



HAL
open science

Rebelle officiel ou le jeu d'un dispositif artistique

Valérie Arrault

► **To cite this version:**

Valérie Arrault. Rebelle officiel ou le jeu d'un dispositif artistique. ART et JEU / JEU et ART, RIRRA 21 et LARA-SEPPIA, Nov 2016, Montpellier, France. hal-01661619v1

HAL Id: hal-01661619

<https://hal.science/hal-01661619v1>

Submitted on 12 Dec 2017 (v1), last revised 22 Dec 2017 (v2)

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.

Actes du Colloque ART et JEU / JEU et ART
Colloque scientifique organisé
par le laboratoire RIRRA21
de l'Université Paul-Valéry Montpellier 3
Semaine du jeu vidéo Montpellier
Vendredi 18 novembre 2016

Rebelle officiel ou le jeu d'un dispositif artistique

Valérie ARRAULT
Département d'Arts plastiques,
Equipe RIRRA 21,
université Paul-Valéry Montpellier III

valerie.arrault@univ-montp3.fr

Résumé

La dimension ludique a gagné depuis quelques décennies l'esprit contemporain des sociétés occidentales postindustrielles. Une brève synthèse sur le contexte socio-historique et culturel montre comment celui-ci, du point de vue de la sociocritique, rend favorable son déploiement et fait même que le jeu est une structure signifiante de consolation à l'époque contemporaine. En seconde partie, est examiné comment dans l'étude de l'œuvre bioartistique, *Cloaca*, cet esprit ludique se manifeste. L'hypothèse retenue repose sur l'idée que la dimension ludique constitue un des horizons d'attente du monde de l'art, en raison de sa potentialité à être un des critères artistiques et esthétiques censé déjouer les conventions sociales et ouvrir sur d'autres perspectives. Mais sur quelles perspectives ?

La dimension ludique

Pour quelles raisons la dimension ludique a-t-elle gagné l'esprit contemporain et fait en sorte que l'esprit du jeu structure nombre des activités humaines au point que la sociocritique peut l'analyser comme étant une structure signifiante de l'actuelle Totalité ?

Un très bref rappel des actuelles conditions socio-historiques du monde et de ses contextes formant une Totalité, quels que soient les approches et les points de vue, déclare un état de crises multiples particulièrement anxiogènes pour l'individu contemporain. Se succèdent et s'accumulent, en effet, des crises environnementales et sanitaires, des crises politiques, des crises économiques et des crises culturelles. Lesquelles dessinent concomitamment un état de désenchantement qui ne fait, hélas, que croître avec la mondialisation économique, mais dont l'idéal du progrès instille une paralysie effrayée, ne réussissant pas ou peu à convaincre les maîtres du monde qu'il faille transformer le modèle de société dominant.

Récemment quinze mille scientifiques¹ géographes, biologistes, ingénieurs agronomes, spécialistes du climat ou des océans, de zoologie ou d'halieutique ont encore tiré la sonnette d'alarme sur l'amenuisement ou l'épuisement des ressources naturelles planétaires. Dans un même temps, certains politologues, sociologues² et économistes³ se risquaient à étudier une démocratie bafouée, tout comme certains philosophes⁴ s'inquiètent continuellement de la croissance des inégalités sociales et de la montée des communautarismes⁵, tandis que d'autres mesurent enfin l'emprise du déferlement technologique⁶. Autant de problèmes qui ne sont que les effets concrets et réels engendrés par l'utopie libérale auxquels l'individu contemporain est confronté quotidiennement pour survivre.

Désarmé, l'individu ne se sent plus adapté à ces mutations accélérées. Ne pouvant plus se raccrocher à aucun projet de société socialement ambitieux qui lui permette d'envisager l'avenir d'une vie individuelle et collective décente, l'individu contemporain s'en remet de plus en plus au hasard et au jeu dans l'espoir de conjurer cette spirale et se défaire de ce profond malaise de la civilisation.

