

## Prosopopées : ce qui anime les objets

Anne-Marie St-Jean Aubre

Numéro 87, printemps-été 2016

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/81648ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les éditions esse

ISSN

0831-859X (imprimé)

1929-3577 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

St-Jean Aubre, A.-M. (2016). Prosopopées : ce qui anime les objets. *esse arts + opinions*, (87), 90–93.

# Prosopopées : ce qui anime les objets

**Charbel Joseph H. Boutros**

→ *My Answer to Ecology #2*, 2011.

Photo : © DR

**Samuel St-Aubin**

↓ *Tablespoons*, 2012.

Photo : © DR

## Anne-Marie St-Jean Aubre

Pour l'exposition *Prosopopées*, présentée au Centquatre à Paris dans le cadre de la Biennale d'art numérique Nêmo 2015, les commissaires Gilles Alvarez et José-Manuel Gonçalves ont mis l'accent sur leur désir de se rapprocher de la sphère de l'art contemporain en revendiquant la tonalité « sérieusement ironique et souvent humoristique [de leur] vision [...] de la supposée modernité du numérique<sup>1</sup> ». Invitée par leur partenaire Elektra, j'ai visité l'exposition qui incluait le travail de plusieurs artistes québécois et misait sur des œuvres au caractère grand public.

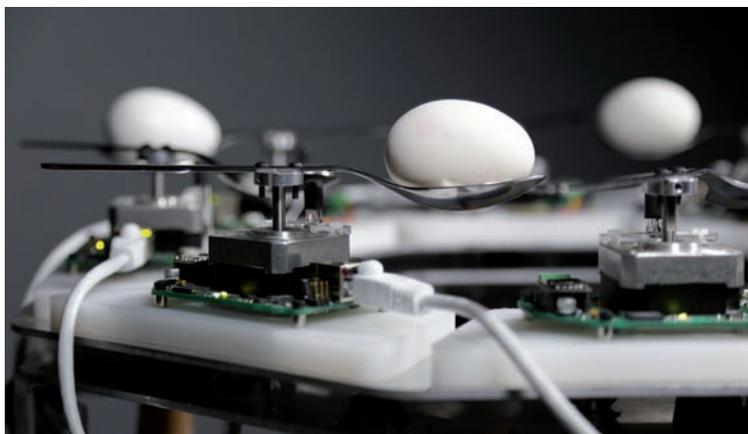
Divisée en deux espaces, le premier dans les Écuries du sous-sol, le deuxième sous une immense halle entourée de salles habitées principalement par des œuvres immersives, l'exposition exigeait du spectateur qu'il traverse le Centquatre pour être visitée. Son titre annonçait déjà ses couleurs : la prosopopée est une figure de style qui suggère la personnification d'objets inanimés dotés tout à coup d'une force d'action ou de parole qui les dépasse. La question restait pour moi la suivante : les faire parler, mais dans le but d'affirmer ou de critiquer quoi ? Les œuvres sélectionnées reposaient en grande partie sur le principe du détournement d'objets, qui perdent leur usage fonctionnel premier sous l'emprise d'une force « robotico-numérique » qui les tire vers l'inutile et le désœuvrement, sans pour autant qu'une prise de position forte se dégage de cet activisme bon enfant.

Par exemple, *L'Appartement fou*, titre attribué aux trois salles situées aux Écuries, présente *Miroir fuyant* (2013) de Thomas Cimolai, une glace qui se détourne dès qu'on cherche à s'y mirer, refusant de remplir sa fonction utilitaire, ou encore une perceuse électrique à laquelle l'artiste Michel de Broin a appliqué sa propre médecine : percée et transformée

en fontaine, elle est rendue oisive et décorative. Plus loin, Charbel-Joseph H. Boutros fait allusion aux combats de coqs qui sont au centre des discussions écologiques menées ailleurs dans Paris, au sommet COP21, en mettant en scène un grand réfrigérateur à l'ouverture béante et un petit radiateur portable gaspillant tous deux leur énergie dans un face-à-face à l'issue incertaine.

D'autres propositions prennent plutôt la forme de *gadgets* conçus moins pour répondre aux besoins que pour les créer artificiellement, critique inoffensive de la surconsommation. Je pense ici entre autres à l'œuvre *Tablespoons* (2012) de Samuel St-Aubin, un plateau mécanique sur pattes comprenant huit cuillères animées d'un mouvement rotatif, qui déplacent des œufs avec le risque de les échapper. Ailleurs, *A Day's Pleasure* (2015), une œuvre de Jérémy Gobé qui consiste en un transat de plage qui s'ouvre et se ferme sous l'action d'un dispositif mécanique imitant les mouvements de Chaplin aux prises avec une pareille chaise dans le film éponyme, et se contente de donner vie à un objet inanimé en répondant littéralement au concept-clé de *Prosopopée*, sans rien offrir de plus pour alimenter la réflexion.

