniture et je fourre ces pièces comme des dindes. Lorsqu'elles possèdent enfin une consistance à peu près ferme, je recouds, tel un chirurgien, l'entaille que j'ai faite au préalable. Alors j'obtiens des objets étranges aux formes volées. Ils sont mous, sans aucune utilité. Ce sont des doubles monstrueux du réel. Ils n'ont plus d'utilité pratique, vous pouvez toujours essayer de prendre le thé ! Je transforme leur existence pratique en une existence purement oisive. Ils deviennent presque des fantômes de ce qu'ils ont été. Ce sont des fantômes, des êtres à qui ils manquent quelque chose.

«Il faudra bien alors se résigner à conserver de la matière son fantôme. Du moins on la dépouillera de toutes les qualités qui donnent la vie.²»

Enfin, j'assemble toutes ces peluches de peau. Je les accumule sur un tronc, pour former un être étrange, se rapprochant de l'humain, une figure chimérique anthropomorphe. Il faut dire que ça tombe plutôt bien, enfermé chez moi, cette sculpture est ma seule compagnie, même si elle ne parle pas beaucoup. Ces petits fantômes ou zombies, fédérés en un seul élément, forment un grand fantôme, ou plutôt un monstre ! C'est mon monstre, mon fantôme, il est composé de mes souvenirs, des objets que j'utilise. Ce fantôme c'est celui d'un moment, le moment où je prenais le thé, que je pérennise au travers d'une sculpture, mais perçue d'une manière parfaitement incomplète, chimérique monstrueuse et grotesque !

¹ Henri Bergson, *Matière et Mémoire*, op. cit., p. 76
² *Ibidem*, p. 80

«Le souvenir pur est en effet, par hypothèse, la représentation d'un objet absent. [...] le mécanisme cérébral conditionne le souvenir d'une certaine manière, mais ne suffit pas du tout à en assurer la survivance¹»

Ce dont nous parle Bergson ici, c'est l'oubli, c'est la punition de l'existence, «*Damnatio memoriae*» littéralement «*damnation de la mémoire*», cette expression nous viens de la Rome antique. Elle représentait un ensemble de mesures consistant à effacer toute trace d'une personne condamnée pour ses crimes. L'oubli est effrayant et cette sculpture est un vestige, une ruine d'objets qui sont aujourd'hui désuets. En les fabriquant, je fabrique en fait des moules, des matrices. Si je le voulais, je pourrais couler de la cire ou du plâtre dedans pour reproduire l'objet originel que j'ai recouvert. Ainsi, je peux redonner une existence solide à cet objet, et même le reproduire ! J'empêche ces objets de sombrer dans l'oubli, mais je ne pourrais jamais recréer l'objet réel, dans son intégralité, tel qu'il fut dans mes mains au premier moment de la fabrication de ces moules. Ils ne sont qu'une pellicule, une couche externe de ce qui fut et de ce qui n'est plus, de ce qui est ré-articulé dans une chimère, avec ses trous, ses projections, ses interprétations, ses appropriations, etc.

«La conservation ne conduit donc pas à une reproduction pure et simple de ce qui a été, mais à la transformation permanente de celui qui emporte avec lui son histoire.²»

Nous pouvons relier ce propos de Bergson avec celui d'Ingold, dans *Faire : anthropologie, archéologie, art et architecture*³. Ingold parle de l'aspect ambigu de la conversation, qui contraint une chose à être bloqué dans un aspect historique factice, cependant, même en voulant «conserver» une forme, elle sera toujours prise dans des processus si elle rencontre des humains, des sociétés, qui désirent entretenir une «*correspondance*» avec cette œuvre.

«Faire consiste alors en un processus de mise en correspondance : non pas imposer une forme préconçue à une substance matérielle brute, mais dessiner ou délivrer les potentialités



1 Henri Bergson, *Matière et Mémoire*, op. cit., p. 116

2 *Ibidem*, p. 34

3 Tim Ingold, *Faire : anthropologie, archéologie, art et architecture*, op. cit.

immanentes d'un monde en devenir. Dans le monde phénoménal, chaque matériau est en devenir, il ouvre un chemin ou une trajectoire dans un dédale de trajectoires.¹

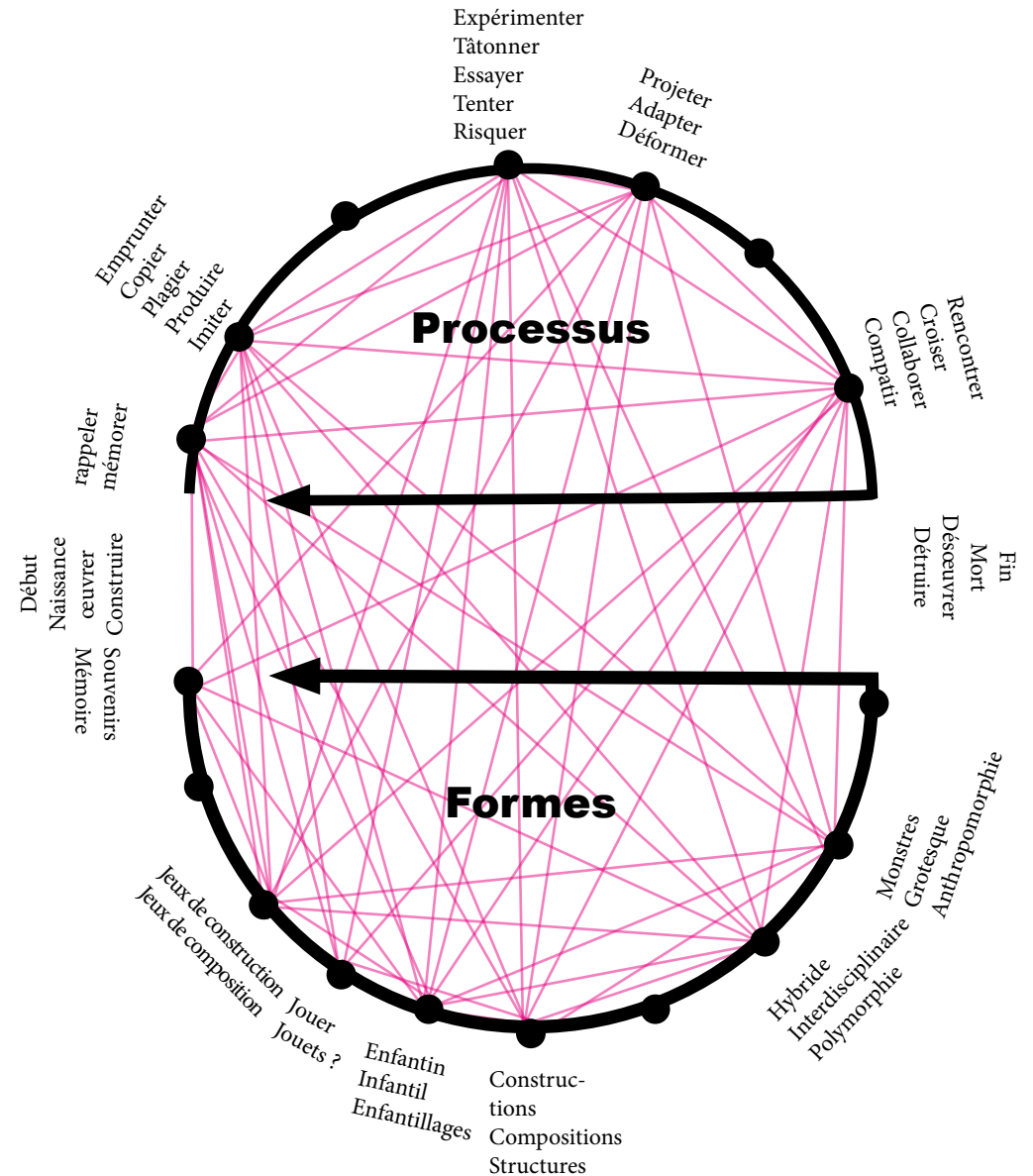
Ainsi, tant que quelqu'un entretient une relation avec quelque chose, il en transforme toujours son histoire ! Sans moi, ces objets ne sont plus rien. Je suis le seul détenteur de leur histoire puisqu'ils ont évolué avec moi et j'ai évolué avec eux. En enlevant une partie de cette relation, ces objets n'ont plus de sens. Ou du moins, ils ont un sens tout autre. C'est pour cela que j'écris, en plus de la pièce sur laquelle les «objets» s'accumulent, j'écris des lettres enfermées dans du latex, des lettres dans lesquelles mes pensées sont présentes, et que les spectateurs doivent trouver dans l'espace d'exposition et lire. Ainsi par ce côté interactif, la pièce continue de se transformer par les projections permises par les lettres.

Je trouve cette composition amusante, lorsque nous passons au-delà de son aspect un peu effrayant. Cet amas d'objets pourrait avoir été construit par des enfants, eux qui n'hésitent pas à dévaliser les placards du linge de maison pour fabriquer des cabanes, pour se faire des costumes, des capes. Elles sont construites comme des totems où s'empilent des images variées de ruine temporelle : le Mnémosyne-totem. Quelle vision grotesque que celle de l'objet que je vous propose. J'ai l'impression de fabriquer un buste militaire qui n'a pour seule arme qu'une casserole et pour bouclier un plateau de thé. Mon inconscient se moque peut-être du classicisme sculptural en parodiant les bustes au travers du surréalisme.

Comme je l'ai déjà évoqué, ces objets sont recousus et les cicatrices de leur naissance sont visibles, elles sont cousues de fils blancs. Comme cette expression, il ne faut pas longtemps avant de remarquer que cette structure est une supercherie. Elle est vide, inutile, faite de peaux volées et entièrement molle. Elle n'est qu'un joyeux capharnaüm fait d'objets du quotidien.

¹ Tim Ingold, *Faire : anthropologie, archéologie, art et architecture*, op. cit., p. 80-81

Carte Heuristique Partie B



B. Des remises en jeu

I. Du grotesque et du monstrueux

1. Des créations grotesques et monstrueuses

Les formes composées par les principes du [re-] (ré-œuvrer, re-mettre en jeu, re-composer, re-construire) sont donc essentiellement des chimères. Les processus de création chimériques font souvent naître des monstres, la chimère mythologique elle-même est un monstre mythologique. C'est une alchimie monstrueuse qui vise à créer des univers surréalistes, hors de toute réalité et pourtant bien dedans. Cependant, il est commun d'appeler monstre ce qui transmet un sentiment d'horreur et de fascination. Or, le monstre ouvre des perspectives bien plus vastes que cela, il suffit de regarder sa définition dans la langue française pour comprendre que les notions abordées par ce mot sont nombreuses.

Après avoir vu la définition, nous pouvons dire que ce qui est monstrueux est ce qui n'est pas habituel. Donc le monstre est une figure de l'étrange. Ceci correspond aussi au grotesque, le monstre fait partie de ce qui est grotesque. Jean Foucart, dans un article intitulé «*Monstruosité et transversalité. Figures contemporaines du monstrueux*¹» nous en dit :

«La monstruosité se signale par un excès, une profusion de formes surajoutées, des excroissances, des appendices grotesques ou alors, à l'inverse, par des manques caricaturaux, des pertes stupéfiantes, des défauts singuliers.»²

Ceci rappelant les décors grotesques italiens dans lesquels nous observons des mélanges entre animal et végétal, où les animaux deviennent humains, les plantes deviennent des objets, les figures géométriques s'entremêlent avec des figures organiques, etc. Le grotesque et le monstrueux produisent une fascination et comme la chimère (puisque'ils font partie en majorité des chimères), deviennent des images mémorables.

¹ Jean Foucart, «Monstruosité et transversalité. Figures contemporaines du monstrueux», op. cit.

² *Ibidem*, p. 2

Monstre : Définition :

I. Sur le plan Physique :

1. Individu dont la morphologie est anormale, soit par excès ou défaut d'un organe, soit par position anormale des membres.
2. Personne qui provoque la répulsion par sa laideur, sa difformité.

II. Sur le plan morale :

1. Personne qui suscite la crainte par sa cruauté, sa perversion.
2. Personne qui se distingue par ce défaut, ce vice porté à son plus haut point.

III. Par extension :

1. Personne qui surprend par quelque singularité.
2. Personne qui suscite la désapprobation.

IV. Dans l'imaginaire :

1. Créature légendaire, mythique, dont le corps est composé d'éléments disparates empruntés à différents êtres réels, et qui est remarquable par la terreur qu'elle inspire.
2. Animal dont la grande taille, la laideur ou l'aspect féroce inspire l'étonnement ou la crainte.

V. Chose qui s'écarte des normes habituelles :

1. Chose (abstraite) qui provoque l'étonnement ou la désapprobation par son caractère incohérent ou hors des normes.
2. Chose (concrète) qui dépasse, par sa taille ou ses proportions, les autres choses de la même espèce.

2. L'ordre des choses

Le monstrueux et le grotesque questionnent sur l'ordre. Si nous créons des figures grotesques ou monstrueuses, ou plutôt si nous considérons qu'il existe ces figures, c'est que nous avons une image de ce qui est habituel. Or, en créant des figures en dehors de ses habitudes, nous questionnons sur ce que nous croyons être «l'ordre» naturel des choses. En fait les figures grotesques et monstrueuses apparaissent essentielles chez l'homme. La conception de créatures hors de tout ordre «normal» des choses, a toujours été une activité très présente dans les créations humaines. Comme nous l'avons vu avec Carlo Severi, les hommes ont produit sur terre des chimères. C'est ce que Jean Foucart remarque lui aussi :

«Leroi-Gourhan (1966) montre que, dès les premières figurations qu'il trace sur les parois des grottes, l'homme fait apparaître des formes monstrueuses.¹»

De tout temps, les hommes ont inventé des monstres, des êtres à la croisée du monde animal, végétal et humain, que ce soit dans l'antiquité avec les créatures mythologiques ou dans des époques plus contemporaines au travers de films fantastiques. Par exemple en 1954, Harry Essex et Arthur A. Ross écrivent un scénario sur une créature moitié poisson, moitié humaine qui vivrait dans un lac : «*L'étrange créature du lac noir*». Le peu de moyens techniques disponible en 1954 n'a en rien ralenti l'ardeur des réalisateurs. Ils ont alors imaginé et construit un costume en matériaux polymère pour déguiser un acteur incarnant un monstre. Cette fascination s'explique peut-être à la croisée des théories de Severi, qui explique que ces créatures, composées par les hommes, sont des images de mémoire et des images mémorables, et qu'elles questionnent sur l'ordre des choses que nous nous imposons, telle la thèse soutenue par Jean Foucart.

Pas mal d'artistes contemporains se penchent sur la question du grotesque chez l'homme pour questionner sur l'ordre des choses. Ainsi Georges Canguilhem explique que :

¹ Jean Foucart, «Monstruosité et transversalité. Figures contemporaines du monstrueux», op. cit, p. 2. sur, André Leroi-Gourhan, *Préhistoire de l'art occidental*, Paris, Lucien Mazenod



«l'existence de monstres met en question la vie quant au pouvoir qu'elle a de nous enseigner l'ordre.¹»

Edward et Nancy Kienholz, «*The pool hall*», [1993], Paris, 200×200 cm, Matériaux divers, Galerie templon, Paris

Lucas Van Leyden, «*Ornament with Two Sphinxes and a Winged Man*», [1528], Gravure, 7,8×11,8 cm, Collection Rosenwald, Albertina, Vienna

Harry Essex et Arthur A. Ross, «*L'Étrange Créature du lac noir*», [12 février 1954], États-Unis, scénario Harry Essex et Arthur A. Ross, réalisé par Jack Arnold, 1h20

Anna Hulacova, «*Enfance*», [2018], Paris, Palais de Tokyo, 150×40 cm, Plâtre

Cet ordre dépendra des sociétés qui le fonde. Edward et Nancy Kienholz utilisent un ramassis d'objets pour créer des scènes critiquant la société américaine comme dans «*The pool hall*» (machisme, surconsommation, pornographie...) ils questionnent sur l'ordre de leur société au travers d'images grotesques voire monstrueuses. Anna Hulacova crée des scènes avec des sculptures où elle exacerbe les dysfonctionnements des relations familiales comme dans «*Enfance*» (soumission, abandon, éducation biaisée...). Ces artistes nous donnent à voir des univers inquiétants, faits des défauts humains. Le grotesque se relie à l'oubli, la mémoire et les souvenirs, comme vu au travers de la chimère, ainsi nos souvenirs ont quelque chose de grotesque, ils sont un ramassis d'éléments et d'événements qui forment une image que l'on garde dans notre tête. Une fresque disparate de souvenirs de notre vie qui sont coupés, mixés, assemblés pour créer notre personnalité. Notre nature de fait, a quelque chose de grotesque.

¹ Georges Canguilhem, *La connaissance de la vie*, [2003], Paris, Virn., dans, Jean Foucart, «Monstruosité et transversalité. Figures contemporaines du monstrueux», op. cit, p. 2.

3. Des figures contemporaines

Avec les monstres et le grotesque nous sommes dans des ambivalences constantes qui nous disent : Tantôt que le grotesque aide à comprendre le réel, en exagérant les traits pour mieux percevoir la totalité des aspects du réel. (Comme Edward et Nancy Kienholz et Anna Hulacova.) Tantôt, le grotesque m'aide à sortir du réel. Raymond Devos¹ dans une interview de Jo Escoffier, démontre que le monde réel est assez insupportable, il est nécessaire de se plonger dans l'absurde, le grotesque voire le surréaliste pour supporter ce qui se joue dans la vraie vie et protéger notre fragilité. Cette deuxième pensée me rapproche du travail de Rachel Harrison. Dans «*Jack Lemmon 'is frivolous*» elle crée des sculptures étranges où se croisent des formes empruntées au réel (poubelles, visages, cheveux, corps...) et des masses colorées informes. Le travail de Sarah Lucas dans «*I SCREAM DADDIO*» emprunte des éléments concrets (chaises, toilettes, parties du corps, collants...) et se questionne sur la forme et l'informe avec des actions grotesques comme un vagin qui fume ! Elle nous met face à des objets qui composent un univers incertain où les choses sont dans un double état bloqué entre le réel et l'imaginaire. Mais ces artistes nous laissent à penser que le grotesque est contemporain, car il renvoie à une évolution et un changement avec les artistes et les époques. Ces artistes nous prouvent qu'il est important de toujours se questionner sur nos considérations, qu'est ce qui est grotesque et qu'est ce qui est habituel, et de voir ce qui est le plus inquiétant ! Effectivement, les «*Téléubbies*» sont grotesques, mais dépeignent un monde bien plus agréable que celui des Kienholz qui est plutôt proche de la réalité !