Le jeu de l'art, du processus de création au processus de légitimation

L'art, à l'instar de toute autre activité humaine, s'est progressivement désinvesti des utopies modernes bien avant la chute du mur de Berlin (1989) pour souscrire aux nouvelles règles du jeu de l'économie politique que lui a offert tout d'abord le capitalisme culturel par le biais de ses industries, et depuis ces trente dernières années, un capitalisme culturel et technologique. Dans ces conditions, l'art avec une autonomie de plus en plus restreinte a poursuivi à jouer sa partie. Avant de poursuivre, je préciserai circonscrire mon champ référentiel aux œuvres qui ont reçu le label art contemporain, c'est-à-dire aux œuvres légitimées par le monde de l'art mondialisé. Les nombreuses pratiques artistiques contemporaines périphériques au champ de l'art contemporain ont été intentionnellement exclues pour focaliser le propos sur des œuvres soutenues par le marché de l'art mondialisé et ses collectionneurs internationaux.

Il est important, en effet, de mettre en évidence que le système de l'art contemporain est un jeu qui se situe tout autant du côté du processus de création que du côté de la réception et de la légitimation. Pour que le jeu se fasse et qu'il soit palpitant, chacun le sait, il faut au moins deux joueurs, Nathalie Heinich dirait plutôt trois ! Mais ne seront pas ici reprises les analyses pertinentes de l'ouvrage *Le triple jeu de l'art contemporain*⁷ de la sociologue Nathalie Heinich qui porta son attention, en 1998, sur les institutions muséales et culturelles pour démontrer leur participation dans le processus de légitimation d'une œuvre. Mon travail de recherche dans le champ des arts plastiques s'intéresse plus particulièrement aux processus de création

¹ Plus de 15 000 scientifiques de 184 pays signent un appel contre la dégradation catastrophique de l'environnement. Ce constat alarmiste est celui de quinze mille scientifiques indépendants, signataires d'un «Avertissement à l'humanité» publié dans la revue scientifique *Bioscience*, novembre 2017.

² Tony Atkinson, Michel Glaude et Lucile Olier, Thomas Piketty, *Rapports sur les Inégalités économiques*, La documentation française, 2001.

³ Thomas Piketty, *Le Capital au XXI^e siècle*, Paris, Seuil, 2013, p.16 : « le capitalisme produit mécaniquement des inégalités insoutenables, arbitraires, remettant radicalement en cause les valeurs méritocratiques sur lesquelles se fondent nos sociétés démocratiques. »

⁴ Jean-Claude Michéa, *L'Empire du moindre mal : essai sur la civilisation libérale*, Climats, 2007. *Notre ennemi, le capital*, Paris, Flammarion, coll. « Climats », 2017.

⁵ Jean-Paul Nassaux, « Le communautarisme mis en cause lors d'un colloque – *La République face aux communautarismes* – et dans un ouvrage de Julien Landfried – *Contre le communautarisme* », *Pyramides*, 13 | 2007, 61-70.

⁶ Eric Sadin, *La silicolonisation du monde. L'irrésistible expansion du libéralisme numérique*, Ed. L'Echappée, 2016.

⁷ Nathalie Heinich, *Le triple jeu de l'art contemporain*, Minuit, 1998. « C'est là le jeu à trois partenaires, ce « triple jeu » qui donne sens aux étranges avatars des avant-gardes actuelles. Pour le comprendre, il faut donc s'intéresser non seulement aux propositions des artistes (peintures et sculptures, installations et assemblages, performances et happenings, interventions *in situ* et vidéos), mais aussi aux réactions auxquelles elles donnent lieu (gestes, paroles, écrits) et aux instruments de leur intégration à la catégorie des œuvres d'art (murs des musées et des galeries, argent et nom des institutions, pages des revues, paroles et écrits des spécialistes). » <http://www.leseditionsdeminuit.fr/livre-Le-Triple-jeu-de-l%E2%80%99art-contemporain-2111-1-1-0-1.html>

des œuvres pour y déceler les inconscients culturels qu'elles véhiculent et ainsi comment l'œuvre incorpore les traces de l'Histoire.