Ainsi, c'est à un autre niveau que cette proposition des commissaires devait retenir mon attention, en déjouant mes attentes non pas par ce que les œuvres avaient à dire, mais plutôt par sa catégorisation : il s'agissait après tout « d'art numérique ». Pourtant je n'arrivais pas à m'en convaincre, surtout que cette section de l'exposition s'achevait sur l'installation *Mécaniques discursives* (2012-2015) des artistes





Fred Penelle et Yannick Jacquet, qui allie gravures sur bois et animation dans une approche très « low tech ». Alvarez, en réponse au commentaire de Laurent Diouf sur le fait que la dimension mécanique de l'exposition est souvent plus affirmée que sa composante numérique, précise d'ailleurs : « Toute cette mécanique est pilotée par du numérique et des *patches* informatiques probablement très sophistiqués. Mais c'est la technologie en général qui est peu apparente dans l'exposition. Elle n'a d'ailleurs aucun intérêt en soi dans l'art, ou très peu<sup>2</sup>. »

Revendiquant eux-mêmes la proximité de plus en plus grande entre art numérique et art contemporain, les commissaires ont choisi délibérément des œuvres que je n'aurais pas d'emblée associées à ce domaine, me forçant ainsi à m'interroger sur ce qu'il en est de « l'art numérique ». Une fleur vivante posée sur le sol, au-dessus de laquelle était projetée une flamme suggérant sa consommation (Laurent Pernot, *Rose*, 2012), ou une animation 3D de tableaux de maîtres anciens (Rino Stefano Tagliafierro, *Beauty*, 2014) ont contribué à susciter mon étonnement : la vidéo et l'animation 3D ne sont-elles pas des technologies communes, amplement utilisées par les artistes contemporains au sens large ? Un constat auquel arrive Catherine Millet, dans son éditorial du numéro d'*Artpress* 2 sur l'art numérique : « On l'aura compris, ce sont toutes les formes d'art qui aujourd'hui, de près ou de loin, font partie des arts numériques<sup>3</sup>. »

Déambulant de salle en salle dans la halle Aubervilliers, j'ai fait l'expérience d'œuvres qui répondaient davantage à mes attentes (mes préjugés ?) quant aux expositions d'art numérique misant soit sur l'immersion, soit sur l'interactivité ou la participation, soit sur le spectaculaire, et ce, dans le but

souvent d'agir sur nos perceptions. Il en est ainsi de *Timée et Hara* (Guillaume Marmin et Philippe Giordani, 2015), deux œuvres immersives qui explorent la lumière-matière, ou d'*Ascension* (Anish Kapoor, 2003), une installation qui reproduit le phénomène naturel de la tornade dans un environnement contrôlé que le participant est invité à perturber. J'y ai par contre perdu du même coup le fil reliant ces œuvres aux premières salles de *L'Appartement fou*. Il était bien parfois question de solitude de la machine ou de détournement de techniques – notamment celle qui anime les anciens panneaux d'affichage de gare qui, dans l'œuvre *Signal to Noise* (Lab[au], 2012), renoncent à l'exactitude en s'ouvrant aux jeux du hasard –, mais les deux univers propres à la Halle et aux Écuries étaient tellement esthétiquement distincts qu'ils ne semblaient pas faire partie de la même exposition.

Si la critique paraissait trop facile dans la première partie de l'exposition, les œuvres de cette deuxième partie du projet, en restant malheureusement trop souvent attachées à l'exploration des possibles de la technologie, ne transmettaient pas l'urgence de prendre position devant cette dernière. *Temps réel* (2015), l'œuvre cinématique de Maxime Damecour, qui déjoue notre vision et notre compréhension du mouvement grâce à des brindilles de plastique qui semblent se dédoubler sous l'effet de la lumière stroboscopique suivant le rythme de la machine, en est un bon exemple. Bien que l'œuvre ait le potentiel de faire réfléchir à l'histoire du cinéma en rendant visible matériellement les effets de montage et de raccord<sup>4</sup>, la problématique de l'exposition et le voisinage avec d'autres œuvres qui ne vont pas du tout dans ce sens n'invitaient pas à ce type d'interprétation. Ainsi, plutôt que de créer un terreau propice au dialogue et à l'approfondissement des enjeux



**Michel de Broin**

← *Bleed*, 2009.

Photo : © Quentin Chevrier

**Lab(au)**

↓ *Signal to Noise*, 2012.

Photo : © Quentin Chevrier

**Bill Vorn et Louis-Philippe Demers**

→ *Inferno*, 2015.

Photo : © Quentin Chevrier

---





soulevés par les œuvres singulières, l'exposition paraissait plutôt les prendre chacune au premier niveau, incitant à une lecture littéraire et réductrice dont la conséquence était de les banaliser.