La monstruosité quant à elle diffère de celle qui était présente au siècle dernier. L'expressionnisme allemand a posé les bases d'un art tordu, d'un style sombre et inquiétant. Cet art se basera sur des critères esthétiques propres pour montrer le monstrueux (sombre, éclaté, etc.). C'est à cette époque que *Frankenstein* et *Nosferatu* apparaissent. Cette idée sera perpétuée tout au long du 20ème siècle comme avec Hanz Bellmer où les corps se déforment, où les membres se désassemblent et se rassemblent dans une cacophonie visuelle tourmentée. Cet art fut marqué par la vision

¹ Raymond Devos, «*L'absurde*», [1974], Par le journaliste Jo Escoffier, consulté le 12/10/2020, disponible sur : <<https://www.youtube.com/watch?v=u-tyzX30Pxs&t=168s>>



Sarah Lucas, «*I SCREAM DADDIO*», E.U, Venise, Biennale de Venise, [2015], Sculpture, 80×40 cm, Divers matériaux

Rachel Harrison, «*Jack Lemmon 'is frivolous*», E.U, [2012], Dimensions inconnue, Sculpture, Divers matériaux

Noortje de Keijzer, «*My Knitted Boyfriend*», [2011], élément en tricot et court métrage, techniques mixtes, dimensions variables, studio NOORTJE, Utrecht, Pays-Bas

Hans Bellmer, «*Trois muses*», [1950], Crayon, rehaut de couleur et de gouache blanche sur papier, 29.5×22 cm, Collection particulière, France

des corps suppliciés durant la guerre (gueules cassées), et de l'ambiance angoissante des temps de massacre humains (traumatisme). Donc parler de monstre n'est pas chose aisée car les considérations sur ces images sont changeantes ! D'autant plus que notre époque ne cesse de parler de la monstruosité. La monstrueuse maladie, les comportements monstrueux, les images monstrueuses, etc. Ce qui nous est ainsi dit, c'est que le monstre est toujours une figure contemporaine, car ce qui est considéré comme monstrueux aujourd'hui ne l'était peut-être pas hier et réciproquement. De plus nous pouvons même dire que ce qui est monstrueux pour quelqu'un ne l'est peut-être pas pour quelqu'un d'autre ! Par exemple, l'artiste Noortje de Keijzer produit en 2011 un court-métrage «*My Knitted Boyfriend*' ». Dans cette création, Noortje de Keijzer, évolue dans un intérieur totalement blanc, et dépouillé. On y sent une grande tristesse et elle ne supporte plus sa solitude, elle décide alors de se tricoter un petit ami. Elle se couche avec lui un soir et le lendemain matin, cette peluche se met à prendre vie et bouge ; désormais le tricot devient son petit ami qui la suivra partout. Noortje de Keijzer parle d'un sujet important à l'époque où nous vivons, la solitude. Elle parle elle-même d'un ami souriant chaleureux et laineux. Il s'agit d'une œuvre humoristique, mais elle évoque le caractère étrange de la recherche de compagnie puisque le regard que le propriétaire porte sur cet objet est tendre alors qu'un regard extérieur sur une femme constamment suivie par une gigantesque peluche humanoïde est inquiétant. Noortje de Keijzer se retrouve ainsi dans les ambivalences du grotesque, entre l'humour et le monstrueux !

4. Un point de départ

Le grotesque influe sur ce qui l'environne. Il suffit que dans un environnement apparemment habituel une petite chose vienne perturber l'image pour que la structure générale prenne un aspect bizarre. Aurélie Hoegy nous laisse toujours en suspens, comme elle laisse souvent ses créations en suspens dans le temps. Au travers de sa «*Poignée de porte*», elle questionne sur le normal et l'anormal, le commun et le bizarre. Avec une petite intervention, elle vient bouleverser une scène quotidienne qui pourrait être tout à fait banale. Cette poignée de portes nous paraît étrange, comme sortie d'un autre monde, un monde fantastique. On imagine assez aisément que ses œuvres ont une dimension spatio-temporelle longue, mais qu'elle les arrête dans le temps nous questionnant sur un avant et un après. Face à cette poignée, je me demande quelle réaction pourrait avoir un visiteur. Ce qui se passerait lorsqu'il la verrait, ce qui se passerait s'il la saisissait et s'il l'ouvrait. Que se cache-t-il derrière ? Aurélie Hoegy, dit elle-même :

«Mon travail est là où l'ordinaire et l'absurde convergent. Là où la réalité brise les barrières entre normal et anormal, entre le geste et l'objet.¹»

Ici, nous sommes totalement entre l'ordinaire et l'absurde, le monde commun, banal semble soudainement être envahi par quelque chose de surnaturel. Elle interroge sur la notion du commun et de l'exceptionnel. Une chose habituelle, qui est faite de manière inhabituelle devient angoissante, anxiogène ou fascinante. Combien de poignées de porte avons-nous tourné dans notre vie ? Cette action est l'une des plus communes, mais si nous bouleversons la vision habituelle que nous avons de cet objet, nous glissons dans un univers bouleversant. Hitchcock, dans ses films, s'amusait à nous perturber en montrant, par exemple, longuement une poignée de porte, avant qu'un individu n'entre. Hitchcock appelle ceci un *MacGuffin*, il s'agit d'un prétexte au développement d'un scénario. Ce *MacGuffin* est presque toujours un objet matériel,

qui reste généralement mystérieux, sa description est vague et sans importance mais les conséquences de la présence de cet objet se répercutent sur tout le reste. Comme le *MacGuffin* qui est un objet réel mais qui permet de dérouler un scénario bien plus long, le monstre est un élément qui vient tout perturber au travers des mystères qui l'entoure. Après avoir vu que la chimère est effectivement une structure entre le visible et l'invisible, entre le réel et l'imaginaire, nous allons voir qu'effectivement elle est une figure monstrueuse par le fait qu'elle se situe entre deux réalités, qu'elle est une image de frontière.

¹ Aurélie Hoegy, «*Dancers*», [2020], écrits disponible sur la page instagram de l'artiste sur : «<https://www.instagram.com/aurelie.hoegy/?hl=fr>» photos *Dancers*, consulté le 20/05/2022

5. Le monstre et les limites

Le monstre relie deux mondes, le «dedans» et le «dehors», tel que l'explique Jean Foucart¹. Il est très intéressant de réfléchir à ce point précis. Comme dit précédemment, le «monstrueux» peut toucher une apparence extérieure, ainsi qu'une réalité intérieure. Mais en extrapolant, nous remarquons que le monstre est la figure de la frontière. Il est le seul à passer de l'autre côté et à revenir. Il est à la fois réel et imaginaire, il est à l'intérieur et à l'extérieur d'un corps, à l'intérieur et à l'extérieur d'une communauté. Il est attirant et repoussant, parfois beau et laid, aimé et détesté, humain et inhumain, etc. C'est la figure même de l'ambivalence ! A l'image de *Quasimodo*, comme l'a décrit Victor Hugo², essentiel à la communauté pour sonner les cloches, mais ne pouvant pas en faire partie. Cependant, de tout temps, toutes les sociétés ont produit du monstrueux puisqu'elles se réfèrent à des valeurs qui leur sont propres (dedans) et duquel se trace un horizon qu'il ne faut pas franchir (dehors). C'est ainsi que Jan Pieter Kaptein crée des images monstrueuses, dans «*Swimming Pool Second Self Laboratory*» nous voyons une scène banale, un homme sous une douche à la piscine et une chose hors du commun, un homme qui fait le ménage dans une tenue pour le moins extravagante. L'image prend ainsi un caractère bizarre voire monstrueux. Ainsi, tout ce (et ceux) qui passe la frontière devient (et deviennent) «monstre» et sans frontières, il n'y a pas de monstres :

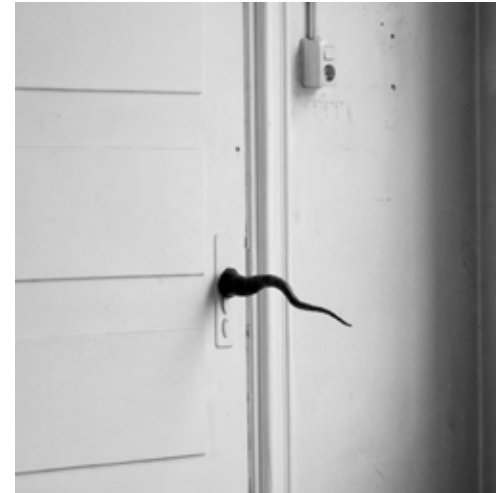
«Les monstres ne sont tels que dans la mesure où, s'ils advenaient, ils mettraient en cause les frontières en péril. Sans frontières, il n'y a pas de sas.» p. 3

Le fait est que le monstre ne se définit pas seul, nous pouvons même dire que le monstre ne peut pas exister seul. Le monstre n'est monstrueux que par rapport à une norme qui est fixée par un groupe, une société, qui va définir ce qu'elle va considérer comme commun ou non, comme acceptable ou non. Dès lors, le monstre devient par définition la figure de l'illimité, car il peut être n'importe quoi, tant qu'on dit qu'il

1 Jean Foucart, «Monstruosité et transversalité. Figures contemporaines du monstrueux», op. cit

2 Victor Hugo, *Notre Dame de Paris*, [1831], Paris, Flammarion

3 Jean Foucart, «Monstruosité et transversalité. Figures contemporaines du monstrueux», op. cit, p. 3



Jan Pieter Kaptein, «*The-second-self-laboratory*», «*Swimming Pool Second Self Laboratory*», [2013], photographie, Dutch Design Week, Allemagne

Aurélie Hoegy, «*Poignée de Portes*», [2012], résine, 4×4×15 cm, Paris, France

Aurélie Hoegy, «*Dancers*», [2013], 120×50 cm, acier, coton, latex, durant l'exposition «*Do Disturb*», Paris, France

est monstrueux. Le monstre est celui qui est montré du doigt et tout peut être monté du doigt. Cependant le monstre reste une figure de l'inhabituel, de ce qui n'est pas «normal» ainsi certains artistes cherchent à générer des figures monstrueuses. Comme lorsque les objets prennent vie. Avec le projet «*Dancers*» Aurélie Hoegy, montre que ses productions sont à la frontière entre les objets d'art et le design. Ces «*Dancers*» sont des hybrides entre assises et sculptures faites d'acier, de coton et de latex. Ces sculptures remettent en question la fonctionnalité du design et perturbent le modèle principal : (la chaise). Elle place la forme avant la fonction et donne une présence physique, vivante, mouvante aux objets, qui tend à les rendre monstrueux. Ils se situent entre l'ordinaire et l'absurde puisque ce sont des chaises, mais impraticables. Nous ne verrons jamais nos chaises danser ! Et pourtant, ce projet est une enquête comparative sur les actions du quotidien, fusionnant les mouvements d'une chaise et les mouvements d'un corps. La notion d'objet est déconstruite puisque la fonction est effacée. Il ne reste qu'une forme vague. Mais ce sont des chaises puisqu'elles dansent comme dans une maison où nous les bougeons pour les déplacer de pièce en pièce, de table en table. On les avance, on les recule, on les lève, on les tourne. Il s'agit de nous attirer hors de notre univers coutumier et de ses rituels pour arriver dans une dimension étrange, onirique où nos habitudes disparaissent. La chaise, qui est un objet statique, qui nous permet de nous immobiliser, semble bouger. Le comparatif avec la danse est important puisque, comme des danseuses dessinent un chemin dans l'espace avec leurs corps, les «*Dancers*» de Aurélie Hoegy dessinent un mouvement dans l'espace. Mouvement figé qui laisse une trace visible d'une contorsion, d'une chorégraphie, capturant en un instant l'éphémère. Pour appuyer son propos, Aurélie Hoegy propose (en 2016) une performance pour le festival «*Do Disturb*» où elle met en scène des danseuses et danseurs humains accompagnés de ses «*Dancers*» à elle. Elle met en relation avec ce projet, l'humain et la relation que nous avons avec les objets qui nous entourent, ils semblent prendre vie avec elle.

6. Les origines du monstre

Au fur et à mesure de l'avancée dans le monde du monstrueux, nous pouvons affirmer que ce sont les hommes eux-mêmes qui créent des monstres. C'est la même humanité qui a l'audace de se plaindre de l'existence de ces mêmes monstres ! Nous ne pouvons pas créer une chose et ensuite se plaindre qu'elle existe ! Mais c'est malheureusement ainsi que l'homme fonctionne, se plaignant constamment de ce qu'il a créé. Quand je propose mes constructions à réaliser (mes peluches) c'est bien de cette création dont je parle. Je vous propose de créer un monstre pour vous amuser puis pour réfléchir, c'est aussi le cas de Noortje de Keijzer avec « *My Knitted Boyfriend* »¹, elle crée une créature étrange, grotesque et elle se crée une vie grotesque, voire monstrueuse, tout ceci partant d'un désir. Ce monstre, elle le voulait !

Cette création ne vient pas de nulle part. Elle commence même dès l'enfance ! L'univers enfantin est rempli de monstres. Déjà dans leur environnement quotidien, ils voient des dessins-animés où les personnages (qui reprennent généralement des animaux ou des humains) sont déformés et ne peuvent pas exister dans la réalité. « *Les Téléubbies* », « *Peppa Pig* », « *Oui-Oui* » sont autant de personnages qui peuvent assez vite devenir effrayant par leur aspect physique étrange. S'il existe bien un archétype de la culture infantilissante et monstrueuse, il s'agit bien des *Téléubbies*. Ce sont quatre créatures étranges qui vivent sur une colline. Ces êtres, connus de tous, restent malgré tout monstrueux (par définition), ils franchissent des frontières, ils sont d'une composition douteuse, etc. Ils correspondent aussi à des chimères qui vivent dans une chimère. Ils sont anthropomorphes et vivent dans un monde imaginaire, une fantaisie, construite d'éléments empruntés à la réalité. Les jouets aussi sont toujours déformés, *Barbie* ne reprend pas des courbes humaines réalistes, et les peluches, sont des êtres déformés, souvent des animaux à qui on aurait coupé les griffes, rétrécit le corps et tellement agrandi les yeux qu'ils prennent la moitié de leur visage ! Les objets de l'enfance sont toujours très intéressants à utiliser pour nous questionner sur notre rapport avec cette période de notre vie.



¹ Œuvre disponible sur : « <https://noortjedekeijzer.com/portfolio/mkb-the-film/> »

7. Des créations enfantines

Le grotesque permet de couvrir le territoire du ridicule, de l'absurde, sous les traits de l'humour, de la moquerie, mais il est aussi capable de prendre les formes du malaise. Les objets ont leurs langages, ceux imprégnés de grotesque, usent du principe de distanciation provoqué par l'exagération qui permet de réfléchir sur nos vices contemporains attachés à nos désirs jamais satisfaits et sur une anxiété aujourd'hui globalisée. Le grotesque prend traditionnellement deux directions : le grotesque effrayant qui se nourrit des peurs des adultes, le monstrueux, plus sombres, plus tourmentées et le grotesque ludique avec un monde imaginaire lié à l'enfance, avec ses couleurs, ses formes et ses plaisirs. Je pense que les frontières sont cependant plus poreuses qu'elles n'y paraissent.

Mes productions gardent toujours quelque chose d'enfantin. Ce sont des répliques d'objets réels comme des dinettes, leur aspect mou, qui n'est pas capable de blesser, les formes peu définies comme si elles avaient été dessinées par des enfants, leurs accumulations, comme des jouets laissés en désordre. Mais, elles comportent quelque chose d'inquiétant, la sexualité avec le latex, les blessures, les cicatrices, l'étouffement, le mensonge avec le recouvrement, la saleté avec leurs aspects extérieurs. Cette ambivalence crée une structure dérangeante et fascinante comme un monstre qu'on aurait découvert dans un placard et qu'on exposerait, comme le faisaient les cirques de monstres du XIXe siècle. Ces monstres, qui divertissaient, étaient montrés aussi au travers de la peinture, comme le faisait Max Ernst ou Salvador Dalí au travers du mouvement surréaliste. Mais ces monstres sont typiquement enfantins comme le montre l'auteur et illustrateur Claude Ponti au travers de ses livres ; *Doudou Méchant*¹ où une créature vit une aventure dans un monde entre le merveilleux et l'angoissant pour comprendre pourquoi son doudou est devenu méchant. Ou avec *L'écoute-aux-portes*² où il crée un monstre qui écoute aux portes des enfants lorsque leurs parents leurs racontent des histoires.

«Les Téléubbies», [1997-2001], Anne Wood, Andrew Davenport, série télévisée

Annette Messenger, «Les piques», [1992], Installation, 250×800×425 cm, Centre Pompidou, Paris, France

¹ Claude Ponti, *Doudou Méchant*, [1996], Paris, L'école des loisirs
² Claude Ponti, *L'écoute-aux-portes*, [2000], Paris, L'école des loisirs

En fait, comme nous le dit le constructivisme, les enfants se construisent avec leur expérience, c'est-à-dire qu'au début, chaque être humain a sa propre perception des choses qui ne dépend pas de définitions communes, mais d'expériences personnelles dont chaque enfant est en dehors des compréhensions communes, pour eux tout est grotesque ou rien n'est grotesque. De plus, il y a beaucoup plus de lacunes dans l'esprit des enfants, par manque d'expériences, donc ils ont une tendance à la projection bien plus puissante que celle dont est capable les adultes. Pour eux, tout est à découvrir, tout est potentiellement susceptible de recevoir des projections et de construire des mythes, des histoires. C'est-à-dire de faire partie de compositions chimériques, qui peuvent paraître aux adultes grotesques ou monstrueuses. En fait l'enfant est une figure très monstrueuse ou très grotesque ! Car il est à la fois dans la société et dehors. Il est en train d'apprendre à entrer dans le *Contrat Social*¹ mais n'en fait pas encore parti. Ainsi, l'enfant peut se permettre de ne pas respecter des règles élémentaires comme celui de ne pas dire de mensonges, ou de bien se tenir à table, etc. Annette Messenger montre ceci lorsqu'elle présente «*Les piques*», elle nous montre des peluches et des jouets empalés sur des pics, faisant référence aux jouets des enfants qui sont dans un double état, tantôt vus comme des trophées, tantôt comme des victimes. L'enfant est alors lui aussi dans des rôles ambivalents, tantôt comme agresseur, tantôt comme protecteur. Peu importe l'apparence du grotesque, ludique ou effrayant, il nous pousse à nous questionner non seulement sur des normes esthétiques, mais aussi sur nos comportements, à travers notre relation ambiguë à l'objet, et au désir que nous en avons.

