

Les sculptures étourdies

Ce qui qualifie les corps, c'est l'arrangement. C'est le rapport spécifique qu'ils ont avec d'autres corps. S'ils sont vivants, ils cherchent à se reproduire, se nourrir, se loger, et ainsi touchent ou sont touchés, frôlent, incorporent, ou sinon parasitent. S'ils sont inertes, ils peuvent présenter de multiples potentialités de côtoiements, de superpositions et de prolongements. Qu'ils soient durables ou éphémères, ils s'incarnent dans la branche que le vent ploie ou sectionne avec la violence subite de son souffle, ou encore prennent la forme de surfaces réfléchissantes sur lesquelles la lumière s'accroche. Éblouissantes et furtives, celles-ci figent tout à coup un regard à l'affût. Les événements que produisent ces corps sont insuffisants pour former un monde ou y produire des êtres. L'humain craint trop la nature pour ne pas chercher à la dominer. Il inscrit donc, dans cette réalité, des règles qui sont celles de « son monde ». L'homme tend à oublier la substance de ces « quasi-objets » dont parle Michel Serres. Lorsque ceux-ci sont intercesseurs dans certains jeux, mythes ou rites auxquels souvent il s'adonne, ils en sont maîtres. L'humain se souvient rarement qu'il est un corps parmi d'autres. Celui-ci est trop souvent pensé comme le support d'une personnalité, comme la matière d'un esprit. L'homme se réfléchit comme « être » (corps et esprit disjoints) et en profite pour réitérer la commodité ancienne de la représentation. N'oublions pas que celle-ci apparaît autant en politique que lorsqu'il y a médiation par l'image.

Des événements complexes traversent les nombreuses installations vidéo d'Aernout Mik. Ils se déroulent selon une sorte de temps ouvert, circulaire, d'après des espaces aux limites imprécises et un type de corps aux comportements téléologiquement nuls. Un mélange s'opère où humains, animaux, détritus ne sont jamais hiérarchiquement différenciés. Il s'agit davantage de prototypes d'écosystèmes que de paramètres finis d'un monde. Le temps se donne au présent et suppose la coexistence de l'origine et de la fin (eschatologie) en tant que ce qui toujours manquera. Ce travail met en difficulté la moindre herméneutique; un foisonnement de signes nous attirent pourtant. Tenter de les déchiffrer nous aidera peut-être à imaginer comment le corps, entre humanité et animalité — malgré la médiation de l'image et au lieu d'un discours de l'esprit —, pourrait avoir un potentiel de représentation politique.

Cet artiste hollandais est né en 1962. Depuis les années 1990, ses installations vidéo ont été vues dans de nombreuses institutions européennes et américaines ainsi que dans plusieurs biennales : São Paulo, Venise, Melbourne et Istanbul. Il s'est principalement orienté vers l'image en mouvement bien qu'il ait réalisé au début des années 1990 des sculptures prenant la forme de maquettes architecturales. Ces dernières préfiguraient déjà, par leurs dispositifs d'escamotage, de passages et de trappes, les installations qu'il a réalisées par la suite. Ainsi, elles sous-entendaient l'expérience déambulatoire suggérée par l'organisation dans l'espace des installations vidéo mais aussi d'une certaine façon, l'agencement elliptique de leur contenu. Dans cette perspective, trois œuvres récentes ont retenu notre attention : *Refraction*, *Osmosis and Excess* et *Vacuum Room*.

Refraction (2004)

Une autoroute et ses abords traversent la campagne roumaine. Ils servent de contexte à *Refraction*. Cette œuvre présente l'issue d'un accident routier où un autobus renversé obstrue la circulation automobile. Il s'agit moins de la représentation d'un accident que d'indices matériels y faisant référence et se trouvant agencés au premier plan d'un paysage. Un car désarticulé bloque une file de voitures. Le conducteur et les passagers désemparés errent aux alentours. Des policiers délimitent méticuleusement un périmètre de sécurité pendant qu'un troupeau de moutons traverse la zone du sinistre. Des unités de secours et des pompiers se déploient dans toutes les directions. Ils brandissent leurs outils en ayant davantage l'air de les soumettre à des tests que de les utiliser. Tous mêlent, à travers les débris, leurs trajectoires désorientées. Cependant, d'une manière inexplicable, les accidentés font défaut. Leur absence ne semble pas perturber l'ensemble des activités. Certaines d'entre elles sont proprement inopportunes. On se penche, par exemple, vers le sol avec de petites pinces pour extraire des bosquets les éclats et les résidus supposés de l'incident. Quelques-uns des accidentés manquants apparaissent enfin — au hasard du mouvement panoramique de la caméra — enveloppés dans des couvertures. Peu nombreux, ils semblent ennuyés mais ne sont pas ensanglantés.