Nouvelles règles du jeu

L'art joue, comme il a toujours joué avec toutes contraintes de ses conditions de création. En ces temps, ce qui importe de saisir est d'une part que l'art joue avec les nouvelles règles artistiques de la deuxième décennie du XXI^e siècle qui lui ont été prescrites par le monde de l'art, lesquelles ont intégré la fin proclamée de la modernité artistique pour parler comme Gianni Vattimo,⁸ entre autres philosophes. Et avec la mondialisation, le marché de l'art « a connu la plus formidable croissance au XXI^e siècle »⁹, précise Thierry Ehrmann, directeur de *artprice*, le leader mondial de l'information sur le marché de l'art. D'autre part, l'art joue en s'appropriant les récentes techniques dont les puissants dispositifs technoscientifiques qui sont mis à sa disposition. Choissant une œuvre emblématique de notre ère libérale et technologique pour m'attacher à un cas d'étude concret, j'ai pris le parti d'analyser une œuvre du travail artistique polymorphe de Wim Delvoye, en raison de la richesse de ses jeux multiples qui traversent toutes ses productions.

Jeu de détournement et de renversement

Wim Delvoye est un des artistes qui a introduit intentionnellement un esprit ludique dans sa démarche artistique, en en faisant une structure significative, conformément à bien d'autres poétiques. La fenêtre d'accueil ou page de garde de son site artistique personnel se signale d'ailleurs par l'usage de codes graphiques d'un jeu vidéo, où sur une table de jeu quadrillée, se dressent bien alignées les séries sur lesquelles il travaille depuis plus de 25 ans, appliquant les règles du jeu du détournement situationniste hybridées à celles du jeu du libéralisme. Prenant les objets du quotidien le plus banal, selon la logique de Duchamp, il les choisit non pour en faire des *ready-made* mais pour les sublimer en objets d'art précieux, dignes d'être admirés pour leur savoir-faire artisanal et leur esthétique décorative de bois orné ou de métal gravé et guilloché. Ainsi des camions-toupies, camions poubelles et bétonneuses sont ainsi détournés, transfigurés en grandioses objets d'art gothique, tout comme des sérigraphies issues de radiographies contemporaines sont substituées à des vitraux médiévaux tandis que des tatouages de logos de marque de luxe s'incrustent sur des peaux de cochons vivants ou taxidermés, ou encore des outils de chantier sont anoblis de blasons aristocratiques, quand ce ne sont pas des pneus sculptés qui se transforment en pièces décoratives, etc.

Inversement des statuts, renversement des hiérarchies, brouillage des valeurs artistiques et esthétiques, jeux infinis entre le noble et l'ignoble, entre l'art et le non-art, entre l'artisanat et l'art dit libre, entre les motifs d'un passé artistique cultivé et des objets industriels, Wim Delvoye joue de différents registres, représentations, croyances et hybride la catégorie esthétique du beau avec le banal du quotidien, tels des sols en marbre issus des palais de la Renaissance italienne dont il conçoit le calepinage avec de simples tranches de jambon, sans oublier ses valises contemporaines en métal repoussé devenant pièces de musée par leur travail d'ornementation d'artisanat de luxe, etc.

Jeux de production/consommation

En l'an 2000, Wim Delvoye commença à réaliser un tout autre genre de série et exposa des machines biotechnologiques hyper-sophistiquées. Ces machines avaient pour fonction de

⁸ Gianni Vattimo, *La fine della modernità*, Garzanti, Milan, 1985.

⁹ « Le record historique à 110,5m\$ pour une œuvre contemporaine illustre le fabuleux potentiel financier de l'Art Contemporain. L'essor de ce segment, véritable moteur du Marché de l'Art aujourd'hui, repose sur un cercle vertueux qui le rend omniprésent dans le paysage culturel ». <https://fr.artprice.com/artprice-reports/le-marche-de-lart-contemporain-2017/le-marche-de-lart-contemporain-2017>

reproduire le processus de la digestion gastro-intestinale humaine jusqu'à sa destination finale. Ces fameuses « machines à caca », furent nommées à juste titre *Cloaca*¹⁰. Leur exposition dans de nombreux musées internationaux confirme que les diverses versions de la machine *Cloaca*¹¹ ont reçu les saints sacrements du monde de l'art et font qu'il est tout à fait légitime d'en faire un objet d'étude. Nourrie de mets les plus fins, cuisinés par de grands chefs toqués, la machine défèque. Ses excréments sont emballés sous vide, puis sont estampillés du logo *Cloaca* pour la vente sur le marché de l'art et la cotation en bourse, reproduisant le processus de production / consommation / commercialisation / marchandisation de l'art et même financiarisation de l'art.