1 Jean-Jacques Rousseau, *Du contrat social*, [1762], Paris, Livre de poche

De par les processus mis en jeu et même remis en jeu dans mes productions, leur aspect prend une tournure grotesque. Mais le grotesque dans son ambivalence, c'est à dire à la fois dans son aspect composite et bizarre, voire dérangeant, qui prend un caractère monstrueux et l'aspect fantaisiste qui peut prêter à rire. Nombre de mes projets sortent des schémas habituels, perturbent les idées préétablies.

L'aspect fantaisiste

On peut tout d'abord noter que dans beaucoup de mes projets, un aspect fantaisiste est lisible, dans «*Omission*», on fabule sur des associations à faire entre une image et un objet, «*Proposition Chimérique*», «*Re(dé)co-membrer*», «*Epistolairique*», on imagine des mondes peuplés des créatures construites par les associations d'objets ! Nous pouvons voir aussi que mes productions tournent au ridicule des comportements. Je demande aux spectateurs de jouer avec les pièces, comme des enfants, j'ai ramolli des objets de cuisine, des meubles, etc. Le grotesque est perceptible dans l'aspect mou car le dur, c'est ce que veut l'humanité ! Il faut que les choses soient capables de prendre des chocs, nous y reviendrons. Cette mollesse est très présente dans «*Epistolairique*» qui semble être un buste classique parodié.

Mes compositions semblent emprunter le caractère fantaisiste des ornements de l'art grotesques, compositions éclectiques empruntant des éléments disparates de la nature, de l'architecture et de l'humain reproduisant des sujets au caractère bizarre. Ce sont des pièces aux formes empruntées au réel, construites comme des peluches, des objets, mais n'ayant pas la même utilité ! Beaucoup d'aspects du grotesque se retrouvent dans mon projet : «*Re(dé)co-membrer*». C'est est une installation interactive où l'on est amené à déplacer des éléments, à faire des constructions avec ces objets. Je demande aux spectateurs de manipuler des peluches comme des enfants qui joueraient avec leurs jouets. Le grotesque est alors aussi présent à cet instant, quand des adultes jouent avec des jeux d'enfants, ceci crée un certain malaise. Ce projet vise donc à emprunter un jeu enfantin pour le transposer dans le monde des adultes. Ce qui confère un caractère bizarre à la production.

Le grotesque est donc *quasi*-toujours dans une position intermédiaire, entre la reproduction du réel et de son éloignement par une organisation peu commune, par l'ambiguïté entre l'humour et le malaise, en soit entre l'habituel et l'inhabituel.



Proposition de composition chimérique, projet «*Re(dé)co-membrer*», après chimérisation par moi même sur une vitrine d'exposition, [2021], 80*50 cm, techniques mixtes, Paris



L'aspect monstrueux

Ensuite, mes projets prennent souvent un aspect monstrueux de par les conséquences des mécanismes mis en place ! « *Proposition Chimérique* », « *Re(dé)co-membrer* », « *Epistolairique* », propose des structures qui sortent des formes habituelles. Les structures sont des meubles ou des objets mous, faits de peluches. Elles sont fragmentées et peuvent s'assembler de manière douteuse. Il faut arracher des morceaux de structure pour les accrocher ailleurs dans « *Re(dé)co-membrer* », comme si on désirait faire des greffes d'organes, comme un savant fou, dans « *Epistolairique* » je vole la peau des objets, leur silhouette, pour les assembler dans une structure. Ces actions rappellent les univers monstrueux de certains livres ou films d'horreur, comme « *Frankenstein* » ! Mais surtout mes projets sont toujours sur des frontières : nous pouvons y trouver les ambivalences entre humour et tragédie, puisque nous démembrons, c'est un acte violent, mais nous jouons au travers d'objets qui peuvent paraître tendres dans « *Re(dé)co-membrer* ». Dans « *Epistolairique* », les objets font rire par leur aspect mou, dans une sorte de parodie de la sculpture classique. Mais ils effraient, ils jouent sur l'ambivalence de l'attirant et du repoussant. Nous nous trouvons aussi souvent sur la frontière entre enfant et adulte ! Je crée des peluches mais dans le monde des « grands » ! D'ailleurs quand je propose mes constructions à réaliser (mes peluches) c'est bien de la création de monstres dont je parle. Je vous propose de créer un monstre pour vous amuser ou pour réfléchir ! Ces formes possèdent une forme originelle, celle d'une théière ou d'un corps qu'il faut morceler puis réassembler pour créer des montres. Ces assemblages et désassemblages finissent par être sans queue ni tête, il n'existe pas de moment particulier dans la construction, puisque tout va avec tout. En fait, le seul moment de référence, c'est la forme d'origine, quand les éléments retrouvent leurs formes de départ. Je trouve très intéressant de remarquer que le seul moyen de sortir de l'amoncellement de morceaux épars, le seul moyen de sortir du chaos monstrueux serait de revenir au départ, à l'origine de la création monstrueuse. Je montre donc ainsi, que sortir de nos considérations sur le monstrueux ne revient pas à une avancée, mais à un retour à l'origine. C'est une explication de notre conception du dérangeant. Une explication sur l'origine de la forme qui dérange, et une fois que nous en avons saisi l'origine, la

forme semble faire moins peur, puisqu'elle n'est plus envisagée comme quelque chose qui existe en tant qu'entité propre, mais comme quelque chose qui a été construit.

Les réflexions portant autour de ces formes de jeux portent donc sur l'ordre. Lorsqu'il faut organiser les peluches on se demande : «qu'est ce qui peut aller où ?» «Que pouvons-nous faire avec cette scène ?». Et c'est en reconstruisant que des formes monstrueuses apparaissent, en pratiquant les mécanismes du [re-], mécanismes vus dans le livre I, que des formes monstrueuses et chimériques naissent. Mon intérêt est de faire connaître des émotions riches et changeantes, puisque une grande place est offerte à la liberté des réactions et des réflexions au travers de rencontres suspectes.



Proposition de composition chimérique, projet «*Re(dé)co-membrer*», mise en scène d'une composition faite en octobre [2021], composée de «*La théière*», «*Les Pantins*», «*La Charlotte*», Paris

II. Les formes du jeu

1. Je m'amuse

J'ai envie de partager avec vous cette citation entendue pendant mon parcours : « Vos mains parleront toujours avant votre tête. » Cette simple phrase, qui n'est peut-être pas vraie pour tout le monde, fonctionne terriblement bien pour mon cas. Il est vrai que je préfère d'abord m'amuser à faire quelque chose, une sculpture, une peluche ou un dessin plutôt que d'avoir une longue réflexion en amont, de laquelle naîtrait une production, comme la conclusion d'une réflexion. J'envisage ce travail avec beaucoup d'amusement, mais aussi avec beaucoup d'inquiétudes puisque personne ne se connaît vraiment. Mon travail ne cesse de m'accompagner sur des territoires qu'il faut explorer comme autant de nouveaux continents vers lesquels il faut voyager. C'est pour cela que j'ai besoin de mettre des mots, peut-être trop, pour structurer ma pensée et mon travail. J'ai à peine le temps d'en saisir certains points, que je pars déjà vers d'autres horizons. Tous les éléments qui composent ma réflexion se rassemblent, comme un puzzle, qui compose un environnement qui serait fidèle à ma pensée embrouillée. Ce puzzle relie le symbolisme, des éléments réels, des éléments imaginaires, il donne des chimères. Il est alors très compliqué de répondre clairement à des questions simples comme : pour qui, pourquoi, comment ? Tout compte fait, je crois bien que je veux simplement faire ce qui me plaît. Alors je suis mes envies, je m'amuse, je joue avec la symbolique, avec les matières. Tout cela n'est finalement qu'une sorte de jeu et c'est bien sur ce point que j'ai envie d'insister : le jeu !

«L'activité artistique constitue un jeu dont les formes, les modalités et les fonctions évoluent selon les époques et les contextes sociaux, et non pas une essence immuable.¹»

1 Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, [1998], Paris, Les presses du réel, p. 9



Nicolas Bourriaud parle ici de ce «*jeu*», toujours présent dans le travail artistique et de sa mouvance en fonction des contextes dans lesquels il se situe. Nous observons dans les propositions contemporaines deux types de «*jeu*». Celles qui font jouer les spectateurs, comme Jeffrey Shaw dans «*La ville lisible*» où il propose à un spectateur de circuler à vélo dans un environnement numérique, le vélo est fixe et c'est le décor qui défile autour de lui. Et celles qui s'inspirent des jouets enfantins, comme Mike Kelley dans «*Masse centrale désodorisée avec satellites*», où il décompose et re-compose des ours en peluches pour former des créatures composées étrangement. Parfois, quelques-unes arrivent à trouver un croisement entre ces deux types, par exemple, dans «*The Obliteration Room*» de Yayoi Kusama, nous trouvons des gommettes, morceau de papier adhésif, objet avec lesquelles les enfants jouent, ou qui servent dans leur scolarité. Puis ces gommettes sont données aux spectateurs qui s'amuse à les coller dans l'environnement proposé. De même la maison Miu Miu se lance dans le mobilier ludique, effectivement au travers d'une collaboration avec le studio de création M/M (Paris), il nous est proposé le «*Miu Miu M/Matching Colorstool*». Cette pièce est à mi-chemin entre une assise, un jouet et une pièce de design. Il s'agit d'un tabouret tripode en bois de tilleul sur lequel des perforations régulières sont présentes. Ainsi les trous peuvent accueillir 300 «*allumettes*» de couleurs différentes que chacun peut ordonner selon ses envies, ceci n'est pas sans rappeler les jouets de mosaïque à punaises colorées proposées par les fabricants de jouets, (voir page précédente). La créatrice de la maison Miu Miu, Miuccia Prada, dira :

«Il y a une chose très importante à mes yeux : la culture doit être attractive. Et l'art, un plaisir. C'est la meilleure manière d'apprendre¹»

La créatrice, ici, nous confie qu'elle considère la culture et l'art comme un plaisir qui doit savoir se montrer attractif. Cette attraction peut passer au travers de jouets qui sont conçus pour attirer les enfants ! Mais cette relation ne s'arrête pas ici car Miuccia Prada ajoute qu'il s'agit de «*la meilleure manière d'apprendre*» ! Elle voit donc les relations d'attraction et de plaisir sous un regard pédagogique. Mais qu'est-ce que cette manière d'apprendre ?

¹ Léa Zetlaoui, «Miu Miu se lance dans le mobilier ludique avec M/M (Paris)», Interview de Miuccia Prada, revue Numéro ART & DESIGN 08 AVRIL 2019, Paris, «<https://www.numero.com/fr/design/miu-miu-mobilier-mm-paris-meuble-nouvelles-creations-miuccia-prada-milan-design-week-2019>»

Mike Kelley, «*Masse centrale désodorisée avec satellites*», [1991/1999], Jouets en peluche cousus sur des cadres en bois et en fil de fer avec un matériau d'emballage en polystyrène, Dimensions globales variables, MoMA, New-York, États-Unis

Jeffrey Shaw, «*La ville lisible*», [1988-2019], dimensions variables, techniques mixtes, Enghien-les-Bains, France

Yayoi Kusama, «*The Obliteration Room*» [2011], Queensland Art Gallery, installation, dimensions variables, peinture blanche, mobilier, stickers

Miu Miu, «*Miu Miu M/Matching Colorstool*», Tabouret et punaises, techniques mixtes, 40×30×30 cm, Maison Miu Miu, Paris, France

2. Le jeu pédagogique ?

Qu'est-ce que c'est que jouer ? C'est un acte très présent chez les êtres vivants et pas seulement chez les hommes. La *quasi*-totalité des mammifères joue. Le jeu est une éducation primitive, c'est le lionceau qui apprend la chasse, c'est le bison qui apprend à se battre. Le jeu apparaît alors non plus comme une action qui permet de s'amuser, de ressentir du plaisir, mais, il apparaît comme un système qui possède une volonté éducative. Cette vision de la pédagogie par le ludique est souvent remise en question, car le jeu est une action que nous ne comprenons pas toujours. Pourquoi je colle des gommettes sur les murs de Yayoi Kusama ? Pourquoi je joue à faire des mosaïques avec des punaises ? Cette relation ambiguë entre apprendre et comprendre reste sous le feu de nombreux débats.

Michel Serres dit en cela :

«Les pédagogues croient que l'on apprend que ce que l'on comprend. Or, si je n'avais appris dans ma vie que ce que je comprenais, je ne saurais pas grand chose¹»

Michel Serres entrevoit les différences entre ces deux mots, nous pourrions les distinguer par leur étymologie : «Comprendre» c'est [com-] et [-prendre], c'est saisir ensemble. «Apprendre» c'est [a] et [prendre], les origines étymologiques montrent que le mot se compose de [ad] et de [prehendo], [ad-] c'est rapprocher et [-prehendo] c'est saisir, attraper. «Apprendre», c'est donc saisir en le rapprochant. Mais ce qu'il est essentiel de comprendre, c'est que le contact est une chose essentielle ici, car ces deux mots sont construits sur le verbe «prendre», qui relie directement avec la main humaine, celle qui saisit. Michel Serres continue en disant :

«La langue «sait» que la main peut comprendre avant l'intelligence. Le corps est presque toujours en avant... Je crois que l'intelligence ne fait que jouer le dernier coup.²»

En cela, Michel Serres nous indique qu'il croit que le corps devrait être mis en avant dans l'exercice de connaissances et effectivement ceci revient à l'adage que l'on me disait et par lequel j'ai introduit cette partie : «Vos mains parleront toujours

¹ Michel Serres, *Mes profs de gym m'ont appris à penser*, collection *Homo Ludens* conçue et dirigée par Benjamin Pichery, Entretiens conduits par François L'Yvonnet, [2021], Paris, Ed. Cherche Midi, INSEP, p. 27

² *Ibidem*, p. 28

avant votre tête.». C'est au travers de cette relation au corps que les artistes proposent des pièces «participatives», par exemple, lorsqu'ils font participer les spectateurs à leur dispositif. C'est ce que Miuccia Prada veut dire quand elle parle de «*la meilleure manière d'apprendre*». Donc il n'est pas étrange que les utilisateurs du tabouret «*Miu Miu M/ Matching Colorstool*» puissent composer des mosaïques sur la structure proposée ou que les spectateurs puissent coller des gommettes sur les murs de «*The Obliteration Room*» de Yayoi Kusama. Le jeu génère de l'expérience qui doit passer par le corps. En revenant sur les systèmes pédagogiques, nous pouvons aussi revenir sur le constructivisme, nous avons vu au travers de cette théorie que tout est construit sur des perceptions personnelles que nous essayons de rendre communes. Ainsi Ernst Von Glasersfeld se demande :

«Si les connaissances ne sont pas transmissibles et qu'elles doivent être construites individuellement par les élèves, cela ne veut pas dire que l'enseignement devrait se passer du langage mais plutôt que le rôle du langage devrait être conçu différemment. On ne parlera plus avec l'intention de faire parvenir ses idées [...] aux receveurs, mais on parlera pour «orienter» l'effort constructif des élèves.¹»

Les connaissances sont ici vues comme des jeux de construction de ce que l'on apprend et qui construise des connaissances que l'on pourra comprendre. Donc, il existe des processus de construction, qui permettent en art un ré-cœuvrement, que ces processus donnent des images (monstres, chimères), nous voyons aussi que ces processus servent à des formes de jeu. Ces jeux semblent s'inclure dans des processus de construction qui permettent une construction extérieure (une œuvre) et une construction personnelle, interne à chaque personnage de l'exposition (l'artiste, le spectateur pour les plus communs).

Le jeu est ainsi coincé dans des ambivalences, il est sur des frontières, entre connaissance et ignorance, entre culpabilité et innocence. Quand est-ce qu'il faut arrêter de jouer ? Qu'est-ce que j'apprends et qu'est-ce que je comprends ? Quand est-ce que le lionceau ne se bat plus pour s'amuser, mais se bat pour obtenir le pouvoir ? Quand est-ce que la morsure passe de délicate à meurtrière ? La question reste la même pour l'humanité, quand est-ce que le jeu arrête d'être guidé par le sentiment d'amusement et devient un objectif vital ?

¹ Ernst Von Glasersfeld, «Pourquoi le constructivisme doit-il être radical ?», op. cit., p. 4

3. L'œuvre jouet

Mon travail s'est surtout résumé par des constructions de peluches. Celles-ci véhiculent énormément d'informations. En ce qui concerne cette partie, les peluches sont des jouets. Elles sont utilisées par les enfants pour créer un monde, leur monde. Ils ont cette particularité extraordinaire de se créer leur monde avec leurs codes, leurs valeurs, puisqu'ils ne saisissent pas le monde des adultes. Cependant, les peluches ne sont pas des représentations de la réalité elles en empruntent seulement les grandes lignes. Elles sont même par définition monstrueuses comme vu auparavant.

L'œuvre peut être vue comme le résultat d'un jeu ou même comme un objet qui fait du lien tel un « *quasi-objet* », expression de Michel Serres. En fait les jouets des enfants pourraient correspondre à ce que Michel Serres appelle des « *quasi-objets* » car ce sont des choses qui ont été créées pour générer du mouvement et créer des relations entre des individus, comme un ballon qui réunirait une équipe de foot autour de lui.