Ces images nous étonnent, leurs points de vue nous dérangent, et pourtant, l'histoire de l'art nous a souvent présenté de telles paraboles. N'avons-nous pas rencontré plusieurs fins du monde et plusieurs de leurs recommencements? La peinture hollandaise, et tout particulièrement celle de Bosch et de Breughel, nous a introduits à cette sorte de visions. Elles sont, d'une part, le théâtre d'un impossible dénouement puisqu'en apparence elles semblent coupées de toutes fins et d'autre part, elles font preuve d'un chaos encore plus grand dans leur organisation spatiale et leur logique relationnelle. Tantôt foraines ou apocalyptiques, ces visions sont pourtant connectées, avec la violence que cela suppose, sur l'origine et la fin de l'homme, l'interminable cycle qu'il lui faut connaître entre son animalité et son humanité. Elles sont le lieu d'un mélange, d'une sorte de contamination entre l'objet, l'animal et l'humain.

Si ces images interrogent l'ambivalence humaine face à ses « mondes » et à ses « monstres », c'est qu'une fois de plus elles recourent à l'un de ses appareils de représentation les plus prégnants et le désamorcent, à savoir, le cinéma. Dans *Refraction*, le son est rigoureusement absent. On peut cependant tisser des liens avec *Week-end* de Jean-Luc Godard.

Aernout Mik

Ce dernier a réalisé dans son film un effet correspondant. Dans l'interminable travelling de l'emouteillage, il estompait à l'aide de bruits divers (klaxons, cris, musique trop forte), les paroles susceptibles de guider le spectateur à travers l'intrigue. Le film était par ailleurs jonché de cadavres et de voitures renversées, sans qu'aucun protagoniste ne semblât concerné. Il faut nuancer ce parallèle en ceci que Mik ne fait pas de cinéma : il insiste, d'une part, pour utiliser la technologie vidéo et d'autre part, il ne donne aucune priorité au cheminement d'un ou de plusieurs protagonistes. Il les filme au contraire comme des corps en général, vivants ou inertes, et dont le visage n'a pas la qualité si spéciale que lui confère habituellement le cinéma. Il fait le montage de ces images en s'éloignant de la « *logique sensori-motrice* » dont nous parle Deleuze — celle-ci faisant habituellement en sorte de relier l'enchaînement des images au développement de l'action et à l'évolution du personnage. Ici au contraire, cadrage, mouvement et montage s'unissent pour dissoudre les repères d'espace et de temps.

Osmosis & Excess (2005)

De très lents mouvements de travelling décrivent des trajectoires diagonales sur des étagères abondamment fournies en produits pharmaceutiques. L'image est oblongue. Son format panoramique — caractérisant habituellement les œuvres cinématographiques à grand déploiement — se prête plutôt ici à de nonchalants glissements en allers-retours. Il serait futile d'attendre le moindre suspense : rien ne se cache dans le hors-champ. Ainsi apparaissent, au-delà d'un traitement documentaire, les traces d'un écart progressif entre la représentation et la réalité à laquelle elle réfère. À mesure que se produisent les coupes du montage, l'espace tend à perdre de son unité. Nous ne pouvons plus en évaluer les dimensions. Les emballages de médicaments sont agencés en colonnes complexes et fragiles qui forment des motifs ornementaux ne cessant de se multiplier et dont la géométrie est parente d'une structure moléculaire ou de l'illustration d'un code d'ADN. Les surfaces en miroir, visibles entre les produits accumulés sur les étagères, démultiplient l'espace et nous renvoient au motif du labyrinthe. Elles laissent parfois voir le corps des pharmaciens qui, se mouvant et s'affairant avec des gestes rapides et brefs, se figent à d'autres moments dans des attitudes quasi catatoniques. Ils demeurent désœuvrés, aucun client ne vient à eux. À intervalles irréguliers émerge la silhouette d'ouvriers creusant le sol et maculant le lieu de boue. Par un montage alterné, on nous montre ensuite une scène extérieure tournée à Tijuana au Mexique où des enfants, faisant la file, tentent tour à tour de décrocher diverses piñatas. Derrière eux se profile une série de collines. Elles sont entourées de motifs d'abord abstraits qui s'avèrent être une impressionnante décharge de voitures. Par des stratégies de montage, s'opère un glissement — digne des transitions que nous a données Lewis Carroll — qui rend les espaces perméables les uns aux autres en une sorte de coagulation progressive de leurs réalités distinctes. Plus précisément, le comptoir de la pharmacie et quelques-uns de ses étagères se retrouvent dans la boue à proximité des voitures et des enfants. Les ouvriers creusent toujours et les pharmaciens continuent de s'affairer en vain. Le titre de l'œuvre, *Osmosis & Excess*, est en ce sens littéral. Tous les éléments de l'image le corroborent. Il y a osmose — ou, si l'on veut, circulation — et la surabondance se signale matériellement partout. Indices des grandes peurs et des grands fantasmes du capitalisme, médicaments et automobiles se présentent ici sous une forme résiduelle : pré- / post- consommation. Ils sont des corps dont l'inertie ne semble nullement choquer les protagonistes mais qui, d'une certaine façon, révèlent les conséquences de la Grande Machine à l'arrêt.