### UNE DISTANCE CRITIQUE ?

Le numéro *Anthologie et perspectives* de *Artpress* 2 visait à faire le point sur les arts numériques. J'y ai retrouvé le dilemme toujours d'actualité qui oppose ceux qui célèbrent les avancées technologiques à ceux qui les décrivent, anticipant un monde dystopique où la machine prendrait le pas sur l'humanité. Cet univers noir, empreint des relents de la science-fiction et du roman d'anticipation, teintait bel et bien, de manière un peu convenue, *Prosopopées*. Sans surprendre pour autant, les meilleures œuvres de l'exposition laissaient donc entrevoir ce que pourrait être une machine aux propriétés humaines. De là sûrement leur évocation du concept de personnalisation. C'est ce que suggère la serre mécanique autonome d'Arcangelo Sassolino, qui s'ouvre et se ferme au son de son mécanisme, telle une araignée démesurée avançant (très lentement) à la rencontre du visiteur, ou encore la performance *Nyloid* (2013) de Cod.Act. Cette dernière, décrite avec un peu trop de lyrisme par Adrien Cornelissen comme traduisant « une souffrance hypnotique presque insoutenable<sup>5</sup> », donnait à voir les torsions et les efforts de trois bras de nylon géants, activés par des moteurs qui les faisaient s'affaisser et se redresser plutôt violemment.

*Sans objet* (2014 en version installation), la proposition d'Aurélien Bory, poursuivait dans le même sens, avec son bras mécanique recouvert d'une bâche de plastique noir. Imposante par sa hauteur de plusieurs mètres, la structure bougeait avec une fluidité surprenante, gracieuse, évoquant réellement un ballet mécanique dansé au son inquiétant de son mécanisme amplifié, mêlé aux craquements du plastique. Étrangement, l'œuvre dégageait une véritable *présence*, et pourtant, rien dans son allure ou ses dimensions ne visait à s'approcher par mimétisme d'une quelconque apparence humaine ou animale, ce qui la distinguait de toutes les autres. Tandis que j'étais assise dans le noir devant la structure en mouvement, me sont revenues en tête les paroles énoncées dans la plus récente vidéo de Julien Prévieux, *Patterns of Life* (2014), présentée au Centre Pompidou au même moment. Il y est question des propriétés physiques et esthétiques de la grâce, soit la continuité, la symétrie et la périodicité, qui sont isolées afin de cerner leur usage potentiel dans l'étude des mouvements des travailleurs à des fins de rentabilité économique<sup>6</sup>. À rebours des études citées par Prévieux, *Sans*

*objet* apparaissait comme une machine gracieuse aux gestes fluides dont l'usage reste inconnu ; programmés dans un objectif esthétique plutôt qu'utilitaire, ses gestes s'opposent à ceux des travailleurs, dont la régularité évoque la chaîne de montage et l'automatisation du corps humain traité comme une machine. Inversion des positions, le véritable cauchemar dystopique serait peut-être davantage à situer non pas dans l'attribution de caractéristiques humaines aux machines, mais dans l'imposition de rythmes mécaniques aux humains.

*Inferno* (2015), des artistes Bill Vorn et Louis-Philippe Demers, à la fois installation et expérience, donne vie à cette noire anticipation futuriste. Composée d'exosquelettes à revêtir par dessus un bleu de travail, après avoir signé une décharge de responsabilité, la performance consiste à céder à la machine le contrôle du haut de son corps, entraîné dans une danse techno enfumée et illuminée par des effets stroboscopiques. À titre de spectatrice de l'expérience, j'ai eu du mal à départager le plaisir de l'inconfort, du malaise que l'on pouvait lire sur les visages des volontaires lors de la visite de presse. Une résistance était palpable, les sujets ne se laissant pas facilement emporter par la musique techno industrielle, alors que leurs gestes, tous les mêmes et effectués au même moment, les transformaient en des spécimens dirigés par une même matrice. Flirtant dangereusement avec le manège de foire, *Inferno* a le mérite de proposer une incarnation du concept de « programmation », véritable enjeu derrière ces projets angoissés qui prédisent le pire, en sous-entendant les idées d'asservissement, de perte de volonté et d'autonomie. Car si on se fie à la musique mise en scène par une grande part des œuvres de la section immersive de l'exposition, c'est bien d'un futur aux accents atonaux qu'elles nous parlent, en suggérant que la technologie qui envahit déjà complètement nos vies n'augure rien de bon.

1 — Voir « *Prosopopées* : Quand Arcadi Île-de-France et le Centquatre-Paris donnent vie à une exposition robotico-numérique », entretien avec Gonçalves et Alvarez, *MCD*, n° 12 (hors série), p. 6.

2 — Ibid.

3 — *Artpress* 2, n° 39 (novembre-décembre 2015 et janvier 2016), p. 3.

4 — Voir l'analyse d'Emily Rosamond publiée dans *esse* : <<http://esse.ca/fr/perte-de-signal>>.

5 — « Attention : Robots hostiles », *MCD*, op. cit., p. 15.

6 — Julien Prévieux, *Patterns of Life*, 2014, vidéo, 15 min 30 s, <[www.previeux.net/html/videos/Patterns.html](http://www.previeux.net/html/videos/Patterns.html)>.