« je dirais volontiers que le ballon est un quasi-objet; c'est un objet qui n'est pas un objet, c'est un traceur de relations entre les membres d'une équipe en question. [...] En résumé, le ballon est d'abord un traceur de relation et l'auteur du contrat sociale.² »

Je suis toujours fasciné par la capacité que les enfants ont à inventer un monde. En fait ils m'intéressent car ces êtres sont hors des cadres sociaux que nous nous imposons en grandissant, l'enfant est hors des conventions collectives, il n'est pas formaté, il a un regard neuf, un regard aussi émerveillé. L'enfant n'a pas de pré requis sur la condition humaine. Il n'est pas capable de rentrer dans « *le contrat social* » comme l'a écrit Jean Jacques Rousseau :

« Ce que l'homme perd par le Contrat social, c'est sa liberté naturelle et un droit illimité à tout ce qui le tente et qu'il peut atteindre; ce qu'il gagne, c'est la liberté civile et la propriété de tout ce qu'il possède.³ »

1 Michel Serres, *Genèse*, [1981], Paris, Grasset; First Edition

2 Michel Serres, *Mes profs de gym m'ont appris à penser*, op. cit., p. 50

3 Jean-Jacques Rousseau, *Du contrat social*, [1762], Paris, Livre de poche, dans «De l'état civil», Livre I, chapitre VIII, p. 39

Effectivement les enfants ont une position ambiguë dans le contrat sociale, car ils n'ont pas conscience des enjeux qu'ils représentent, donc comme ils en sont écartés, ils conservent leur liberté naturelle mais ils ne peuvent pas avoir de droit de propriété. Ce sont ses parents qui possèdent, pas eux. Excepté peut-être leurs jouets ! En fait, les jouets sont des structures qui permettent aux enfants de se familiariser au contrat social, par l'apprentissage de stéréotypes, comme le dit le constructivisme, les enfants n'emmagasine pas de l'information, ils construisent leur information, donc chaque chose dépend de l'expérience subjective de chacun. Tout savoir est subjectif, mais c'est au travers d'une certaine « *intersubjectivité* » que se développent les relations sociales, c'est par là que nous construisons des visions de nos expériences, des manières de rester compatibles les uns avec les autres, dans les définitions que nous attribuons aux choses. Je crois que les jouets font partie des expériences « *intersubjectives* », comme je l'ai dit auparavant, je crois qu'ils peuvent être compris dans ce que Michel Serres appelle les « *quasi-objets* », c'est à dire des objets qui tissent du lien, et que ce sont ces liens qui sont la base du contrat sociale. Il nous en dit :

« L'auteur du lien social, c'est le ballon, le ballon en mouvement. Il est l'auteur du contrat : nous passons un contrat, et ce contrat nous le signons en faisant la passe. Quand le ballon, ne circule plus, tout va mal. Le lien sociale alors se défait, l'équipe se défait - et d'ailleurs en général perd - et les spectateur ne voient plus à quoi elle sert, les joueurs ne jouent plus à rien, c'est raté.¹ »

Les œuvres artistiques aussi permettent de créer du lien, de générer des actions entre les participants lorsque celles-ci s'inspirent des jeux. Effectivement, dans « *The Obliteration Room* » de Yayoi Kusama, les spectateurs construisent ensemble, ils composent une pièce, le dispositif est fédérateur : il demande un respect de chaque gomme pour permettre de recouvrir la pièce, dans le respect de chacun, de chaque acte. Sans les gommes, il n'y aurait plus de contrat, plus de mouvement. Donc les productions artistiques peuvent faire appel à ces *quasi-objets* que nous trouvons dans le jeu et dans l'enfance pour pouvoir créer du lien.

1 Michel Serres, *Mes profs de gym m'ont appris à penser*, op. cit., p. 51

III. Un rapport à l'enfance

1. Des stéréotypes

Les œuvres qui traitent de l'enfance sont souvent celles qui font le plus appel à nous souvenirs. Elles jouent le rôle de *madeleines de Proust* en essayant de nous remémorer une époque où nous jouions encore avec des poupées et autres jouets. Pour l'exposition «*Enfance : Encore un jour banane pour le poisson-rêve*» en 2018, au palais de Tokyo, Amabouz Taturu, artiste Japonais propose de créer une entrée spectaculaire en recréant un emblème de l'enfance : la maison de poupée, à l'échelle 1 qu'il est nécessaire de traverser pour entrer dans le musée «*A doll's house*».

Cette œuvre nous ramène en enfance et nous rappelle la capacité qu'à l'enfant à s'inventer un monde au travers d'objets que nous leur laissons, comme une maison de poupée. Cette production, nous propose un petit jeu d'exploration (même si l'accès aux pièces de la maison était très limité). Je fais jouer aussi, avec ma production non pas les enfants, moi, des adultes avec des peluches (images de mes peluches commode). Nous sommes comme des enfants à qui on viendrait offrir un nouveau jouet qui suscite une envie d'explorer. Nous avons la sensation de visiter une attraction comme quand nous visitons les maisons hantées des parcs d'attractions, mais ici, ce n'est pas la maison hantée, mais la maison de poupées. C'est un environnement qui met à l'aise. Il est chaleureux, on veut y passer du temps. Les choses faites pour les enfants sont «bienveillantes». Les dessins sont vraiment ceux que nous pouvions retrouver dans les maisons *Polly Pocket*. Il y a beaucoup de trompes l'œil et pas beaucoup d'objets réels. Pas d'une grande qualité, pas d'un réalisme fou, mais ils conservent les codes de l'enfance : les couleurs et la joie qui est véhiculée par les fabricants de jouets. Nous sommes un peu plus loin des maisons de poupée de Robert Gober plus inquiétantes ! Les fauteuils nous invitent à converser gentiment autour d'une table, pour le thé peut-être (jeu d'imitation : les enfants avec la dînette), pour nous prendre momentanément pour des poupées dans un environnement de poupées.



Robert Gober, «*Untitled*» (Maison de poupée), [1978], techniques mixtes, 40×50×50 cm, la Sucrière, Lyon Confluence, France

Amabouz Taturu, «*A Doll's House*», Techniques multiples, 3800×1200×1200 cm, [2018], Palais de Tokyo, Paris

JeongMee Yoon, «*The Pink & Blue Project*», «*Her Pink Things*», [2005-2015], série de photographie, 22×22 cm, galerie Paris-Beijing, Paris

JeongMee Yoon, «*The Pink & Blue Project*», «*His Blue Things*», [2005-2015], série de photographie, 22×22 cm, galerie Paris-Beijing, Paris

Comme nous venons de la voir, les jouets peuvent être assimilés à des *quasi-objets*, des objets qui font du lien, cependant ces liens s'effectuent trop souvent sous le signe de stéréotypes pas toujours très actuels. Certaines fois, ces liens entretiennent une vision très arriérée de la société. La distinction des genres par la couleur est toujours présente comme le montre Yoon JeongMee, «*Her Pink Things*», «*His Blue Things*» de la série «*The Blue Project*» et «*The Pink Project*». Dès le plus jeune âge, on apprend aux enfants à s'identifier à travers la couleur. Ainsi, les garçons sont entourés d'objets bleus et les filles d'objets roses. Les œuvres parlant d'enfance font souvent référence à des stéréotypes liés à l'enfance, mais qui ne représentent pas tout à fait cette époque. On fait appel à la douceur, à la joie, à la couleur, etc. Mais les enfants sont très cruels avec leur entourage, comme le montrait Annette Messenger avec des peluches empalées sur des pics dans «*Les Piques*».

Je vous ai parlé des dessins qui sont présents à l'intérieur de «*A doll's house*» de Amabouz Taturu, qui sont vraiment ceux que nous pouvions retrouver dans les maisons *Polly Pocket*. Il y a beaucoup de trompes l'œil et pas beaucoup d'objets réels. Ce sont les mensonges qui entourent les enfants qui vivent dans un monde factice. Leur monde est aussi un monde pré-fabriqué qui est d'un côté constitué de l'imitation de leurs parents et de l'autre de jouets qui visent à les éduquer malgré eux. Les jouets, que nous achetons, sont aussi ceux avec lesquels les enfants apprennent et dont nous ne maîtrisons pas la signification. Les jouets véhiculent des messages avec toutes les déviances du monde des adultes.

2. Enfantin, infantil ? Enfantillages ?

Est-ce que demander aux spectateurs de jouer, d'observer, de regarder des jouets, reviendrait à dire que nous les infantilisons ? Comment les artistes font tomber les barrières de nos stéréotypes liés à l'enfance ? Qu'est-ce que l'infantilisation ? Dans le cadre d'une étude orientée vers les constructions chimériques, reprenant des images de contes de fées, d'univers surréalistes, magiques, etc. Les termes d'infantilisation et d'enfantillage sont ceux qui raisonnent le plus profondément en moi. Je m'interroge donc sur les conséquences, partant d'un climat d'infantilisation, sur notre relation aux choses, aux objets et à l'art.

Il est nécessaire de reprendre les mots qui permettront d'éclairer, ou plutôt de dénouer les liens tissés avec le statut de l'enfance au travers des arts. Déjà, certains nous montrent un caractère enfantin, c'est ce qui est relatif aux stéréotypes de l'enfance, mais du «côté positif». Il exprime des éléments faciles, de simplicité. C'est ce qui a un caractère insouciant, de spontané, de frais. C'est ce qui est digne pour l'enfant. C'est quelque chose de mignon. «Un sourire enfantin.» C'est le «bon» sens qui s'oppose au «mauvais» sens. Ainsi, «*Monsieur Patate*» est une construction enfantine, nous comprenons vite ce qu'il est possible de faire et nous nous amusons avec cette construction. Livia Lovasova nous questionne sur les formes enfantines ou infantiles au travers de «*Meubles de maison de poupées à l'échelle 1 :1*». Ce projet est celui de fin d'études de Silva Lovasová de l'académie des Beaux-Arts et du design de Bratislava, en Slovaquie. Ces objets sont, en fait, des objets de maison de poupées qui étaient auparavant très petits. Ces jouets, ont été numérisés en 3D puis imprimés par imprimante 3D pour qu'ils ressortent à l'échelle 1 :1, l'échelle humaine. Le décor, qui était destiné aux jouets devient alors celui des adultes. Elle transforme ces jouets en objets fonctionnels. En réalisant ce changement d'échelle, elle introduit des formes absurdes ou grotesques des objets de maison de poupées qui sont souvent mal proportionnés, peu définis. Elle nous donne à voir une nouvelle esthétique en copiant des objets trouvés dans des maisons de poupées des enfants et nous invite à voir les choses comme nous les donnons à voir aux enfants au travers d'une remise à l'échelle 1 :1. Ainsi ces meubles ne sont pas dignes du monde des adultes, il sont enfantins ! Peut-être désire-t-elle nous infantiliser en nous demandant d'utiliser des objets enfantins ?



Silva Lovasova, «*Meubles de maison de poupées à l'échelle 1:1*», «*Collection 1:1*», [2013], dimensions variables, impressions 3D, exposé pour Biennale internationale du design de Saint-Étienne 2014, exposition «*Vous-avez dit bizarre ?*», Saint-Étienne, France

Annette Messenger, «*Les piques*», [1992], Installation, techniques mixtes, 250×800×425 cm, Centre Pompidou, Paris, France

L'infantile lui se caractérise comme un comportement indigne de l'adulte. Caractérisé par des insuffisances intellectuelles et affectives. L'infantile, c'est se laisser porter par ses pulsions. Il se caractérise par un comportement relatif à sa propre personne. Je peux avoir un comportement infantile lorsque je câline une peluche. Mais, je peux avoir aussi un comportement infantilisant lorsque je dorlote trop mon compagnon. Alors le comportement infantile prend une vaste ampleur. Puisqu'au-delà d'une simple action, elle entraîne tout un processus de régression au sein des relations que j'entretiens avec mon entourage. L'infantile se rapproche beaucoup du puéril qui est l'absence d'intelligence, c'est la futilité. C'est le superficiel, ça ne va pas en profondeur. Étymologiquement, c'est «*puerilis*» signifiant irréfléchi.

Cependant, il y a de la poésie propre à l'infantilisme, ainsi le «*Miu Miu M/ Matching Colorstool*», de la maison Miu Miu et du studio de création M/M, reprend un jeu d'enfant et demande que l'on joue avec lui, créant un objet à la fois nostalgique et amusant, infantilise-t-il pour autant les usagers ? Une autre chose assez poétique est que l'enfant est toujours contraint de croire ce qu'on lui dit ! Effectivement, pendant un certain temps, il ne sait pas lire donc en l'absence d'une capacité, il est soumis au bon vouloir de ce que les autres veulent bien lui dire où lui apprendre. Donnez-lui un livre et il ne se mettra pas à le lire, il va le considérer comme un objet curieux, va sûrement chercher des images pour essayer de trouver un intérêt à toute cette suite de signes incompréhensibles ! C'est cet état qui intéresse par exemple Luigi Serafini :

«Serafini a développé un univers surréaliste, polymorphe et profondément queer, dans le sens étymologique du terme. (...) A travers l'invention d'un alphabet crypté, Serafini veut ramener le tout lecteur à l'état de l'enfance, précisément au moment de transition entre ne pas savoir lire et lire, un état de savoir en puissance où tout est potentiellement image et signe.¹»

Regardez une image, pourriez-vous vous fier qu'au dessin qui est présent ? Le texte lui reste comme un ornement, un décor qui remplit un vide, il fait passer la page comme renfermant un secret que nous ne pouvons pas connaître, car nous ne savons

¹ Elena Cardin, « Luigi Serafini & Than Hussein Clark Reverse Universe », *Revue 02*, été 2021, pp. 86

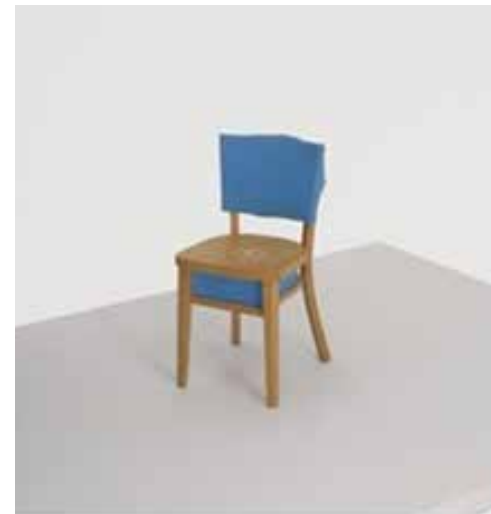
pas lire ladite langue. En ce sens, il y a une infantilisation du spectateur / lecteur, car il est vu comme un enfant illettré. Cependant penser que quelqu'un d'illettré est un enfant serait un jugement faux. En fait, les adultes eux même font souvent face à des textes qu'ils sont incapables de déchiffrer. Lorsque nous tombons sur un texte écrit dans une langue que nous ne connaissons pas. Ce qui est surtout remarqué, c'est que nous ne stigmatisons pas le spectateur quand il ne peut pas lire, nous nous questionnons plutôt sur le rôle d'un texte qui est indéchiffrable. Sert-il de décor ? En fait, il ne faut pas prendre les choses dans le mauvais sens, il n'y a pas une régression du spectateur vers l'enfance, il y a une progression de l'enfance vers le spectateur. Rien n'est perdu, nous travaillons seulement sur des caractéristiques enfantines qui ont un potentiel imaginaire, qui permettent de nous questionner sur la connaissance.

3. Du mou et du doux

Du doux

Les textures les plus caractéristiques de l'infantilisation sont bien souvent le mou et le doux, c'est pour cela que je crée des peluches, comme dans mon projet «*Re(dé)co-membrer*». Ainsi mes peluches sont douces. J'utilise du tissu type polaire, qui est souvent utilisé pour les pyjamas ou les plaids. Le doux est réconfortant, il empêche la douleur d'agir. Le doux fait appel aux sensations agréables que nous pouvons avoir avec le sens du toucher. Il ressort des caractéristiques positives. C'est un toucher agréable, délicat, se rapportant directement à la matière elle-même. Nous aimons avoir un contact corporel avec le doux, nous voulons nous lover, nous installer dans la douceur. C'est pour cela que mes peluches sont «douces» et que je permets aux spectateurs de les toucher ! Les designers l'ont bien compris. En regardant le fauteuil d'Andres Reisinger, «*Hortensia Chair*», je n'ai pas d'autre désir que de me laisser glisser sur cette matière duveteuse et de la toucher. Connaître la sensation tactile que me fera vivre cet objet. Puis de m'enfoncer dedans, de ne plus bouger. La douceur appelle au calme et à l'inaction. Elle intervient simplement pour exalter les sens. Je perdrais mes doigts en les enfonçant dans le manteau de surface qui compose cet objet. Sa couleur elle aussi est tendre. C'est un rose poudré qui appelle au calme. Il en va de même pour son projet «*My Kind of Wall*» qui est un mur de poils qui fait appeler à nos sens. Et en voyant simplement l'image, je suis presque frustré de ne pas pouvoir le toucher. Il renvoie encore une fois à un désir sensoriel tactile. Les poils bougent dans le vent rendant ce mur hypnotisant et la couleur tendre indiquerait presque que rien n'est dangereux.

Aujourd'hui nous pouvons parler d'une quête de la douceur de vivre, le désir d'une vie faite de bonheur, de liberté, de calme. Ce doux apparaît alors comme un désir de bien-être, de repos, de paisibilité. Mais le doux s'oppose à la puissance. Il nous plonge dans l'inaction dans un état de léthargie, de convalescence, il nous rend inactif. De plus, il y a dans la langue française une corrélation qui m'intéresse particulièrement. La proximité des mots dans notre dictionnaire et notamment autour de la douceur. Vue comme bienfaisante, elle peut contenir une grande violence cependant. Nous trouvons les uns à la suite des autres : doux – douceur – doudou – doudoune – douillet – douleur – douloureux – doute... Que croyons-nous de cette douceur ? Ces allitérations en «doux» composent un poème redondant dans la vie de chaque être, puisque nos douleurs sont soignées par des douceurs. Les douceurs (bonbons), le comportement tendre et doux d'une mère, les pyjamas doux en tissu «plaid» le doudou, la peluche ronde et douce ! Nous pensons que nous devons plonger ces êtres dans la douceur pour les protéger de la violence de la vie, pour pallier à la souffrance conséquence de la douleur. Pour trouver le réconfort, nous usons de substituts tels que les peluches, les cabanes, les bonbons, ou toutes sortes de nourriture, notre imagination, etc. Observons les habitants des régions les plus froides du monde où pour se réchauffer ils doivent tuer une bête pour lui prendre sa peau, sa fourrure pour s'y enfouir, s'y réchauffer, s'y consoler, s'y reconforter, s'y protéger, s'y blottir. La douceur n'est pas forcément bienfaisante, et regarder dans mon projet, je vous demande de démembrer des choses, de réaliser un acte barbare et violent !



