

Élisabeth Wetterwald

PHILIPPE PARRENO**L'exposition comme pratique de liberté**

→ La construction de situations commence au-delà de l'écroulement moderne de la notion de spectacle. Il est facile de voir à quel point est attaché à l'aliénation du vieux monde le principe même du spectacle: la non-intervention. On voit, à l'inverse, comment les plus valables des recherches révolutionnaires dans la culture ont cherché à briser l'identification psychologique du spectateur au héros, pour entraîner ce spectateur à l'activité... La situation

est ainsi faite pour être vécue par ses constructeurs. Le rôle du «public», sinon passif, du moins seulement figurant, doit y diminuer toujours, tandis qu'augmentera la part de ceux qui ne peuvent être appelés des acteurs mais, dans un sens nouveau de ce terme, des «viveurs»¹.

Philippe Parreno fait partie de la génération d'artistes qui a émergé au début des années 1990, et dont les préoccupations formelles, sociales et esthé-

1995-1997, 1997; PHOTO : (I. KALKKINEN) MAMCO, GENÈVE.
ANYWHERE OUT OF THE WORLD, 2000; PHOTO : (I. KALKKINEN) MAMCO, GENÈVE.



tiques allaient radicalement renouveler le paysage artistique français. Portée principalement par Nicolas Bourriaud et Éric Troncy², ce qu'on a pu appeler la «nouvelle vague³» artistique s'est imposée, paradoxalement, par une mise en retrait volontaire, par une modestie de moyens, par une insouciance totale vis-à-vis de toute téléologie de la pratique artistique; en rupture complète avec ce qui marchait jusqu'alors, à savoir la peinture, les grands formats, l'expressionnisme individuel et la grandiloquence pompière propres aux années quatre-vingt. Les expositions auxquelles ces artistes participaient alors avaient un caractère résolument collectif – loin des traditionnels *show-rooms* que sont souvent les «expositions de groupe» –, les travaux se répondant les uns aux autres dans une stimulation réciproque; l'ensemble relevant d'un spectacle son et lumière, d'un paysage atmosphérique, voire d'un laboratoire dans lequel le visiteur était invité à partager différentes activités et expériences.

«Lors d'une conversation avec Liam Gillick en 1991, nous avons estimé que les artistes des années 1980 avaient fait beaucoup de shopping dans les bons magasins. Nous avons également convenu que les artistes des années 1990 seraient probablement ceux qui à dessin iraient faire du shopping dans les mauvais magasins», écrit Éric Troncy, dans un texte évoquant le changement de registre des années 1980 aux années 1990, dans l'art et dans le cinéma en particulier: passage du *clean* au *gore*, du tout-normatif à l'exaltation de l'atypique, voire du monstrueux⁴. Moins sûre d'elle-même, moins portée par le désir de *faire œuvre* à tout prix, moins préoccupée par l'histoire de l'art et par la représentation, cette génération d'artistes était en effet prête à prendre en charge le réel (*tout* le réel, sans souci de hiérarchie), le quotidien, les relations humaines; soucieuse de composer avec une culture commune faite de musique, de cinéma, de BD, mais aussi de télévision et d'images multiples, dans un mouvement de recyclage permanent.

C'est dans ce contexte fébrile que Philippe Parreno a développé un travail protéiforme, fait de performances, de conférences, de vidéos, d'édition, d'ateliers de travail et de fêtes, multipliant de surcroît les collaborations avec d'autres artistes ainsi qu'avec des personnes étrangères au monde de l'art.

POSTER TWICE, ANN LEE COLORS, 2000; PHOTO: (I. KALKKINEN) MAMCO, GENÈVE.