Au-delà de la petite ou grande déroute que l'œuvre peut susciter chez le spectateur non averti des jeux facétieux de l'art contemporain et de cette impression d'irrévérence rebelle instillée par le dégoût que l'œuvre fait éprouver réellement en raison de ses effluves nauséabonds, considérons de manière plus politique que l'œuvre s'inscrit très sérieusement dans le cadre des programmes et des partenariats « arts et sciences » que soutiennent activement les successifs gouvernements occidentaux et toutes les sociétés libérales postindustrielles. Ces machines qui ont fait appel pour leurs réalisations aux compétences et connaissances d'informaticiens, de médecins, de biologistes, d'acteurs scientifiques de haut niveau, souscrivent à la mise en œuvre d'un travail de recherche pluridisciplinaire.

Ne cachant nullement son jeu, la conception de l'œuvre espère déclencher le rire mâtiné de dégoût, ou du moins, un délassément cognitif chez un spectateur, amusé de voir l'exposition d'une machine à faire réellement de la merde installée dans une institution muséale. Le paradoxe vient de l'obtention de ces déchets corporels intimes, tenus secrets et méprisables, voire honteux, produits par une machine digne d'un grand laboratoire scientifique et présentée dans un lieu savant dit sérieux.

Jeux métaphoriques

Pour l'artiste, l'élaboration de *Cloaca* est pensée non seulement pour reproduire le processus de la consommation suivi du processus de digestion d'un aliment mais aussi pour renvoyer métaphoriquement à la reproduction de tout processus de production dont celui de la création. Tous ces processus, en dépit des différents degrés de lecture et de signification, fabriquent à leur terme une sécrétion corporelle puante. La dimension psychanalytique régressive, infligeant la consécration du stade anal, entend sans doute faire crisser les esprits peu rompus à la tradition de la transgression des tabous. Tradition qui nous a enseigné à insérer dans la chaîne de l'histoire de l'art certaines pratiques les plus illustres de l'art moderne (Manzoni, *Merda d'artista* : 1961) et de l'art postmoderne, où la merde fut et reste un matériau choisi pour sa vertu ragoutante, douée néanmoins de défis anti-conventionnalisants, anti-bourgeois, contestataires, bouleversant aussi bien les principes culturels refoulés et dissimulés que les principes d'un art noble.

¹⁰ Le célèbre *Cloaca* a proliféré sous au moins 15 formules diverses dont le *Cloaca New & Improved* (2001), *Cloaca Turbo* (2003), *Cloaca Quattro* (2004), *Cloaca n° 5* (2005), *Personal Cloaca* (2006), sans oublier le mini *Cloaca* (2007) de taille réduite – deux mètres de hauteur — au *Super Cloaca* (2007) de plus de 14 mètres et le portable, *Cloaca Travel Kit*, démontable et remontable à souhait ! <http://www.artcotedazur.fr/actualite,109/art-contemporain,34/wim-delvoye-l-electron-tres-libre-1-3,8325.html>

¹¹ *Cloaca* est le nom latin pour désigner un égout, et peut également être employé dans ce sens en français, voir par exemple *Cloaca Maxima* et *Vénus Cloacina*. En français, un cloaque est l'ouverture postérieure qui sert de seul orifice pour les voies intestinales, urinaires et génitales, de certaines espèces animales, il est encore aussi un lieu malpropre, malsain (surtout lorsqu'il y a des liquides).

***Cloaca*, un jeu contre-culturel ?**

S'attacher à la tradition de la transgression des tabous, autorise à accéder à une autre analyse dont celle qui montre qu'à force de répétition, la force de frappe d'un discours un peu trop rôdé finit par se dévitaliser et se départir de son pouvoir déstabilisateur et de son parfum voulu de scandale. La critique d'art s'est toutefois beaucoup appesantie sur ce qu'elle estimait être rebelle, attirée qu'elle était par ce jeu d'hybridation entre le mécanique et l'organique, et le jeu infantile peu étudié des fèces (excréments), ce qui lui permit de faire prévaloir l'inscription de *Cloaca* dans une longue lignée d'œuvres critiques raillant le processus de légitimation, et donc la définition comme l'institution de l'art, telles que Duchamp les avait initiées avec *l'Urinoir* baptisé *Fountain*. En dépit de cette supposée contestation institutionnelle, la machine à caca de Wim Delvoye fut, malgré tout, exposée dans moult institutions muséales de réputation internationale. A ce titre, elle fut et reste hautement estimée pour son jeu de provocation, animant ainsi un esprit rebelle censé être « contre institutionnel », jouant une énième fois une dimension pensée « contre-culturelle », qui reste toujours autant appréciée par les maîtres de la scène artistique. Assurément, la contradiction ne manque pas de saveur.