Piero Gatti, Cesare Paolini et Franco Teodoro, «*Saco*», [1968], techniques mixtes, PVC, billes de polystyrène expansé, 68×80×80 cm, Rome, Italie

Andres Reisinger, «*My kind of wall*», [2018], 220×300 cm, fibres synthétiques, Reisinger Studio, Barcelone, Espagne

Andres Reisinger, «*Hortensia Chair*», [2018], techniques mixtes, 90×110×80 cm, Reisinger Studio, Barcelone, Espagne

Matali Crasset, «*Chaise-Decompression*», [2013], techniques mixtes, dimensions variables

Matali Crasset, «*Chaise-Decompression*», [2013], techniques mixtes, dimensions variables

Du mou

En plus du doux, mes productions sont souvent molles, dans «*Re(dé)comembrer*» les peluches sont molles et dans «*Epistolairique*», les objets en latex sont mous. Il traduit un désir du moelleux, on s'enfoncé, on se laisse avaler dans la matière qui prend la forme du corps. Il y a encore un désir physique et le plaisir corporel est amplifié puisque le mou est confortable. Il repose nos muscles, et le mou soutien le corps. Il est capable d'en prendre la forme, de le respecter et de nous alléger. Il nous enrobe et finalement plus nous nous laissons tomber dans un élément mou moins notre envie de bouger se fait sentir. Nous pouvons constater ce fait dans certains objets de design comme avec le «*Pouf*», pour être plus juste : Le «*Saco*» qui est un projet de trois designers italiens (Piero Gatti, Cesare Paolini et Franco Teodoro). Il s'agit d'un sac (sacco en italien) en PVC de 80 cm de largeur et 68 cm de hauteur, remplis de billes de polystyrène expansé. Les designers redéfiniront avec cette création une nouvelle manière de s'asseoir, de se reposer. Maintenant, on pourra se vautrer en toute liberté comme sur nos matelas. L'idée du lâcher prise soudain, d'une forme de laisser aller. Pour trouver le calme, le répit plus profondément qu'à travers le doux.

En somme le mou exprime un état d'esprit, reposant, agréable et non-douloureux. Le mou, est aussi ce qui peut être facilement coupé, mangé. Il n'offre aucune résistance et c'est sur ce point qu'il rejoint le tendre. La douceur et la mollesse rendent les objets très ronds, arrondis. Ces principes semblent vouloir effacer les angles, effacer ce qui est coupant, blessant. Nous le voyons dans les objets des enfants, les couteaux ronds, les ciseaux ronds, les peluches qui sont toujours rondes. Ces peluches, représentant des animaux n'ont ni crocs, ni griffes et, si elles sont évoquées ce n'est qu'à travers des broderies ou des matières souples. Puisqu'il ne faut rien de blessant, on attendrit, arrondit au maximum chaque angle. Puis l'expression «arrondir les angles» correspond à ce fait. Il s'agit de désamorcer un conflit pour qu'il n'y ait pas de blessures. Mais le mou est aussi très rejeté, c'est le synonyme de la «débandade» ! Il s'agit d'une matière qui n'est plus taillée, dressée, érigée mais laissée à ses propres tendances, ses mouvements, c'est ce qu'observe Maurice Fréchuret dans *Le mou et ses formes - Essai sur quelques catégories de la sculpture du*

*XXe siècle*¹. Le mou est une vision qui ne plaît pas, c'est la vision du, grotesque ! Les peluches sont faites sur des formes de meubles, qui sont normalement solides mais qui ici sont mou. Essayez de vous assoir sur le tabouret blanc de «*Re(dé)co-membrer*» et vous tomberez sur le sol car ce tabouret est incapable de jouer son rôle de tabouret ! Sortez un tiroir de la commode et elle va commencer à s'affaisser sur elle-même !

Arrondir correspond dans le design à des techniques particulières. En restant dans l'objet, la première, la «basique» est le rembourrage. On remplit une structure molle de matière. C'est cette technique qui est utilisée pour fabriquer des peluches. Le rembourrage doit alors être d'une consistance tendre, pour ne pas blesser. On ne remplira pas instinctivement une peluche de cailloux. Cela irait à l'encontre du but des peluches. Nous trouvons cette idée avec la «*Chaise-Decompression*» de Matali Crasset. Cette structure rigide, stricte et pleine d'angles qu'est la chaise, forme le squelette de l'objet, très anguleux, et quand l'enveloppe bleu gonfle les angles sont peu à peu effacés. La chaise paraît molle, ronde et douce !

Mais, tout ceci comporte un côté néfaste. Si quelque chose est trop doux, trop mou, trop rond, nous n'avons plus d'emprise, on ne peut plus rien tenir. On glisse comme sur un toboggan et il n'y a pas de prise comme sur un mur d'escalade. Telle une chambre capitonnée dans un asile. Dans mes projets «*Re(dé)co-membrer*» et «*Epistolairique*», j'imagine des mondes dans lesquels tout est mou, doux, rond. Ce qui rend l'environnement très grotesque puisque rien n'a de consistance !

¹ Maurice Frechuret, *Le mou et ses formes : Essai sur quelques catégories de la sculpture du XXe siècle*, [1993], Paris, Jacqueline Chambon

4. La protection et l'infantilisation

Est-ce que demander à quelqu'un de faire des jeux de construction reviendrait à l'infantiliser ? Infantiliser quelqu'un, c'est le considérer comme un être fragile, incapable de se débrouiller seul, incapable de juger ce qui est bon pour lui, incapable de prendre les bonnes décisions. Autrement dit, ignorant de tout, donc le laisser construire serait le contraire. Cependant personne ne laisse l'autre construire ce qu'il veut, l'autre est toujours guidé sur la volonté de celui qui propose le jeu. L'infantilisation se joue sur plusieurs plans. Tout d'abord d'une personne vis à vis d'elle-même, ensuite d'une personne vis à vis d'une autre, puis de groupes de personnes envers d'autres, pour finir dans le système même d'une société. L'infantilisation est un phénomène trouble puisqu'il n'est pas toujours, flagrant, désiré ou même conscient. Mais c'est une attitude qui ne part pas d'un mauvais sentiment. Elle résulte souvent d'un réel désir d'aider l'autre, mais n'y parvient pas toujours. L'infantilisation est donc un système qui vise à transformer l'autre de manière ambiguë, relevant à la fois de la protection et de la domination, ces deux termes jouent une danse complexe dans l'esprit de l'infantilisant et se répercute souvent tragiquement sur l'infantilisé. Selon moi, la première est primordiale : la protection. Quels sont les «dégâts» qui peuvent être occasionnés par cet exil dans l'univers du silence et des tabous ?

Il n'existe pas de notion plus ambivalente que la protection. La protection, c'est vouloir éloigner le danger, la violence. La protection, c'est un environnement agréable, doux, chaleureux, mou, rond, apaisant, amical. Le quotidien nous donne de multiples exemples de protection, lorsque nous nous protégeons du froid nous utilisons des doudounes, douces et rondes. Nombreux sont les artistes qui se questionnent sur les réelles significations de la protection. Elle est effectivement empruntée du désir de sauvegarder, de soigner, de guider vers le meilleur avenir. Protéger, c'est éviter que quelque chose ne se délite ou tenir ce qui se délite pour ne pas aggraver une situation. Se protéger de la violence est donc totalement naturel et le désir de protéger ce qui nous est cher est d'autant plus louable, mais quand la

protection devient «abusive» elle se transforme en prison. Cette protection serait une construction pour tenir nos douleurs qui pensent notre fragilité. Mais qui ferai perdre la liberté et l'expérience. Pour traiter de ce désir dichotomique, l'étude de certaines œuvres d'art me semble être une bonne approche.

Par exemple, si nous regardons «*Infiltration homogen für Konzertflügel*» en français, «*Infiltration homogène pour piano à queue*» de Joseph Beuys. Elle est composée d'un piano à queue *Bechstein* recouvert d'une housse de feutre gris, ornée sur chaque flanc d'une Croix-Rouge. (La housse a été changée par l'artiste en 1987 et elle est devenue une œuvre à part entière intitulée «*La Peau*» en allemand «*Die Haut*»). Le caractère médical est présent dans le feutre puisque cette technique est utilisée dans le coton pour faire des ustensiles médicaux destinés à nettoyer des plaies. Et je peux même vous confier que les vraies peaux de mouton étaient utilisées autrefois dans les hôpitaux. Elles étaient disposées sous les patients alités afin d'absorber l'humidité, pour éviter que ceux-ci ne développent des escarres. De plus, le lien de ce travail plastique avec le soin est renforcé par la présence d'une Croix-Rouge (nous pensons tous à l'association éponyme.). Et effectivement, c'est lorsque l'on soigne que nous attendons les plus grands actes de douceur et de protection. Soigné, cocooné, choyé, on n'est jamais autant enveloppé dans la douceur que lorsque nous sommes terriblement malades. Le piano est emballé, il ne peut pas jouer, il est silencieux. Au niveau symbolique, le silence fait partie de toutes les traditions sacrées, c'est la seule façon d'accéder aux plus profonds mystères, comme le prouve le vœu de silence de certains moines et de certaines nones. Dans un rassemblement, le silence rapproche les membres de l'assistance, tandis qu'un mot résonnant dans le silence peut faire surgir une vérité supérieure. Recouvrir, c'est rendre silencieux, recouvrir c'est protéger, et recouvrir est parmi les principes des plus ambigus. Il s'agit d'un état latent entre la vie et la mort, entre le passé et le futur. Nous recouvrons en attendant le jugement. Comme lors d'un déménagement, nous emballons, mettons dans des cartons sans être certain que ce qui vient d'être emballé sera déballé ou simplement stocké et oublié. Il implique le silence, mais le silence, c'est le tabou, ce que l'on ne veut pas dire, avouer, etc. Il y a un amortissement, un adoucissement puisqu'adoucir, c'est enlever ce qui heurte, ce qui est bruyant. Or, c'est enlever une essence vitale ! Et c'est d'autant plus vrai avec ce piano qui, protégé, perd toute son âme et ses capacités



Joseph Beuys, «*La Peau*»,
[1987], Oeuvre en 3 dimensions,
Feutre, tissu, 100×152×240 cm,
Centre Pompidou, Paris

Joseph Beuys, «*Infiltration homogen für Konzertflügel*», [1966], Œuvre en
3 dimensions, Piano, Feutre, tissu, 100×152×240 cm, Centre Pompidou,
Paris, France

puisque un piano existe pour jouer, pour pratiquer la musique et dans sa housse il n'est plus qu'une forme vide. L'angoisse du moment est aussi un principe du recouvrement, nous l'observons dans l'œuvre «*Plight*» où nous entrons dans une salle dont les murs sont couverts de feutre, qui stoppe net tout bruit. Nous laissant seuls au monde dans un espace composé d'un simple piano, inaccessible. Donc, la première idée de la protection, n'est pas violente, mais la protection peut trouver en elle quelque chose d'oppressant. Elle est aussi addictive, et elle peut nous gêner, trouvant un carcan, un nouveau mal-être dans ce qui, dans un premier temps, devait nous protéger.

L'infantilisation, c'est penser à la place de l'autre pour lui imposer une morale et lui dire comment on doit se comporter sous l'excuse d'une soit disante protection. Cette réflexion part du postulat que l'autre ne connaît pas ce qui est bon pour lui. Comme l'enfant à qui on dit ce qu'il doit faire, «ne parle pas aux inconnus», «Sois poli», «Fait attention, tu vas être malade», etc... Ainsi, on ne laisse plus la possibilité du choix. Il y a quelque chose de violent, de pulsionnel dans le désir de protéger l'autre, finalement, il s'agit d'un assujettissement de l'autre. Donc par les formes de jeu, nous trouvons une certaine pédagogie aux jouets, mais quand ceci est transmis dans l'art on peut ressentir une infantilisation du spectateur. Cette infantilisation semble plutôt bienveillante, mais la protection est une notion très ambivalente.



Il y a toujours eu des formes de jeu dans mes productions, jeux qui semblent souvent se rapporter à l'enfance dans « *Proposition Chimérique* ». Je joue à concevoir un bestiaire fantastique, qui pourrait prendre place dans un conte de fée. Dans « *Re(dé)co-membrer* » je fais jouer les spectateurs avec des peluches, dans « *Omission* » je laisse imaginer des associations et créer des histoires, ect. Dans « *Re(dé)co-membrer* » et « *Epistolairique* » j'utilise un emblème de l'enfance : les peluches (les unes en textile et les autres en latex). Rien de plus réconfortant qu'une peluche ? Objet doux et moelleux, tout en rondeur ! Les peluches sont les compagnes tendres de l'enfance. Mais quelque chose me perturbe ; une peluche, c'est une construction de tissu doux rembourrée, mignonne qui emprunte les traits d'animaux, d'humains. Or les animaux sont sauvages et rarement tendres. Dans l'enfance, cet archétype m'intrigue par les ambivalences qu'il suscite et je l'ai choisi pour me questionner sur cette forme réconfortante qui garde peut-être quelque chose de sa férocité !

Je dois bien l'admettre, je crée des jouets. Comme nous l'avons vu, le jouet fait appel au *quasi-objet*, c'est-à-dire que ces jouets permettent de créer du lien entre le monde des adultes et le monde des enfants, et entre les enfants eux-mêmes. Si ma production tend à s'approprier les concepts du jouet, ma production artistique peut elle aussi faire appel à cette notion de « *quasi-objets* » ? J'essaie de faire du lien au travers d'expériences, (individuelles et collectives) au travers de jeux de construction. Ces expériences seront peut-être subjectives mais je m'efforce à trouver une *intersubjectivité*, comme évoqué par Ernst Von Glasersfeld au travers du constructivisme. En ce sens, avec mon projet « *re-dé-co-membrer* », j'essaie de tisser des liens, puisque les spectateurs jouent avec les peluches pour en changer la forme, certaine fois seul, d'autres fois en groupe. Je garde une image en tête, durant l'exposition de cette pièce un père et son fils âgé de quelques années seulement sont restés longtemps à manipuler la pièce, je me suis senti un peu ému. Cette pièce a généré un moment « familial ». C'est le lien des jouets, il est assez naturel que les parents jouent avec leurs enfants. Les peluches ont ceci, elles incarnent des rôles. Certaines fois elles prennent la forme d'un médiateur entre plusieurs personnes. D'autre fois, elles se transforment en confidentes en amies, en quelque chose de très personnel, comme les doudous, comme vu au travers de « *My Knitted Boyfriend* » de Noortje de Keijzer.



Vue globale de composition chimérique, projet «Re(dé)co-membrer», composé de divers morceaux issue des objets : «La Commode» / «Le Guéridon» / «Les Pantins» / «La Charlotte»/ «La Chaise Blanche», 2021

Cependant ces jeux sont grotesques, il est effectivement assez grotesque de voir jouer un adulte avec des peluches ! Nous pouvons donc percevoir une forme d'infantilisation, celle-ci peut passer par des stéréotypes, comme la couleur rose que j'utilise dans mes projets. Cependant au-delà de son aspect petite fille, le rose est une couleur bien plus complexe. Au cours de son histoire, elle s'est vu attribuer des significations antinomiques. Effectivement le rose était autrefois une couleur virile, destinée aux hommes, elle représentait la chaire, la viande cuite ! Les filles devaient plutôt porter du bleu, couleur tendre, couleur du ciel et de la mer, une couleur paisible. Mais les choses se sont inversées, et désormais nous attribuons au rose des symboles de douceur, d'amour. Cependant, les stéréotypes paraissent être un moyen de gagner en «intersubjectivité», le monstre permet de remettre en question les constructions préalables.

En fait les stéréotypes semblent vouloir protéger des images, des idées, pour que les choses tiennent ensemble, pour que l'on soit d'accord sur certains sujets. Donc les stéréotypes veulent protéger quelque chose. Or, comme je l'ai évoqué, il s'agit d'une notion très ambivalente ! Dans «Re(dé)co-membrer», les peluches peuvent véhiculer des stéréotypes, (rose, construction, etc.). Elles véhiculent aussi une idée de protection, elles sont douces, molles, agréables, comme nous l'avons évoqué. Elles recouvrent, elles cachent, mais elles empêchent toute action. Alors tout est détruit dès que l'on commence à «chimériser». Nous brisons la protection par le mouvement, par la mise en doute de ce qui est sous nos yeux.

Conclusion

Il était ici question des formes qui peuvent être engendrées par les mécanismes du ré-œuvrer. En fait, lorsque nous remettons en jeu une production ou une image, nous commençons un processus d'hybridation, nous créons de l'hybride. Loin d'être des productions qui en plagient d'autres, elles visent plutôt à continuer les processus qui furent mis en place dans la première vie de la chose. Mais par l'appropriation, des croisements sont observables. Ainsi les productions prennent des allures de «poly-pluri-multi-inter-trans-» ! Au-delà de réaliser de simples accumulations, un phénomène de chimérisation est observable. Il dépend de phénomènes d'évocation, d'association et de projection qui construisent une image animée, voire personnifiée ! Ces processus sont généralement liés à des constructions collectives s'entremêlant à des conceptions individuelles. Les deux formant des images à la fois compréhensibles de façon commune, mais qui conservent des spécificités selon les individus qui voient, construisent, etc. Ceci est permis par le caractère incomplet de la chimère qui laisse l'observateur compléter son image personnellement. Tout ceci faisant de la chimère une image de mémoire !