**«One Thousand Pictures Falling
from One Thousand Walls»**

Tel est le titre énigmatique de sa récente «exposition rétrospective» – «mise-en-scène» ou «paysage» seraient en l'occurrence plus adéquats – au MAMCO à Genève⁵. Conçue comme un parcours à travers différentes salles, l'«exposition» se présente comme une succession d'espaces, aux atmosphères à chaque fois singulières, dont le fil conducteur, étrangement, est le son. La première salle est apparemment vide, simplement recouverte d'une épaisse moquette grise; un haut-parleur transparent est accroché au plafond, dans un coin. Des sons provenant des autres salles y parviennent étouffés. Du haut-parleur part un «chemin», matérialisé au sol par un pan de moquette bleue, qui amène à la pièce suivante. Là, dans l'obscurité, est diffusée la vidéo *Anywhere Out of the World* (2000): une voix féminine semble parcourir la pièce, courant d'une enceinte à l'autre, et s'évanouissant à la fin dans la salle suivante. Annlee raconte son histoire. Sur l'écran, c'est un personnage de synthèse, fragile figure de petite fille aux teintes bleutées et aux yeux immenses, stylisée à l'extrême, qui s'adresse au visiteur de façon troublante: «Je m'appelle Annlee [...] J'ai été achetée pour 46 000 yens [...] J'ai été dessinée pour pouvoir intégrer n'importe quelle histoire, mais sans chance de survivre à aucune d'elles [...] Après avoir été vendue, j'ai été redessinée [...] J'appartiens à celui ou à celle capable de me remplir d'imaginaire [...]». Annlee est en effet un personnage de manga japonais, dont Pierre Huyghe et Philippe Parreno ont acheté les droits à une agence spécialisée dans la production de mangas. Alors que les personnages destinés à avoir une longue existence valent très cher, Annlee n'a pas été conçue pour survivre très longtemps. Les deux artistes se sont donc emparé de cette petite coquille vide, l'ont synthétisée pour la «remplir», lui donner une identité, des traits psychologiques ainsi qu'une voix, chacun à sa manière⁶.

«Not a ghost, just a shell» – «Pas un fantôme, juste une coquille» –, poursuit la voix sur l'enceinte de la troisième salle. On suit donc le fil, pour découvrir une salle plus éclairée, tapissée de dessins et d'une affiche figurant Annlee, ayant pour titre la fameuse phrase «No Ghost Just a Shell», «Shell» étant symbolisé par le logo de la société pétrolière. On entend de longs *riffs* de guitare provenant d'une

autre salle: dans celle-ci, soudain, le silence, et une lumière forte éclairant sur un mur la photographie d'un enfant d'une dizaine d'années, au visage poupin et enjoué, mais dont, étrangement, le corps et les mains surtout ne «cadrent» pas avec le reste. Le cartel nous apprend qu'il s'agit d'une photographie d'Inez van Lamsweerde dont on connaît les troublantes images retouchées sur ordinateur. Il pourrait donc bien s'agir d'un être hybride, un corps d'adulte affublé d'une personnalité d'enfant – cette bouille ronde, ce regard effronté, ce bout de bois rafistolé qu'il tient dans ses mains, ce sac en plastique bleu qui dépasse de sa poche... La lumière s'éteint. Sur un autre mur apparaît une image vidéo, comme s'il l'on avait subitement ouvert une fenêtre sur l'extérieur: un paysage nocturne apparaît, qui ressemble à un terrain vague. Au fond, on aperçoit des immeubles, tandis qu'au premier plan, des sacs plastiques multicolores sont accrochés à de petits arbres morts. Sur le rythme lancinant des accords de guitare (une musique d'Angus Young), l'image, presque immobile, s'anime en fonction de variations atmosphériques et temporelles (brouillard, vent, aube, aurore). Les éclairages tournent, passent par moments sur les sacs qui prennent alors des allures de feux colorés irradiant dans la pénombre. Le titre de l'installation est énigmatique: *Crédits*, suivi d'une quinzaine de noms. «Ce film est le résultat d'une enquête autour d'un lieu. Il est le produit de différents points de vue subjectifs regroupés autour d'un souvenir», explique Parreno. Ce lieu, ce sont les terrains vagues qui entourent les villes nouvelles au moment du lancement du programme des ZUP (Zones d'Urbanisation Prioritaire) en 1976. Le souvenir, ce sont les enfants qui protestent contre la disparition de leurs terrains de jeux en dégradant les arbres plantés par la municipalité et en accrochant des sacs plastiques aux jeunes pousses...

