

Inter
Art actuel



Francis Arguin

Esthétique de l'expression autistique

**Francis Arguin, *Les derniers modèles*, Espace virtuel,
Chicoutimi, 8 novembre au 14 décembre 2007**

Maxime Bisson

Numéro 99, printemps 2008

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/45543ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (imprimé)

1923-2764 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Bisson, M. (2008). Francis Arguin : esthétique de l'expression autistique / Francis Arguin, *Les derniers modèles*, Espace virtuel, Chicoutimi, 8 novembre au 14 décembre 2007. *Inter*, (99), 74–75.

Tous droits réservés © Les Éditions Intervention, 2008

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

<https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>

érudit

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

<https://www.erudit.org/fr/>



Francis Arguin Esthétique de l'expression autistique

■ MAXIME BISSON

On connaît la performance d'Arguin comme une performance forte de ludisme, voire d'absurde : appropriation et transgression du référent de l'objet, reconstruction du sens symbolique, polysémie, etc. L'effort est louable, on le sait ; c'est le propre de la performance, la poétisation tangentielle qui est le fruit de l'art contextuel. Il s'adonne néanmoins qu'il prolonge son dessein dans le lieu de l'installation.

Ludisme de l'ubiquité

« Sans doute l'élément le plus meurtrier de l'histoire de l'humanité est-il l'illusion d'une réalité "réelle", avec toutes les conséquences qui en découlent logiquement. »¹

Soir de vernissage, les mêmes visages qui se pointent, qui se regardent les uns les autres, comme pour valider une liste de présence tacite. « T'étais pas là, la dernière fois » est le genre de phrase qu'on s' imagine facilement entendre sortir de la bouche de quelqu'un qui est là depuis toujours. Nous sommes

en novembre, à l'Espace Virtuel, le centre d'artistes merveilleusement dirigé par la jeune Marie-Hélène Leblanc. Dans la salle II du centre, les performances politiques d'Arti Grabowski (Pologne) et de Ryan Sims (Australie) laissent au silence la très atmosphérique exposition d'Arguin. C'est une première et l'exposition aura de nouvelles résonances.

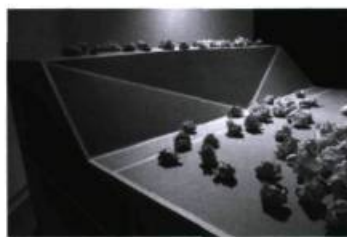
On se prête au jeu, on n'a pas le choix, de toute façon. Le problème, c'est que le spectateur est hors jeu, il n'est même pas en présence du jeu. Est-ce que cela a à voir avec l'absence du performeur ? Tout porte à le croire car, si l'installation est distincte de sa production performative, elle n'en est pas

indépendante. Cela s'explique par deux raisons : l'une procédant de la configuration de l'installation, l'autre de l'esthétique du travail performatif d'Arguin.

Magicien prestidigitateur d'une performance où l'intérêt naît de la polysémie développée et semble apparaître en face des spectateurs, c'est cependant le public qui rend le projet installatif dynamique, hors de tout cinétisme si ce n'est celui de son corps dans l'espace, comme des visiteurs envahissant l'espace d'un quelconque Salon de l'auto déserté, un *no man's land* récréatif qui acquiert éventuellement son sens par la présence du public. Ici, on est en terrain miné, mais on visite, intrus

dans ce qui pourrait être un village fantôme ou endormi. Si les à-plats graphiques aux couleurs saturées appliqués auxdits modèles, dignes de sculptures *hard-edge*, évoquent un formalisme *cartoonesque*, la présence de ceux-ci et la pénombre qui assourdit la présentation des gros joujoux rendent quelque chose d'inquiétant à l'installation. On sait que, quand les souris dansent, le chat a l'oreille légère.

L'espace chargé d'objet – dispersés sur le plancher, les gigantesques modèles réduits en carton, et autour d'eux – est un espace habité, mais qui gît, figé dans l'intemporalité de l'absence. Aucune trace de vie : on est peut-être sur



Photos > Steven Ferlatte

un terrain de camping anecdotique au plus profond de la nuit. Un terrain dont les feux sont éteints en apparence, mais où la braise est encore chaude. Un terrain de jeux miné pour l'intrus qui y circule. Cet intrus, qui restera toutefois étranger au public et qui contrairement à lui appartient à la réalité de l'installation, est vraisemblablement un enfant qui ne perçoit pas grand-chose dans la noirceur, où rien ne bouge, alors que le vide des modèles est plein de l'appréhension de ce qui guette. C'est connu que les murs ont des oreilles, mais moins qu'ils ont des yeux, ce qui est pourtant avéré par ces objets laissés sur le sol, un peu partout. Le silence est donc précaire, il ne dit rien d'autre que sa précarité. Mais si le silence engendre le silence, alors le spectateur-acteur marche sur des œufs : on comprend aussi que le bruit engendre le bruit. Le jeu tient alors de ce qui précède la présence du spectateur, dans la création de ce monde qui le rend voyeur. On s'est amusé, mais dans l'isolement, à l'abri des regards ; on a élaboré un jeu de signes ouvert, un casse-tête contextuel où le spectateur est placé en position de témoin de sa propre présence.

Vendre la peau de l'ours

À la différence du travail du performeur, l'installateur Arguin ne se présente plus comme montrant son jeu poétique, tel un enfant autiste agissant isolément, en toute conscience de son environnement. *Les derniers modèles* « fait suite », car l'installation se présente comme la trace de ce qui a été fait. Elle est une mémoire vide au même titre qu'une image rémanente, une représentation. Cependant, si l'action en est absolument extraite, tout ce qui est présent est trace du jeu, voire même reflet de ce monde parallèle qui reste toujours intérieur à la performance, du fait que c'est habituellement Arguin seul qui en est le maître lorsqu'il est en présence. Par contre, si l'artiste est tout près derrière ses derniers modèles, apparemment en sommeil, le spectateur se trouve potentiellement en position d'acteur et donc d'expérience de la proposition. Il s'agit ainsi d'une expérience de la représentation d'un imaginaire spécifique. On peut alors croire que le jeu est de soumettre au public une interface de jeu grandeur réelle où il peut transcender sa propre conception questionnable de la réalité pour se soumettre à celle de l'autre, en

s'appropriant le langage expérientiel de l'expérimentateur original de la réalité en question, qui propose un rapprochement d'expérience vécue. La question de la *transsensorialité* est donc posée, ramenant à l'impossibilité d'une universalité et donc du partage de l'expérience individuelle. L'exposition *Les derniers modèles* témoigne donc effectivement de la précarité de l'ordre actuel des choses². ■

Notes

- 1 Paul Watzlawick, *La réalité de la réalité*, Paris, du Seuil, coll. Points, 1978, p. 211.
- 2 Cf. Francis Arguin et Olivier Bhérier-Vidal, *Rien n'est pas en polystyrène*, Québec, édition limitée accompagnant l'exposition *Les derniers modèles*, 2007, p. 14 de l'annexe.

Maxime Bisson est particulièrement friand de recherches épistémologique et sémiologique, permettant une lecture de l'art actuel, au regard des apports de l'art contextuel, entre autres. Il nourrit ses recherches à partir des approches actuelles des lettres, du théâtre, des arts visuels, de la sociologie et de la philosophie contemporaine. Il a récemment produit l'introduction au catalogue d'exposition 2006-2007 du centre Espace Virtuel et a collaboré à plusieurs expositions au Saguenay. [maximebisson@yahoo.ca]