Ces images composites, mutantes, morcelées, des images chimériques sont aussi des images grotesques et monstrueuses. Ces notions ne peuvent prendre place qu'au sein de communautés qui définissent l'habituel (le commun) et l'inhabituel (le monstrueux, le grotesque). Ces images sont donc créées par les sociétés et les personnes depuis le plus jeune âge.

«Nous avons tous un enfant mort en nous que nous transportons, qui est ce que nous étions et ce que nous ne sommes plus» Christian Boltanski

Nous apprenons à faire des constructions chimériques et plus globalement à appréhender les mécanismes cérébraux métamorphosant les images tôt. Ainsi les mécanismes et les images qui résultent des processus du ré-œuvrement semblent nous ramener inexorablement à l'enfance. Les constructions sont vues comme des jeux, souvent attribués aux enfants. Mais je crois que les constructions sont présentes dans toute la vie humaine. Même si nous l'associons plus volontiers aux enfants, car c'est à cet âge qu'il est nécessaire d'apprendre à faire des constructions pour que, plus tard, nous puissions comprendre les enjeux de celles-ci. Elles sont faites sur les images que nous portons en nous, images qui sont souvent liées aux expériences que nous avons des choses. Donc aux souvenirs qui nous sont propres, ce qui ramène souvent au passé, par conséquent à l'enfance. Il y a donc une forme de pédagogie qui instruit au travers d'objets, tels que les jouets, pour faire des associations entre les images des jeux et la vie, mais aussi des jeux qui permettent de créer du lien entre les personnes.

Cependant, nous pouvons nous demander, si tous ces mécanismes attribués aux enfants et transposés dans le monde des grands et dans l'art, ne traduisent pas une infantilisation des participants à ce type d'œuvres ? Ils véhiculent des stéréotypes ambigus entre connaissance et ignorance, entre culpabilité et innocence... Or cette infantilisation traduit souvent un désir de protection. Il n'y a rien de plus complexe à comprendre que la protection, puisque cette notion est pleine de contradictions et de dangers. Bien plus dangereuse que les monstres eux-mêmes, qui souvent n'ont jamais rien fait pour se voir affublé de ce titre ! Les formes du [re-] sont construites, mais ont souvent du mal à être comprises et acceptées.

Les formes qui **Re**mettent en jeu / **Ré**œuvrent

Introduction.....II.5

Sommaire.....II.6-7

A. Des formes composées.....II.10-81

I Des hybrides.....II.10-37

- 1 Introduction.....II.10-11
- 2 Des fragments venu d'ailleurs.....II.12-17
- 3 Un questionnement contemporain ?.....II.18-19
- 4 Des types de croisements.....II.20-37

II Des chimères.....II.38-81

- 1 La chimère une image à part.....II.38-41
- 2 Une composition chimérique.....II.42-53
 - Animer.....II.45-46
 - Personnifier.....II.47-51
- 3 Chimériser.....II.54-59
- 4 Une construction collective.....II.60-62
- 5 Une figure parfaitement incomplète.....II.64-67
- 6 Une image mémorable.....II.68-81

B. Des remises en jeu.....II.82-141

I Du grotesque et du monstrueux.....II.82-109

- 1 Des créations grotesques et monstrueuses.....II.82-83
- 2 L'ordre des choses.....II.84-87
- 3 Des figures contemporaines.....II.88-91
- 4 Un point de départ ?.....II.92-93
- 5 Le monstre et ses limites.....II.94-97
- 6 Les origines du monstre.....II.98-100
- 7 Des créations enfantines.....II.101-109
 - L'aspect fantaisiste.....II.105
 - L'aspect monstrueux.....II.107-108

II Les formes du jeu.....II.110-117

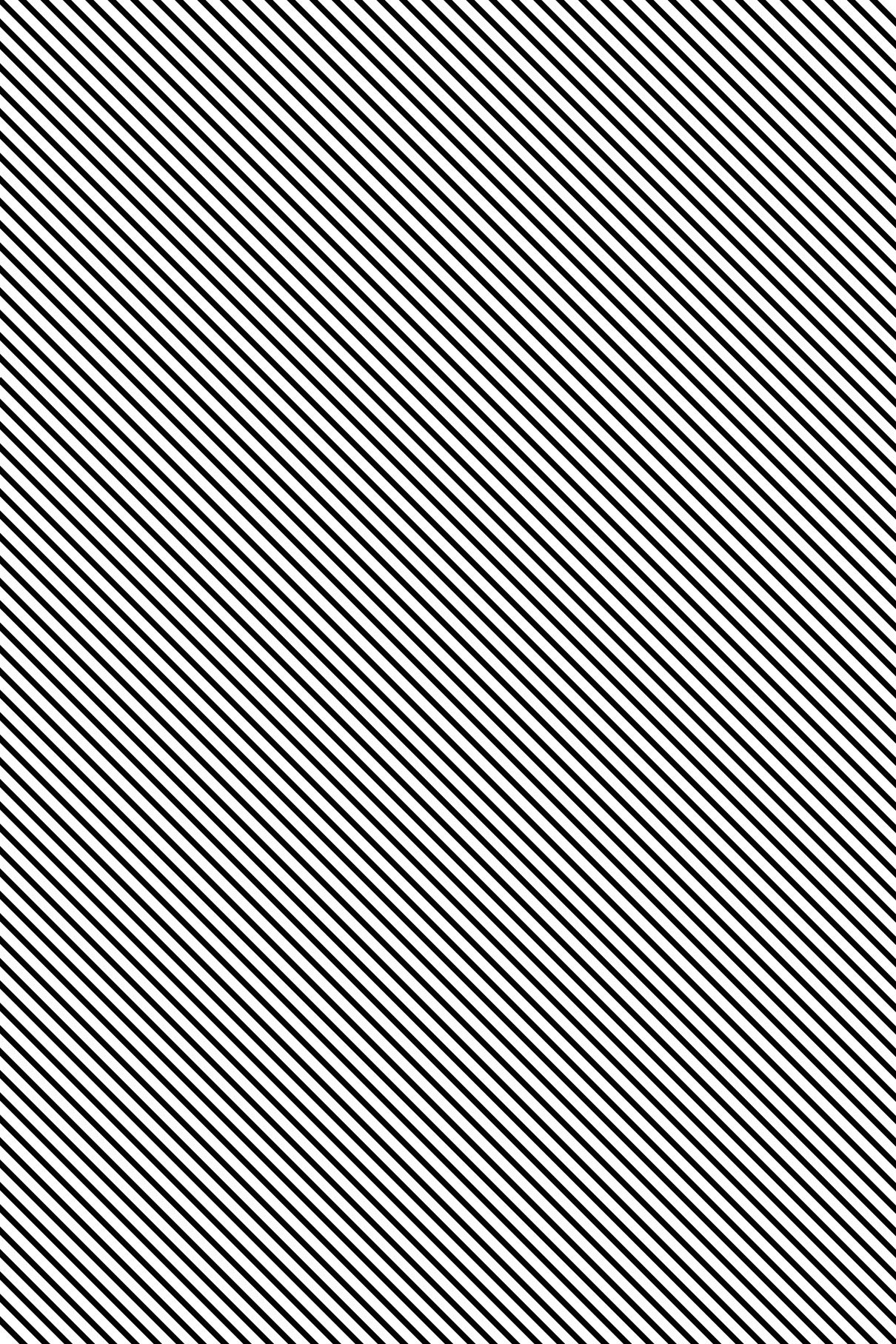
- 1 Je m'amuse.....II.110-113
- 2 Le jeu pédagogique.....II.114-115
- 3 L'œuvre un jouet ?.....II.116-117

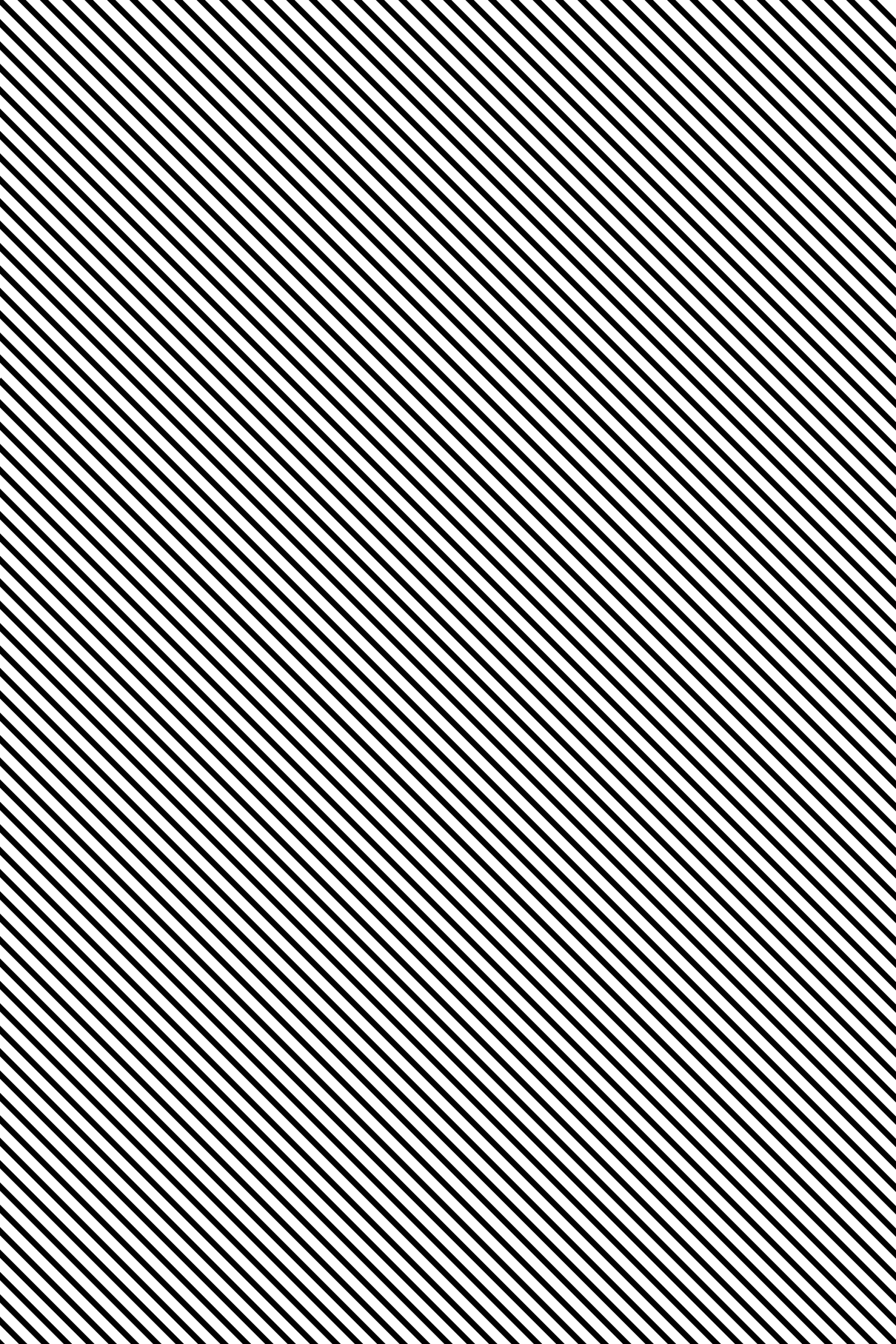
III Un rapport à l'enfance.....II.118-141

- 1 Des stéréotypes.....II.118-121
- 2 Des enfantillages.....II.122-126
- 3 Du mou et du doux.....II.127-132
 - Du doux.....II.127-128
 - Du mou.....II.131-132
- 4 La protection et l'infantilisation.....II.133-141

Conclusion Livre II.....II.142-143

Table des matières Livre II.....II.146-147



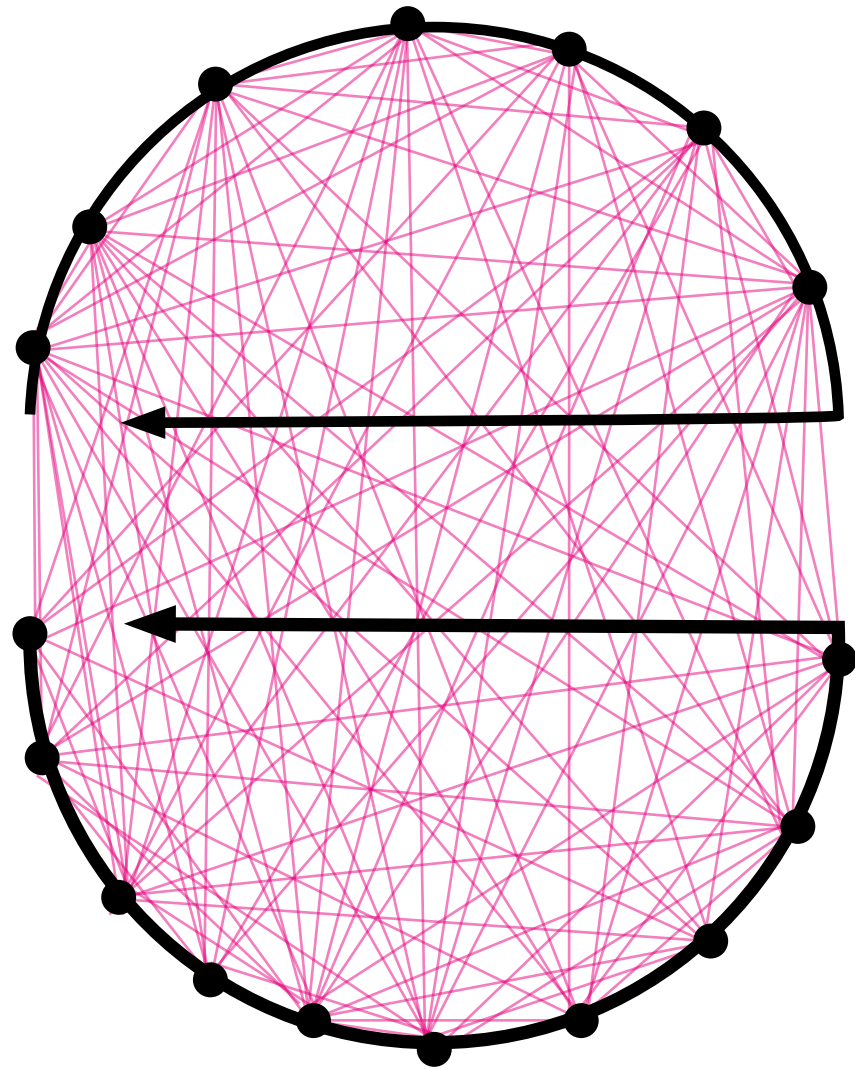


LEHRE

De Conclusion

[Re-] mettre en jeu
[Re-] œuvrer

Pierre-Alexis Pays



Livret de conclusion

Résumé global de la recherche

Remettre en jeu

/

Réœuvrer

Cette recherche vise à étudier la création, lorsqu'elle est remise en jeu, lorsqu'elle est vue comme un processus qui utilise et ré-utilise des fragments, pour composer des structures. Ces structures seront étudiées au travers de deux parties, la première concerne les processus qui permettent la naissance de formes fragmentées qui se réœuvrent, et la seconde met en évidence les formes qui apparaissent suite à une remise en jeu de leur structure.

La remise en jeu de fragments constitue des compositions, celles-ci prennent la forme de chimères et d'hybrides. Ces compositions sont partout, car les « choses » naissent dans la rencontre. Ces constructions sont à la fois laissées à l'individu, mais aussi construites collectivement. Ce qui laisse une grande place à l'incertitude.

Les formes, comme les processus se remettent en jeu continuellement par l'ajout ou la perte d'éléments. Ainsi, il y a une succession d'actions menées par ces mécanismes. Nous trouvons des processus d'emprunt, d'appropriation ensuite, des procédés d'accumulation, de rencontre, d'association, de déformation qui donneront lieu à une image par projection et remplissage, qui sera animée voire personnifiée. Ainsi, ce qui n'était que chimère trouvera peut-être une définition.

Ces processus représentent un rythme presque biologique de l'image, rythme fait d'expérimentations, comme des enfants qui découvrent, font des rencontres, des associations desquelles naissent des structures mentales et physiques.

Il est alors très difficile de percevoir la fin complète d'une « chose ». On perçoit plutôt des pertes et des ajouts qui transforment au lieu de détruire. Mais est-ce bien raisonnable de se passer d'une fin ?

Mots Clés :

Processus

Participation

Collaboration

Projection

Association

Articulation

Évolution

Composition

Hybridation

Chimérisation

Overall summary of the research

Putting it back into play / **Re**work

This research aims to study the creation, when it is put back into play, when it is seen as a process which uses and reuses fragments, to compose structures. These structures will be studied through two parts, the first one concerns the processes that allow the birth of fragmented forms that are reused and the second one highlights the forms that appear following a replay of their structure.

The rearrangement of fragments constitutes compositions, which take the form of chimeras and hybrids. These compositions are everywhere, because the «things» are born in the meeting. These constructions are at the same time left to the individual referee, but also built collectively. This leaves a lot of space for uncertainty.

The forms as well as the processes are continuously put back into play by the addition or the loss of elements. Thus, there is a succession of actions led by these mechanisms. We find processes of borrowing, of appropriation then, processes of accumulation, meeting, association, deformation which will give place to an image by projection and filling, which will be animated even personified. Thus, what was only chimera will find perhaps a definition.

These processes represent an almost biological rhythm of the image, a rhythm made of experiments, almost like children who discover empirically, make encounters, associations from which mental and physical structures are born. Or we can compare it to mad scientists who experiment by hybridizing forms.

It is then very difficult to perceive a complete end of a «thing», we rather perceive losses and additions which transform instead of destroying. But is it really reasonable to do without an end ?

Keywords :

Process

Participation

Collaboration

Projection

Association

Articulation

Evolution

Composition

Hybridization

Chemization

Les processus qui **Re**mettent en jeu / **Ré**œuvrent

Cette recherche vise à étudier les mécanismes qui fragmentent les images que nous voyons, pour leur permettre une adaptation à l'esprit humain. Ces processus utilisent et ré-utilisent des fragments qui servent à composer des images et des dispositifs que nous trouvons dans le monde artistique.