Dans la salle suivante, un curieux silence, et un grand vide. Au sol, comme pour donner vie à cette pièce close, un assemblage de morceaux de moquette plus foncée dessine l'ombre d'une fenêtre entrouverte et les barreaux d'un balcon. C'est la salle de lecture. Dans un coin, des magazines sont posés par terre, que le visiteur peut feuilleter. Il s'agit de *Anna Sanders – L'histoire d'un sentiment*, «revue-synopsis» publiée en 1997 (en collaboration avec Pierre Huyghe), dont l'unique protagoniste, Anna, n'est révélée que par le choix des articles, des photographies (aucune d'Anna elle-même) et de la

maquette: une histoire en creux en quelque sorte, amenée à se développer dans d'autres publications qui devraient présenter de la même manière d'autres personnages. Dans la salle suivante est projeté *Vicinato 2* (2000)⁷, un film en couleur de onze minutes dont le scénario est basé sur une conversation entre Liam Gillick, Douglas Gordon, Carsten Höller, Pierre Huyghe, Philippe Parreno et Rirkrit Tiravanija. Surplombant Monaco, les quatre protagonistes (des acteurs professionnels) échangent des propos sur leur fonction dans la société, sur les possibilités d'action, sur l'évolution du capitalisme, sur les alternatives à trouver, tandis qu'une voix off commente par moments les attitudes ou les propos des personnages. Cette dernière salle débouche sur la première; retour au silence, retour à la lumière du jour.

Sauver les images, combler les vides

Si, comme on l'a dit, l'œuvre de Parreno se présente sous de multiples facettes, puisant ses références et ses sources dans des régions multiples, accumulant les clins d'œil et les private jokes, offrant des niveaux de lecture et de signification inépuisables, cette exposition genevoise concentre néanmoins les principaux enjeux de la démarche de l'artiste, entreprise depuis plus de dix ans. «Philippe Parreno ne se présente pas tant comme un créateur d'objets que comme un sauveteur d'images, une sorte de "mémoire vive"», écrivait Jean-Yves Jouanais en 1992⁸. Le travail de Parreno semble en effet relever d'une vaste entreprise de récupération: il s'agit de piocher ici et là des souvenirs, des moments de socialité éphémères, des images vouées à disparaître, des expressions langagières, des témoignages ou des objets, et de les réinvestir d'une charge, de leur donner forme quand ils n'en ont pas ou plus, de les transformer de façon à ce qu'ils acquièrent un statut nouveau; une entreprise de reconstruction de signes, en somme, qui consiste à raccrocher les signifiants aux signifiés qui s'en étaient éloignés. Ce qui donne néanmoins à l'œuvre son caractère énigmatique, c'est que les signifiants ne sont pas toujours rattachés aux signifiés qu'on leur aurait désignés a priori. D'où ce trouble parfois, cette confusion savamment entretenue, qui désorganise les réflexes des visiteurs et donne naissance à une «réalité» autre, à de nouveaux points de vue sur le monde, à une perception à la fois faussée et comme régénérée.



POSTER TWICE, VICINATO 2 (FILM), 2000; PHOTO : (I. KALKKINEN) MAMCO, GENÈVE.

PAGES SUIVANTES: NO MORE REALITY (BATMAN RETURN), 1991 PHOTO : AIR DE PARIS.





L'enjeu était de matérialiser, de faire exister des moments furtifs et de les faire accéder au réel, de les inclure littéralement dans notre environnement: c'est le contraire de la réalité virtuelle, c'est de la virtualité réelle.