Jeu et enjeu technoscientifique

Mais quels enjeux peuvent bien être les jeux de cette œuvre, et plus spécifiquement celui qui a attiré au dispositif bioartistique ?

Un des jeux auquel se prêtait l'œuvre, en l'année 2000, était l'incorporation d'une dimension technologique propre à un contexte technoscientifique. Ce qui renvoie, hier comme aujourd'hui, à la domination de la science et à l'idéologie de la toute-puissance scientifique. La machine *Cloaca* avec ses tuyaux, ses fioles et ses pistons, offre — on l'observe — une vision réductrice du corps humain car elle met en œuvre un seul et unique fonctionnement mécanique, sans prendre en considération que le processus gastro-intestinal est le second cerveau intestinal humain. Constitué de 200 millions de neurones connectés par le « nerf vague » à un premier cerveau, on sait que les interactions entre les deux cerveaux sont au moins connues, depuis 1862, grâce à l'anatomiste Leopold Averbach. Et, beaucoup plus modestement par nombre de gens qui emploient l'expression française connue comme « avoir la boule au ventre », qui traduit explicitement les effets ressentis vivement lors d'un stress, d'une angoisse ou d'une peur.

Wim Delvoye voulait une machine qui coûte très cher et qui soit absurde. Si elle est absurde du point de vue de la science médicale, comme Leopold Averbach l'aurait souligné, en raison de sa défaillance relative au fonctionnement intestinal non connecté au cerveau, la machine est-elle si absurde et donc rebelle à la pensée actuelle ?

En guise de conclusion, enjeu idéologique

Ce dispositif bioartistique aurait-il joué sur la dimension rebelle, bien que reconnu par des institutions muséales, soutenu par des collectionneurs, des commissaires d'exposition, des critiques d'art, et désormais la technoscience elle-même en interdépendance avec le champ de la science, tant vénéré par les acteurs politiques et économiques ?

Ne serait-il pas réducteur de n'y voir qu'une ironie, un gag de potache, ou plus noble encore, une dénonciation de l'absurdité de la révolution technologique et technoscientifique, comme le fit André Breton, en son temps, envers le monde moderne et l'échec de la pensée rationnelle et progressiste ? Avec le concours actif apporté par des acteurs scientifiques ultra compétents pour une entreprise autant scientifique qu'artistique, dont le résultat final semblait d'avance dépourvu d'ambitions métaphysiques, culturelles et politiques, il semble hasardeux

de souscrire à l'idée que ce dispositif puisse faire le jeu critique d'une société capitaliste hypertechnologique.

Quels inconscients - culturel et politique - ce dispositif transcrit-il ?

Ce dispositif bioartistique, avec sa réduction de l'humain à l'image d'un égout et à son fonctionnement mécanique d'organes, évoque l'homme-machine, réparable, inépuisable, en mesure de travailler 24h sur 24, si longtemps souhaité par les sociétés capitalistes. Comme nous l'avons vu précédemment, le dispositif *Cloaca* rabaisse l'humain à ses seuls effluves nauséabonds, et à son sort d'humain biologique (consommation-déjection), politiquement démuné car soumis à une société économique basée sur la production-consommation, et inévitablement réifié. Bref, ce dispositif dépose en nous un sentiment de rejet de ce tube digestif puant, un je ne sais quoi de détestation de l'humain. N'étant définitivement plus possesseur et maître de sa nature, même plus de lui-même puisque la machine sait désormais le copier, l'imiter, le singer, le dispositif dévoile un humain métaphorisé, absent de lui-même et de son propre présent.

Si absent, pourrait-on penser, qu'il ne serait même plus en mesure d'envisager son propre avenir ?