Cette recherche commence par l'étude de la langue, dans laquelle naissent des formes composées comme les néologismes. Ils mettent en évidence que la création, même littéraire, est imprégnée de fragments articulés les uns aux autres pour créer une structure. Ainsi, un préfixe s'impose, le [re-], tel étudié par divers linguistes. Ce préfixe : [re-] nécessite une implication de la part de son usager. Ainsi le [re-] implique l'œuvre, l'artiste, le spectateur dans des processus.

Une œuvre possède du mouvement par les mécanismes qui ont permis sa naissance et par les mécanismes qui prennent place autour d'elle. Ces processus induisent des incertitudes dans le développement et la vie d'une œuvre. Continue-t-elle à vivre, s'arrête-t-elle ? Ainsi même les mécanismes de [re-] questionnent sur le désir de continuer une structure en y ajoutant ou de casser une structure en la modifiant.

Ces images sont des compositions, elles empruntent au réel et correspondent à des mécanismes cérébraux qui se manifestent dans l'art par des théories étudiées. Ces compositions sont faites de fragments subjectifs propres à chacun, qui sont expliqués au travers du constructivisme social et philosophique.

Ces fragments donnent des compositions par des actions telles qu'emprunter, accumuler, assembler ou déformer. Ceci traduit des mutations dans les images, comme une biologie qui leur serait propre. Ainsi, il existe peut-être des correspondances entre le système d'évolution des êtres vivants et celui des objets que crée l'humanité.

Ces mécanismes sont produits dans les esprits de chaque individu, mais ne peuvent s'activer que dans le contact avec d'autres personnes. L'expérience est aussi nécessaire, comme l'explique le constructivisme, pour que les fragments prennent un sens et une place dans une construction.

A la fin de ce procédé, nous pouvons nous demander quelle est la place de la disparition dans ces mécanismes. Existe-t-il un désœuvrement ?

Processes who Putting it back into play / **Re**work

This research aims to study the mechanisms that fragment the images we see, allowing them to adapt in the human mind. These processes use and reuse fragments that serve to compose images and devices that we find in the artistic world.

This research begins with the study of language, in which compound forms such as neologisms are born. This shows that creation, even literary creation, is borrowed from fragments articulated to each other to create a structure. Thus, a prefix is needed, the [re-], as studied by various linguists. This prefix: [re-] requires an implication from its user. Thus the [re-] implies the work, the artist, the spectator in processes.

A work possesses movement through the mechanisms that allowed its birth and through the mechanisms that take place around it. These processes induce uncertainties in the development and life of a work. Do they continue to live, do they stop? Thus even the mechanisms of [re-] question the desire to continue a structure by adding to it or to break a structure by modifying it.

These images are compositions, they borrow from reality and correspond to cerebral mechanisms that are manifested in art by studied theories. These compositions are made up of subjective fragments that are specific to each person and are explained through social and philosophical constructivism.

These fragments give compositions by actions such as borrowing, accumulating, assembling or deforming, which translate mutations in the images, like a biology of their own. Thus, there are perhaps correspondences between the system of evolution of the living beings and that of the objects that humanity creates.

These mechanisms are produced in the minds of each individual, but can only be set in motion through contact with other people. Experience is also necessary, as explained in constructivism, for the fragments to take on a meaning and a place in a construction.

At the end of all these crossings, we can ask ourselves what is the place of disappearance in these mechanisms. Does disappearance exist ?

Les formes qui **Re**mettent en jeu / **Ré**œuvrent

Les formes issues des mécanismes du « réœuvrer » sont donc des structures composées de fragments. Ces structures peuvent être des hybrides. Mais qu'advient-il des éléments qui composent un hybride, sont-ils encore pourvus de leur définition ? Si nous empruntons une chose pour la croiser, le résultat est-il toujours un emprunt ?

Nous observons dans les emprunts et les modifications, des formes qui peuvent se résumer par les préfixes réunis « poly-pluri-multi-inter-trans- », ce sont eux qui définissent les croisements. Mais au-delà d'un simple croisement les mécanismes qui réœuvrent font naître des chimères.

La figure de la chimère est complexe, elle correspond à une créature et à un monde. Les processus vont dans le sens d'une chimérisation, c'est-à-dire d'une implication subjective dans la forme créée, qui l'anime et parfois une personnification de la structure, lui confère un univers dans lequel elle vit.

Ces mécanismes sont possibles par l'aspect lacunaire de l'image chimérique qui permet de faire des projections dans les parties manquantes. Projections que nous apprenons collectivement à faire. Ceci est une figure mémorielle et mémorable, dans laquelle s'associe des images modifiées tels que le Livre I l'explique.

Ainsi, en faisant naître des chimères, les mécanismes du « réœuvrer », font naître des monstres et des figures grotesques, car elles sortent des images habituelles. Elles remettent en question l'ordre contemporain et questionnent sur les limites que nous fixons collectivement.

Ces mécanismes sont alors perçus comme des jeux et les fragments comme des jouets. Les dispositifs artistiques qui en résultent peuvent-ils être des jouets ? Ces jeux ont souvent un caractère relationnel et expérimental. Peut-être est-il pédagogique ? Mais ils véhiculent souvent des stéréotypes.

Alors y a-t-il une infantilisation perceptible dans le monde de l'art ? La participation, comme la chimérisation relèvent-elles d'infantilisme ? Ce que nous voyons surtout, c'est que les enfantillages sont souvent des signes de protection, stéréotypes souvent accolés aux enfants. Les mécanismes du réœuvrement peuvent paraître, par leur aspect pédagogique infantilisant et protecteur. Mais il n'existe pas de notion plus ambivalente que la protection !

Ainsi les images du « réœuvrer » sont des hybrides, des chimères qui forment des monstres. Ils peuvent faire penser à des jeux, donc les œuvres à des jouets, qui conservent toutes les ambivalences que les adultes portent sur le monde des enfants.

Shapes who Putting it back into play / **R**ework

The forms resulting from the mechanisms of the «re-working» are thus structures composed of fragments. These structures can be hybrids, but what happens to the elements that make up a hybrid, are they still provided with their definition? If we borrow something to cross it, is the result still a borrowing ?

We observe in the borrowings and the modifications, forms that can be summarized by the prefixes gathered «poly-pluri-multi-inter-trans-», they are them that define the crossings. But beyond a simple crossing the mechanisms that rework give birth to chimeras.

The figure of the chimera is complex, it corresponds to a creature and to a world. The processes go in the direction of a chimerization, that is to say of a subjective implication in the created form, which animates it and sometimes a personification of the structure, confer a universe to him in which it lives.

These mechanisms are made possible by the lacunar aspect of the chimerical image which allows us to make projections in the missing parts. Projections that we learn collectively to make. This is a memorial and memorable figure, in which modified images are associated as Book I explains.

Thus, by giving birth to chimeras, the mechanisms of the «re-working», give birth to monsters and grotesque figures, because they leave the usual images. They call into question the contemporary order and question the limits that we collectively set.

These mechanisms are then perceived as games and the fragments as toys. Can the resulting artistic devices be toys? These games often have a relational and experimental character. Perhaps it is pedagogical? But it often conveys stereotypes.

So is there a perceptible infantilisation in the art world? Does participation, as well as chimerization, belong to infantilism? What we see especially, it is that the childishness is often borrowed of protection, stereotype often attached to the children. The mechanisms of reworking can seem, by their pedagogical aspect, infantilizing and protective. But there is no notion more ambivalent than protection!

Thus the images of the «re-work» are hybrids, chimeras that form monsters. They can make think of games, therefore the works to toys, which preserve all the ambivalences that the adults carry on the world of the children.

Bibliographie

Remettre en jeu

/

Réœuvrer

Bibliographie

ARISTOTE, *De l'âme*, [vers 400 av Jc], Paris, Reprint, Librairie Philosophique Vrin, 1995

BARTHES Roland, *L'empire des signes*, [1970], Paris, Points, 2014

BARBOZA Pierre et WEISSBERG Jean-Louis, *L'image actée: scénarisations numériques : parcours du séminaire L'action sur l'image*, [2006], Paris, Harmattan, 2006

BATAILLE Georges, *L'expérience intérieure*, [1943], Paris, Gallimard, 1978

BAUDELAIRE Charles, *Le Joueur du pauvre*, [1860], Paris, Passage Pietons, 2009

BERGSON Henri, *Le rêve*, [1929], Paris, Payot Classiques, 2018

Matière et Mémoire, [1896], Paris, Presses Universitaires de France – PUF, 2012

BERTHET Dominique, *L'incertitude de la création, Intention, réalisation, réception*, [2020], Paris, Collection Arts et esthétique, Presses Universitaires des Antilles, 2021

BLANCHOT Maurice, *L'attente, l'oubli*, [1962], Paris, Gallimard, coll. L'imaginaire, 2000

BORGES Jorge Luis, *Le Livre des êtres imaginaires*, [1957], Paris, Gallimard, 1987

BOURRIAUD Nicolas, *Esthétique relationnelle*, [1998], Paris, Les presses du réel, 1998

BRETON Andre, *Manifestes du surréalisme*, [1924], Paris, Folio, 1985

CALIANDRO Stefania, « Empathie et esthésie : un retour aux origines esthétiques », [2004], Paris, *Revue française de psychanalyse*, Presses Universitaires de France, Vol.68, 2004, p. 792

CARDIN Elena, « Luigi Serafini & Than Hussein Clark Reverse Universe », [2021], Paris, *Revue 02*, été 2021, pp. 86

CHASTEL André, *La grotesque*, [1988], Paris, Le Promeneur, 1988

COCCIA Emanuele, *Métamorphoses*, [2020], Paris, Éditions Payot & Rivages, 2020

DE M'UZAN Michel, *La chimère des inconscients*, [2008], Paris, Presses Universitaires de France, Petite bibliothèque de psychanalyse, 2015

DEWEY John, *L'art comme expérience*, [1934], Paris, Folio essais, 2014

DIDI-HUBERMAN Georges, *La ressemblance informe, ou, Le gai savoir visuel selon Georges Bataille*, [1995], Paris, Macula, 2019

La ressemblance par contact : archéologie, anachronisme et modernité de l'empreinte, [2008], Paris, Les éditions de minuit, 2008

FOUCART Jean, « Monstruosité et transversalité. Figures contemporaines du monstrueux », [2010], Paris, *Pensée Plurielle*, 2010/02, n°24, pages 45 à 61

FRECHURET Maurice, *Le mou et ses formes : Essai sur quelques catégories de la sculpture du XXème siècle*, [1993], Paris, Jacqueline Chambon, 2004

FREUD Sigmund, *Psychopathologie de la vie quotidienne*, [1901], Paris, Payot, 2004

GOODMAN Nelson, *L'art en théorie et en action*, [1996], Paris, Folio, 2009

HARAWAY Donna, *Le Manifeste cyborg et autres essais. Sciences-fictions-féminismes*, [1984], traduit de l'anglais (États-Unis) par Laurence Allard, Delphine Gardey et Nathalie Magnan, Paris, Editions Exils, 2007

INGOLD Tim, *Faire: anthropologie, archéologie, art et architecture*, [2013], traduit de l'anglais (Royaume-Uni) par Hervé Gosselin et Hicham-Stéphane Afeissa, Paris, DEHORS, 2017

JACQUET Matthieu,
« Codex Seraphinianus : rencontre avec l'auteur du livre culte que personne n'a jamais su déchiffrer », [en ligne], *Numéro Magazine*, Interview pour *Numéro*, mis en ligne le 14 décembre 2021, consulté le 15 décembre 2021, URL : <https://www.numero.com/fr/art/luigi-serafini-codex-seraphinianus-livre-rizzoli-reedition>.

JONNAERT Philippe & MASCIOTRA Domenico
Constructivisme, Choix contemporains, Hommage à Ernst Von Glasersfeld, [2004], Sainte-Foy, Presses de l'Université de Québec, Québec, Canada, 2004

MARIN Léo
« Fabien Vallos », *Point Contemporain #23*, Entretien, [2021], Paris, Revue auto-éditée, pp. 26-28

MERLEAU-PONTY Maurice,
Le Visible et l'Invisible, [1979], Paris, Gallimard, 2014

MOREL Philippe,
Les Grottesques - Les Figures De L'imaginaire Dans La Peinture Italienne De La Fin De La Renaissance, [1997], Paris, Flammarion, 2011

NIETZSCHE Friedrich,
Par-delà le bien et le mal, [1886], Paris, Folio, 1987

PRESTON Marie
Inventer l'école, penser la co-création, [2021], Paris, Edité par Céline Poulin et Marie Preston, Textes de François Deck, Jean Foucambert, Raymond Millot, Rolande Millot, Céline Poulin, Marie Preston, André Virengue, Publié avec le CAC Brétigny, en partenariat avec le Centre d'art contemporain de la Ferme du Buisson, Le Grand Café, Saint-Nazaire, ArTeC, 2021

RABELAIS François,
Gargantua, [1534], Paris, Le Seuil, 2015

RICOEUR Paul,
La mémoire, l'histoire, l'oubli, [2000], Paris, Le Seuil, 2003

ROUSSEAU Jean-Jacques,
Du contrat social, [1762], Paris, Livre de poche, 1996

SARTRE Jean-Paul,
L'imagination, [1936], Paris, Presses Universitaires de France, 2012

SEMPRUN Jaime
Défense et illustration de la novlangue française, [2005], Paris, L'Encyclopédie des Nuisances, 2005

SERRES Michel,
Mes Profs de gym m'ont appris à penser, [2021], collection *Homo Ludens*, dirigée par Benjamin Pichery, Entretiens conduits par François L'Yvonnet, Paris, Cherche Midi, INSEP, 2021

SEVERI Carlo,
Le Principe de la chimère : Une anthropologie de la mémoire, [2007], Paris, OpenEdition, 2013

TANIZAKI Jun'ichirô,
Éloge de l'ombre, [1933], Paris, Verdier, 2011

VALLOS Fabien,
Théorie de la fête : festivité, inopérativité & désœuvrement, thèse Sous la direction de Georges Molinié. Soutenue le 28-06-2010 à Paris 4 , dans le cadre de École doctorale Concepts et langages (Paris) , en partenariat avec Sens, texte, informatique, histoire (Paris) (équipe de recherche)

VIRILIO Paul,
Esthétique de la disparition, [1980], Paris, Lgf, Ldp Biblio Essais, 1994

WEILL Isabelle
« Re- dans tous ses états, un « préfixe » marquant l'aspect implicatif », Linx [En ligne], 60 | 2009, mis en ligne le 29 mars 2012, consulté le 17 juin 2020. URL : <http://journals.openedition.org/linx/705> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/linx.705>

WIELAND Schmied,
Daniel Spoerri, Le Hasard comme maître, [2003], Paris , Kerber Verlag, 2003

WINNICOTT Donald
Les objets transitionnels, [1951], Paris, Editions Payot & Rivages, 2010

ZETLAOUI Léa,
« Miu Miu se lance dans le mobilier ludique avec M/M (Paris) » [En ligne], Interview de Miuccia Prada, *Numéro ART & DESIGN*, mis en ligne le 08 AVRIL 2019, consulté le 15 décembre 2021, Url : <https://www.numero.com/fr/design/miu-miu-mobilier-mm-paris-meuble-nouvelles-creations-miuccia-prada-milan-design-week-2019>

ZOURABICHVILI François,
L'art comme jeu, [2006], PU.Paris Nanterre, 2018

Table des illustrations

Remettre en jeu / **Ré**œuvrer

Livre I : Les processus

- Ai Weiwei,
· «*Sunflower Seeds*», [2010], 3 400 m2, techniques mixtes, installation, performance, porcelaine, Turbin Hall, Tate Modern, Londres, Royaume-Uni p. 129
- Daniel Spoerri,
· «*Mettre le paquet II*», [1965], techniques mixtes, 100×200, Centre Georges Pompidou, Paris p. 35/79
- Dora Garcia,
· «*Instant narrative*», [2006-2008], Logiciel de traitement de texte, rédacteur/performeur, dimensions variables, acquisition: Dépôt du Centre national des arts plastiques, FNAC 10-858, Paris, France p. 143
- Fabien Vallos,
· «*Lagunophorie IV*», [14/03/2019], de 18h à 22h, dimensions variables, dans le cadre de conférences sur l'économie de l'aliment, Fondation Thalie, Ixelles, techniques mixtes p. 36/79
· «*De la mémorable crise*», [21/09/2020], de 20h à 22h, techniques mixtes, exposition · «Rien n'aura eu lieu», dimensions variables, installation banquet pour 72 convives, POP Arles p. 36
- Félix Gonzalez-Torres,
· «*Candy stacks*», [depuis 1991], techniques mixtes (installation et performance), bonbons, dimensions variables, Musée d'art moderne de la ville de Paris, Paris, France p. 143/151
- Fernando Botero,
· «*Mona Lisa*», [1978], huile sur toile, 166×183 cm, Musée Botero, Bogota, Colombie p. 115

- Giuseppe Arcimboldo,
· «*Le printemps*», [1573], 94,5×70,5 cm, huile sur toile, Musée du Louvre, Paris p. 67
· «*Vertumne*», [1590], 70×58 cm, huile sur bois, Château de Skokloster, Håbo, Suède, tableau représentant l'empereur Rodolphe II déguisé en Vertumne. p. 87
· «*L'eau*», [1566], Huile sur bois, 66,5×50,5 cm, Kunsthistorisches Museum, Vienne p. 97
- Humberto & Fernando Campana,
· «*Banquette Chair*», [2007], Peluches sur structure en métal brossé, Edition Estudio Campana, Numéro 6 d'une série de 150 exemplaires, Brodé sur une des peluches «Campana N° 06 2007», 90×120×80 cm p. 97
- Jake et Dinos Chapman,
· «*ADN zygotique*», [1997], Fibre de verre et résine peinte, 190×90×90 cm, Londres, Angleterre p. 103
· «*Fucking Hell*», [1998-2008], Fibre e verre et résine peinte, 200×200 cm, Londres, Angleterre p. 87/129
- Jean-Charles de Castelbajac,
· «*Veste Peluche*», [1988], 150×100 cm, tissus et rembourrage, peluches, Paris, France p. 97
- JeongMee Yoon,
· «*The Pink & Blue Project*», [2005-2015], série de photographie, 22×22 cm, galerie Paris-Beijing, Paris p. 93
- Laura Poupeville,
· «*Dix par dix le temps roule en nous*», [2021], techniques mixtes (tissus, objets récupérés, chaînes, etc.) et performance, dimensions variables, Galerie Michel Journiac, Paris, France p. 121
- Léonard de Vinci,
· «*La Joconde*», ou · «*Portrait de Mona Lisa*», [Entre 1503 et 1506 ou entre 1513 et 1516, peut-être jusqu'à 1519], 77×53 cm, huile sur panneau de bois de peuplier. Propriété de l'État français, affectée à la collection du département des peintures du musée du Louvre. Protégée au titre de bien d'un musée de France. Musée du Louvre (depuis 1797), Paris France p. 115