Lorsque, par exemple, Parreno demande à des enfants de participer à une manifestation et de défiler sous des banderoles portant l'inscription «No More Reality⁹», lorsqu'il invite les visiteurs d'une galerie à chausser des *Reebok* et des lunettes qui altèrent la vision normale¹⁰, lorsque enfin il envoie un «facteur» sonner chez les gens pour leur faire commenter des images¹¹, il injecte des perturbations dans le monde ordinaire, il crée des courts-circuits pour engager un processus de re-création du réel. Subitement, les choses ne semblent plus être à leur place, les personnalités se détachent de leurs enveloppes, les comportements ne cadrent plus avec la norme. De même, dans le troisième volet de «No More Reality», Parreno puise des objets dans des films à succès pour en faire des arrêts sur image à réinterpréter dans le réel: le grille-pain du sitcom *Alf* devient ainsi une sculpture (*One Hundred Toasts and Toaster*, 1991), le panneau indicateur du générique du film *Twin Peaks* prend des allures monumentales (*Welcome to Twin Peaks*, 1991), tout comme le ballon emprunté à *Batman* (*Batman*, 1993). «L'enjeu était de matérialiser, de faire exister des moments furtifs et de les faire accéder au réel, de les inclure littéralement dans notre environnement: c'est le contraire de la réalité virtuelle, c'est de la virtualité réelle» commente Parreno¹². Puisqu'il est dorénavant entendu que le monde est fait d'«images en circulation», Parreno reprend la proposition et l'inverse: il nous invite à circuler autour des images, à les traverser même, en adoptant un point de vue qui n'est pas celui du téléphage, ni même d'un spectateur, mais celui d'un *regardeur* actif. Il s'agit de «se demander comment un événement peut encore exister, peut être présenté, quand il est terminé¹³», de vampiriser les images en quelque sorte, de les *réaliser*, littéralement, comme pour éviter qu'elles ne s'évaporent trop rapidement.

Gérer le temps, mettre en scène

Si Parreno fait souvent référence au cinéma, il a aussi adopté semble-t-il l'attitude et la fonction du metteur en scène: il emprunte au réel (des faits, des images, des conversations), les scénarise, puis leur «donne corps» en les dotant d'un temps et d'un espace spécifiques. L'exposition genevoise est à cet égard exemplaire: l'artiste parvient à *exposer* du son, du vide, des souvenirs, du silence, du temps de lecture, de l'ombre, du manque, de la parole. Tout son travail pourrait se résumer à cette figure de la *coquille vide*; collection de formes en attente de fonds, de creux en attente de pleins. L'exposition elle-même se présente comme un paysage à traverser, chaque visiteur y puisant des unités distinctes qu'il a le loisir d'assembler comme bon lui semble afin de construire son propre récit. Comme le soulignait Nicolas Bourriaud, l'artiste donne des pistes; à chacun de faire le reste: «Ce qui m'intéresse dans ton travail ce sont en premier lieu les préoccupations foncièrement *démocratiques* qui l'animent: on nous a assez répété que l'art nécessitait un regard "aristocratique", qu'il "élevait" l'âme humaine, qu'il transcendait les préoccupations quotidiennes... Or, tu ne cesses de construire des situations d'exposition régies par un strict souci de "laisser sa chance" à chacun¹⁴». L'exposition comme espace inachevé et comme pratique de liberté.

Pour «Snow Dancing»¹⁵, par exemple, Parreno avait invité, pour la veille du vernissage, une centaine de personnes à une fête dans les locaux du centre d'art où elles avaient eu la possibilité de participer à différentes activités. Le lendemain, jour de l'inauguration, l'espace était déserté mais avait été modelé par l'usage qui en avait été fait la veille, et dont il portait les stigmates. De même, pour concevoir «L'Établi»¹⁶, l'artiste avait invité différentes personnes à venir passer le 1^{er} mai dans la galerie,

CI-CONTRE: NO MORE REALITY (Alf), 1991; PHOTO: AIR DE PARIS.



Face au simulacre généralisé, Parreno oppose un mode de résistance pervers : l'infiltration.