Vacuum Room (2005)

Alors que *Refraction* et *Osmosis & Excess* font l'objet d'un assemblage classique malgré leur temporalité elliptique, *Vacuum Room* se répartit en six images comportant de nombreux points de vues de caméra. Sous leur forme installative, elles nous sont présentées en divers endroits d'un espace donné et se retrouvent tantôt dos à dos ou à divers degrés d'angle. Cela suppose aussi bien la perte d'images et d'informations que le désir du spectateur d'aller à leur quête. Cette perte apparaît d'ailleurs déjà dans les images elles-mêmes. Bien que certaines d'entre elles puissent être comparées à cause de leur position, les procédés de décadage qu'utilise Mik permettent difficilement la compréhension des enjeux de

l'action et cela, en dépit qu'il soit donné d'en saisir la continuité.

Dans une chambre d'assemblée, différents groupes sont définis, bien qu'approximativement, par leurs tenues vestimentaires et leurs tranches d'âge. Ils se répartissent de part et d'autre de longues séries de bureaux formant un « U ». Laissant voir la trace d'échanges verbaux et d'invectives, cette œuvre nous coupe de leur sens puisque la bande sonore est une fois de plus absente. Dans un groupe, des gens s'interpellent, alors qu'au centre de la pièce, d'autres demeurent étendus et immobiles. Plus loin, ils sont debouts, tournant sur eux-mêmes comme des derviches en décélération puis retournant ensuite leurs t-shirts ou leurs chemises sur leurs têtes comme un signe de dépit. D'autres, positionnés dans des estrades, brandissent des cartons de vote. Leurs agissements n'apportent qu'un surcroît de confusion au désordre général. Dans un recoin de la pièce se trouve une petite sculpture de bronze représentant un personnage politique. Quelqu'un s'y dirige et écrase sur la statue un œuf puis, pendant de longs instants, le frotte sur sa tête. *Vacuum Room* fait écho à *Glutinosity* (2001). Cette œuvre plus synthétique présente un magma humain formé d'une escouade tactique et d'un groupe de manifestants qui s'enchevêtrent en produisant de lents remous. Les corps semblent se distinguer par une énergie individuelle mais ils s'effondrent les uns sur les autres, intervertissant de manière inopinée leurs rôles.

Que faut-il donc attendre de ces images et des gestes qu'elles montrent ? Ce que fait Mik n'a trait ni au langage ni à la parole. Son travail évoque l'œuvre d'Antoine Volodine, où l'on trouve pareillement la construction de mondes différents de celui que nous connaissons (avec ses normes relationnelles, langagières et sociales) et qui sont en fait des sortes d'« outre-mondes » — fussent-ils de science-fiction — en perpétuelle mutation, tournés à la fois vers la fin et les origines. Leurs quasi-personnages si peu individualisés sont surtout les supports d'une parole qui les traverse, qui parle en et à travers eux, comme le sont chez Mik les corps, supports d'actions qui les emportent. Il y a peu de traces de volonté dans ces corps et pourtant, ils regorgent de résistance. Il n'y a que deux rapports au temps qui sont ici en jeu. D'un côté, l'immédiateté, sans perspective de gestes, sans buts et de paroles de survivance, de l'autre, l'ouvert le plus absolu sans résidus, sans savoir, sans réminiscence. C'est là que l'humain doit réinventer le combat avec sa propre animalité. Il y a la vie végétative où les besoins naturels doivent être comblés en premier. Il y a la vie de l'esprit qui se sépare du corps pour y exercer une sorte de contrôle. Il y a les gestes qui demeurent impropres au savoir et qui, soit rétractés, incomplets ou amortis, n'ont plus conscience de la loi du faire.

Il y a une fin de chaque chose — les bandes de Aernout Mik sont si longues et leur mise en boucle si précise qu'elles tendent à nous le faire oublier — mais celle-ci se fond inéluctablement dans le recommencement : ce retour au même dont la complexité nous fait douter de la répétition. Cela s'appelle un horizon. ©