Marcel Duchamp, · « <i>L.H.O.O.Q.</i> », [1919], Ready-made, portrait, crayon et copie, 19,7×12,4 cm, Musée national d'Art moderne, Paris, France	p. 115
Michel Journiac, · « <i>Messe pour un corps</i> » [1969], techniques mixtes (installation et performance), dimensions variables, Galerie Templon, Paris, France	p. 137/151
Richard Fauguet, · « <i>Trilogie</i> », [1997], objets en verre, dimensions variables, collection : Nouvion Rey	p. 87
· « <i>Sans titre (Céramique)</i> », [2009], 10 céramiques, dimensions variables, Collection FRAC Ile-de-France, Le Plateau, détail d'une céramique	p. 93
· « <i>Sans titre (Molécule de Moustique)</i> », [1996], globes blancs en verre et silicone, 120×166×186 cm, Le plateau FRAC IDF, Paris	p. 87
· « <i>SANS TITRE, (FUSIL)</i> », [2000], verre, silicone, 25×105×19 cm, Art:Concept, Paris, Collection Jean Albou, Paris	p. 67
René Lalique, · « <i>Femme Libellule</i> », [1897], Ornement de corsage en Or, Email, Chrysoprase, Pierres de Lune et Diamants, 23×26,5 cm, Calouste Gulbenkian Fondation, Lisbonne.....	p. 103
Roman Ondak, · « <i>Measuring the Universe</i> », [2007], techniques mixtes, dimensions variables, Pinakothek der Moderne, Munich.....	p. 41
Salvador Dali, · « <i>La Persistance de la mémoire</i> », [1931], Huile sur toile, 24×33 cm, Paysage, nature morte, MoMA, Museum of Modern Art, New York	p. 103
Salvador Dali et Philippe Halsman, · « <i>Autoportrait de Dali en Mona Lisa</i> », [1954], photomontage, photographie argentique sur gélatine, 20,3×25,4 cm, collection particulière	p. 115

Simon Nicaise, · « <i>Barbecue de sculptures en terre crue</i> », [2019], technique mixte, dimensions variables, abbaye de Maubuisson, France	p. 79
· « <i>Museomorphic</i> », [2015], Technique mixte, 200×300×150 cm, Salon de Montrouge, ed 2015, Paris, France	p. 137
Yayoi Kusama, · « <i>The Obliteration Room</i> » [2011], installation, dimensions variables, peinture blanche, mobilier, stickers, Queensland Art Gallery	p. 41/79
· « <i>Accumulation No. 1</i> », [1962], 94×99.1×109.2 cm, Tissu rembourré cousu, peinture et frange de chaise, MoMA, étage 4, 412, New York.....	p. 59

Livre II : Les formes

Amabouz Taturu, · « <i>A Doll's House</i> », Techniques multiples, 3800×1200×1200 cm, [2018], Palais de Tokyo, Paris	p. 119
Andres Reisinger, · « <i>My kind of wall</i> », [2018], 220×300 cm, fibres synthétiques, Reisinger Studio, Barcelone, Espagne	p. 129
· « <i>Hortensia Chair</i> », [2018], techniques mixtes, 90×110×80 cm, Reisinger Studio, Barcelone, Espagne	p. 129
Anna Hulacova, · « <i>Enfance</i> », [2018], 150×40 cm, Plâtre, Palais de Tokyo, Paris	p. 85
Anne Wood, Andrew Davenport, · « <i>Les Téletubbies</i> », [1997-2001], série télévisée	p. 99
Annette Messenger, · « <i>Les piques</i> », [1992], Installation, 250×800×425 cm, Centre Pompidou, Paris, France	p. 99/123
Artiste inconnu, · « <i>La Chimère d'Arezzo</i> », [-425/-430], Sculpture en bronze, fonte à la cire perdue, 78,5×129 cm, Musée Archéologique National, Florence, Italie	p. 39
Aurélié Hoegy, · « <i>Poignée de Portes</i> », [2012], résine, 4×4×15 cm, Paris, France	p. 95
· « <i>Dancers</i> », [2013], 120×50 cm, acier, coton, latex, durant l'exposition · « <i>Do Disturb</i> », Paris, France	p. 95
David Douard, · « <i>La Chimère</i> », [2019], 7×10×10 cm, techniques mixtes, galerie Chantal Crousel, Paris, exposition O'DA'OLDBORIN'GOLD	p. 13
Edward et Nancy Kienholz, · « <i>The pool hall</i> », [1993], Paris, 200×200×200 cm, Materiaux divers, Galerie templon, Paris	p. 85

George Lerner, · « <i>Monsieur Patate</i> », [1949], 14×10 cm, groupe Hasbro, États-Unis	p. 13/39
Hans Bellmer, · « <i>Trois muses</i> », [1950], Crayon, rehaut de couleur et de gouache blanche sur papier, 29.5×22 cm, Collection particulière, France	p. 89
Harry Essex et Arthur A. Ross, · « <i>L'Étrange Créature du lac noir</i> », [12 février 1954], États-Unis, scénario Harry Essex et Arthur A. Ross, réalisé par Jack Arnold, 1h20	p. 85
Humberto & Fernando Campana, · « <i>Banquette Chair</i> », [2007], Peluches sur structure en métal brossé, Edition Estudio Campana, Numéro 6 d'une série de 150 exemplaires, Brodé sur une des peluches · « <i>Campana N° 06 2007</i> », 90×120×80 cm	p. 13/39
Israeli Maayan Pesach, · « <i>Food for Thought</i> », Vitrine du Salone del Mobile, Design Academy, Nomadic Expo, Lidewij Edelkoort, [2013], Objets divers, Techniques multiples, 50×30 cm	p. 75
Jan Pieter Kaptein, · « <i>The-second-self-laboratory</i> », · « <i>Swimming Pool Second Self Laboratory</i> », [2013], photographie, Dutch Design Week, Allemagne	p. 95
Jeffrey Shaw, · « <i>La ville lisible</i> », [1988-2019], dimensions variables, techniques mixtes, Engghien-les-Bains, France	p. 111
JeongMee Yoon, · « <i>The Pink & Blue Project</i> », [2005-2015], série de photographie, 22×22 cm, galerie Paris-Beijing, Paris	p. 119
Joseph Beuys, · « <i>Infiltration homogen für Konzertflügel</i> », [1966], Oeuvre en 3 dimensions, Piano, Feutre, tissu, 100×152×240 cm, Centre Pompidou, Paris, France	p.135
· « <i>La Peau</i> », [1987], Oeuvre en 3 dimensions, Feutre, tissu, 100×152×240 cm, Centre Pompidou, Paris, France	p. 135

- Lucas Van Leyden,
· «*Ornament with Two Sphinxes and a Winged Man*», [1528], Gravure, 7,8×11,8 cm, Collection Rosenwald, Albertina, Vienna p. 85
- Luigi Serafini,
Planches du · «*Codex Seraphinianus*», [1981], première édition par Franco Maria Ricci dans la collection · «*Les signes de l'homme*», Rome, Italie p. 43
- Manufacture Vallauris,
· «*Pichets en barbotine*», Manufacture de Vallauris, [depuis le 19e], Céramique p. 49
- Manufacture de Saint-Cloud
· «*Théière*», [vers 1745], porcelaine tendre p. 49
- Matali Crasset,
· «*Chaise-Decompression*», [2013], techniques mixtes, dimensions variables p. 129
- Mike Kelley,
· «*Masse centrale désodorisée avec satellites*», [1991/1999], Jouets en peluche cousus sur des cadres en bois et en fil de fer avec un matériau d'emballage en polystyrène, une corde en nylon, des poulies, du matériel en acier et des plaques de suspension, de la fibre de verre, de la peinture pour voiture et un désinfectant, Dimensions globales variables, MoMA, New-York, États-Unis p. 39/111
- Miu Miu,
· «*Miu Miu M/Matching Colorstool*», Tabouret et punaises, techniques mixtes, 40×30×30 cm, Maison Miu Miu, Paris, France p. 111
- Noortje de Keijzer,
· «*My Knitted Boyfriend*», [2011], élément en tricot et court métrage, techniques mixtes, dimensions variables, studio NOORTJE, Utrecht, Pays-Bas p. 89
- Piero Gatti, Cesare Paolini et Franco Teodoro,
· «*Saco*», [1968], techniques mixtes, PVC, billes de polystyrène expansé, 68×80×80 cm, Rome, Italie p. 129
- Rachel Harrison,
· «*Jack Lemmon 'is frivolous*», [2012], Dimensions inconnue, Sculpture, Divers matériaux, E.U..... p. 89
- Richard Fauguet,
· «*Trilogie*», [1997], objets en verre, dimensions variables, collection : Nouvion Rey p. 13/39/43
· «*Sans titre (Céramique)*», [2009], 10 céramiques, dimensions variables, Collection FRAC Ile-de-France, Le Plateau, détail d'une céramique p. 49
· «*Sans titre (Molécule de Moustique)*», [1996], globes blancs en verre et silicone, 120×166×186 cm, Le plateau FRAC IDF, Paris p. 55
- Robert Gober,
· «*Untitled*» (Maison de poupée), [1978], techniques mixtes, 40×50×50 cm, la Sucrière, Lyon Confluence, France p. 119
- Sarah Lucas,
· «*I SCREAM DADDIO*», [2015], Sculpture, 80×40 cm, Divers matériaux, E.U, Venise, Biennale de Venise..... p. 89
- Silva Lovasova,
· «*Meubles de maison de poupées à l'échelle 1:1*», «*Collection 1:1*», [2013], dimensions variables, impressions 3D, exposé pour Biennale internationale du design de Saint-Étienne 2014, exposition «*Vous-avez dit bizarre ?*», Saint-Étienne, France p. 123
- Simon Nicaise,
· «*Nœud bougie 3*», [2021], Cire, 96×54×4 cm, Galerie Backslash, Paris p. 21
· «*Ustilz*», [2019], Bronze, Platine, 50×7×2 cm, Galerie Backslash, Paris p. 25
· «*Sans Titre*», [2021], Verre, Liège et vin, 36×16×16 cm, Galerie Backslash, Paris, (La bouteille au 11 goulots) p. 25/55
· «*Sans Titre*», [2021], Grès, 18×30×25 cm, Galerie Backslash, Paris p. 21
· «*Chenêts*», [2016], Mortier réfractaire armé, peinture haute température, 22×15×46.5 cm, Galerie Backslash, Paris p. 25

· « <i>Pieds Mains</i> », [2019], Plâtre résiné, 110×6×6 cm, Galerie Backslash, Paris	p. 21
· « <i>Corne</i> », [2021], Céramique, 10×20×20 cm, Galerie Backslash, Paris	p. 21
· « <i>Lys</i> », [2019], Bronze, 76×10×8 cm, Galerie Backslash, Paris	p. 25
Tribue Kwakwaka'wakw,	
· « <i>Mât totémique</i> »	p. 71
Yayoi Kusama,	
· « <i>The Obliteration Room</i> » [2011], Queensland Art Gallery, installation, dimensions variables, peinture blanche, mobilier, stickers	p. 111

Index des notions

Remettre en jeu

/

Réœuvrer

	Livre I Pages :	Livre II Pages :
Ambigu	100 135	15 79 102 105 114 117 133 134 143
Ambivalence	45 47	70 88 91 94 101 105 115 139
Appropriation	62 73 86 90 105 117	10 15 17 27 42 65 79 142
Assemblage	90 95 96 99	12 66 107
Assembler	46 91 96 99	18 54 107
Biologie	112 114 158	45 46
Construction	11 32 39 52 66 70 74 124 132	16 20 26 30 58 60 64 68 98 105 107 115 122 133 139 141
Déformer	89 105 117 158	13 20 27 45 54 88 98
Désordre	44 92 96	
Empathie	57 58 61 66 75 96	11 45 47 48 54 57 58
Expérience	69 70 82 85 95 133 135 155	16 102 115 117 134 139 143
Expérimentations	26 43 45 153	69

	Livre I Pages :	Livre II Pages :
Fragments	24 39 48 56 62 96 126 149 157	12 16 20 29
Hylémorphisme	66 78	
Incertitude	40 44 53 82 86	45 65
Ludique	99	101 102 113 114
Mémoire	8 69 76	57 61 65 68
Projection	57 58 61 62 66 69 73 75 89 96 99 105 114 133	10 16 27 41 48 51 57 58 65 67 73 75 79 81 102 69 73 79 84 87 142
Projeter	72 81	11 15 41 59 68
Pédagogie		114 137 143
Percevoir	37 89 117 157	11 24 54 88 141
Récidiver	16 89 107	
Références	56 90	
Rencontre	45 71 77 82 91 92 95 99 107 109 134	12 53 79 109

Table des matières

Remettre en jeu /

Intégralité de la recherche

Réœuvrer

Livret d'introduction

Remerciements.....	Int.5
Introduction de la recherche.....	Int.6-7
Avant Propos.....	Int.8-13
Carte Heuristique.....	Int.10-11
Avant Propos.....	Int.12-13
Sommaire.....	Int.10-14

Livre I Les Processus remis en jeu

Sommaire Livre I.....	I.4-5
A Des choses qui se [re-].....	I.8-55
I Etude des causes de re.....	I.8-39
1 Néologisme.....	I.8-11
2 RE.....	I.12-19
3 Une œuvre qui se re.....	I.20-31
4 Œuvrer.....	I.32
5 Un double mouvement.....	I.33-39
II Les effets de re.....	I.40-55
1 Un statut incertain.....	I.40-44
2 Des prétendus oppositions.....	I.45-46
3 Donc re une continuité ou une cassure.....	I.47-55
B Des processus qui se re.....	I.56-157
I Ré-œuvrer quels mécanismes.....	I.56-118
1 Composer et fragmenter.....	I.56-62
2 Remettre en jeu continuellement.....	I.63-64
3 La fragmentation constructive.....	I.65-75
4 Repartir à zéro ?.....	I.76-85
5 Retravailler l'existant.....	I.86-111
Emprunter.....	I.86-90
Accumuler.....	I.91-95
Assembler.....	I.96-102
Déformer.....	I.103-111
6 Une « biologie des images ».....	I.112-118
II Les acteurs du re.....	I.120-141
1 Travailler avec les autres.....	I.120-124
2 Un inévitable travail en commun.....	I.125-127
3 Des acteurs dans l'exposition et bien au-delà.....	I.128-132
4 Un principe relationnel.....	I.133-134
5 L'expérience.....	I.135-141
III Fin de composition.....	I.142-157
1 Désœuvrer.....	I.142-146
2 Effets sur l'œuvre.....	I.147-149
3 Effets sur l'artiste.....	I.150-153
4 Effets sur spectateurs.....	I.154-157
Conclusion Livre I.....	I.158
Table des matières Livre I.....	I.162-163

Livre II Les formes remises en jeu

Introduction Livre II.....	II.5
Sommaire Livre II.....	II.6-7
A. Des formes composées.....	II.10-81
I Des hybrides.....	II.10-37
1 Introduction.....	II.10-11
2 Des fragments venu d'ailleurs.....	II.12-17
3 Un questionnement contemporain ?.....	II.18-19
4 Des types de croisements.....	II.20-37
II Des chimères.....	II.38-81
1 La chimère une image à part.....	II.38-41
2 Une composition chimérique.....	II.42-53
Animer.....	II.45-46
Personnifier.....	II.47-51
3 Chimériser.....	II.54-59
4 Une construction collective.....	II.60-62
5 Une figure parfaitement incomplète.....	II.64-67
6 Une image mémorable.....	II.68-81
B. Des remises en jeu.....	II.82-141
I Du grotesque et du monstrueux.....	II.82-109
1 Des créations grotesques et monstrueuses.....	II.82-83
2 L'ordre des choses.....	II.84-87
3 Des figures contemporaines.....	II.88-91
4 Un point de départ ?.....	II.92-93
5 Le monstre et ses limites.....	II.94-97
6 Les origines du monstre.....	II.98-100
7 Des créations enfantines.....	II.101-109
L'aspect fantaisiste.....	II.105
L'aspect monstrueux.....	II.107-108
II Les formes du jeu.....	II.110-117
1 Je m'amuse.....	II.110-113
2 Le jeu pédagogique.....	II.114-115
3 L'œuvre un jouet ?.....	II.116-117
III Un rapport à l'enfance.....	II.118-141
1 Des stéréotypes.....	II.118-121
2 Des enfantillages.....	II.122-126
3 Du mou et du doux.....	II.127-132
4 La protection et l'infantilisation.....	II.133-141
Conclusion Livre II.....	II.142-143
Table des matières Livre II.....	II.146-147

Livret de conclusion

Résumé de la recherche.....	Con.4-15
Résumé globale de la recherche Français.....	Con.4-5
Overall summary of the research.....	Con.6-7
Résumé du livre I.....	Con.8-9
Summary book I.....	Con.10-11
Résumé du livre II.....	Con.12-13
Summary Book II.....	Con.14-15

Bibliographie.....	Con.16-21
Table des illustrations.....	Con.22-33
Index des notions.....	Con.34-39
Table des matières.....	Con.38-43

Mes Productions sont présentes dans les pages :

Livre I : 22-31/38-39/50-55/74-75/107-111/140-141/156-157

Livre II : 28-37/52-53/74-81/104-109/138-139

Reœuvrer / Remettre en jeu
Rédaction et mise en page
Pierre-Alexis Pays
Correction
Nathalie Héritier

Imprimé en France