afin qu'elles s'y adonnent à leurs *hobbies* tout en produisant quelque chose en commun. Couture, bricolage, montage de circuits électroniques, cuisine, peinture avaient ainsi été requis pour occuper la journée et pour fabriquer des ours en peluches capables de « répéter les secrets ». En appuyant sur la patte d'une peluche, on pouvait lui glisser quelques mots à l'oreille et enregistrer le message; en la pressant de nouveau, le secret était répété. La journée avait été filmée par un vidéaste amateur et, les jours suivants, l'exposition se présentait comme une installation: les ours en peluche, posés sur une table, regardaient le film de la journée de préparation. En créant ce type d'événement, Parreno court-circuite les modes de diffusion traditionnels de l'œuvre d'art, ses conditions de visibilité, ses possibilités d'appréhension. D'une part, l'artiste et ses coréalisateurs sont engagés dans un même processus, sans que soit établie de préséance de l'un sur l'autre; d'autre part, l'« exposition » en elle-même ne dure que quelques heures, le reste étant affaire de *commentaire*. « Une exposition, c'est comme ces films à *happy ending*, quand à la fin du film, le héros ne meurt pas mais survit à l'histoire. Une exposition, c'est quand à la fin, il y a quelque chose à voir¹⁷ », écrit Parreno, défaisant par l'absurde les rouages traditionnels de la représentation. Il s'agit de créer des événements qui donnent lieu à des formes en constante évolution. L'art, à cette aune, n'a plus rien à voir avec la problématique de l'objet, mais avec l'idée d'un *processus*, et c'est dans cette mesure qu'il est capable de sortir du temps sacré instauré par le lieu d'exposition, pour se répandre dans le temps social.

Imiter, prendre en charge

Parreno aime *faire parler* les gens. Il donne une voix à Annlee pour qu'elle puisse exprimer sa personnalité naissante, il transforme des nounours en écotiers; les figures de la protestation sociale sont

récurrentes dans son travail (réunions, discours, manifestations), et nombreuses sont les occasions de *recueillir des voix*, sous la forme de souvenirs, de témoignages ou de conversations organisées. De même, l'imitation est un mode d'expression qu'il affectionne particulièrement. L'imitateur est en effet celui qui *dés-autorise* la parole. À travers lui, ce sont des milliers de voix qui s'expriment, s'opposant par là à la parole, unique et singulière, du spécialiste. L'imitation dé-hiérarchise, dé-normalise; elle brouille les canaux traditionnels de la communication comme elle altère les modèles de comportement: lorsque j'imité, les autres parlent à travers moi comme je parle à travers les autres, et j'adopte de surcroît leur manière de penser. Dans *La Nuit des héros*¹⁸, Parreno met en scène un historien de l'art, Dante (incarné par l'imitateur Yves Lecoq), qui s'isole afin d'écrire une histoire de l'art moderne. Peu à peu, les personnages le vampirisent et on le voit entrer dans un étrange état de schizophrénie: Yves Klein, conversant avec Lucifer, prend la voix de Jean-Pierre Papin, Andy Warhol commence à parler avec la voix de Françoise Sagan, et ainsi de suite... tandis que Béatrice, la voisine de Dante, tente d'opposer à sa folie des images de la vie quotidienne qu'elle filme dans son environnement. Dans le cadre d'un projet sur Yves Lecoq (*L'Homme public*, 1994-1995), Parreno avait demandé à l'imitateur de prononcer un discours pré-inaugural, précédant l'inauguration officielle du Musée d'art contemporain de Marseille par Jacques Toubon, alors ministre de la culture¹⁹. Lecoq commençait par prendre la voix de Toubon, puis empruntait les voix de différentes personnalités, ridiculisant plus ou moins les discours officiels. Une corde avait été coupée pour clore l'allocution, puis recollée juste avant l'arrivée en scène du ministre. « Il n'y a pas de différence fondamentale entre le réel, l'image et le commentaire, explique Parreno. Je cherche des espaces dans lesquels ces trois éléments peuvent être appréhendés simultanément²⁰ ». L'imitateur,

somme des possibles, média personnifié, nœud interactif, est l'incarnation de cette trilogie : à la fois individu (singulier, authentique), homme public (pluriel, imposteur) et commentateur (critique, en marge). « Ne croyez pas ce que vous croyez voir », intime Parreno imitant dans une de ses conférences²¹ la voix de Godard ; « un arbre de Noël au mois de juillet, [...] « ce sera une œuvre d'art pendant onze mois de l'année et le douzième mois, ce ne sera plus une œuvre d'art, ce sera Noël... ». L'imitation devient ainsi ce qui, paradoxalement, révèle l'illusion ; elle s'oppose en cela aux effets hallucinogènes de l'univers médiatique dont est saturé notre quotidien²².

Face au simulacre généralisé, Parreno oppose un mode de résistance pervers : l'infiltration. Il ne s'agit pas de dénoncer une réalité imperméable, de laquelle on se sent exclu ; il s'agit de *jouer*, dans tous les sens du terme, avec le déjà-donné. Le monde de l'art, comme le monde « réel » a des frontières poreuses ; les passages et les échanges de l'un à

l'autre sont possibles. Le jeu sur les temps de l'œuvre d'art (temps de fabrication, de visibilité, d'appréhension et de « persistance ») est pour Parreno une façon de sortir du schéma rigide de la représentation, imposé depuis des siècles, pour investir les structures sociales en douceur, et pour gérer la possibilité d'une intégration de l'art dans d'autres canaux de communication.

Élisabeth Wetterwald est critique d'art. Elle vit à Paris.

French artist Philippe Parreno is part of a generation of artists who readily deal with the atypical, even the monstrous. Recycling souvenirs, destitute images, testimonies or objects, he reinvests them with a charge that gives the work an enigmatic and troubling aspect. In short-circuiting the work's traditional modes of dissemination, presentation and reception, Parreno proposes a perverse type of resistance: infiltration.

NOTES

1. Extrait de « Rapport sur la construction des situations », *Internationale Situationniste*, n° 1, juin 1958, Librairie Arthème Fayard, Paris, 1997.
2. Critiques d'art et organisateurs d'expositions telles que « Ozone », APAC, Nevers, 1989 ; « French Kiss », Halle Sud, Genève, 1990 ; « No Man's Time », Villa Arson, Nice, 1991 ; « Il faut construire l'Hacienda », CCC, Tours, 1992 ; « Surface de réparations », FRAC Bourgogne, Dijon, 1994, etc.
3. On pense notamment à Vanessa Beecroft, Henri Bond, Angela Bulloch, Maurizio Cattelan, Liam Gillick, Dominique Gonzalez-Foerster, Carsten Höller, Pierre Huyghe, Bernard Joisten, Pierre Joseph, Rirkrit Tiravanija...
4. Dans « Scary Monsters », *Documents sur l'art*, n° 1, octobre 1992, repris dans *Le Colonel Moutarde dans la bibliothèque avec le chandelier* (textes 1988-1998), Les Presses du réel, Dijon, 1998.
5. *One Thousand Pictures Falling from One Thousand Walls*, 1997-2000, Musée d'art moderne et contemporain, Genève, 25 octobre 2000-21 janvier 2001.
6. Pierre Huyghe en a fait *Two minutes out of the Time* (2000).
7. Suite de *Vicinato 1*, coréalisé par Carsten Höller, Philippe Parreno et Rirkrit Tiravanija, Milan, 1995.
8. Dans *artpress*, n° 168, avril 1992.
9. « No More Reality II », 1991.
10. « How We Gonna Behave », en collaboration avec Pierre Joseph et Bernard Joisten, Galerie Max Hetzler, Cologne, 1990.
11. « Lost Paradise », Kunstraum, Vienne, 1994.
12. Dans un entretien avec Nicolas Bourriaud, « Virtualité réelle », *artpress*, n° 208, décembre 1995.
13. Dans « Correspondances », *Paletten*, n° 223, mars 1996.
14. *Ibid.*
15. « Snow Dancing », Le Consortium, Dijon, 1995.
16. *L'Établi*, Galerie Esther Schipper, Cologne, 1995. Référence à *L'Établi*, de Robert Linhart (Minuit, 1977), qui relate l'expérience de l'auteur (engagé dans le mouvement maoïste français dans les années 1970) en tant que « travailleur non qualifié » dans une usine.
17. Dans *Paletten*, op. cit.
18. *La Nuit des héros*, film coécrit par Nicolas Bourriaud et Philippe Parreno, 1994.
19. « L'Inauguration », MAC, Marseille, 1994.
20. Dans « Virtualité réelle », *artpress*, op. cit.
21. « Backstage », Kunstverein Hambourg, 1993.
22. On pourrait envisager l'imitation comme une remise à jour de la pratique du « détournement » chère aux situationnistes.