



LA CONDITION INHUMAINE DE L'ENFANCE DE L'ART AUX PROSPÉRITÉS DU VICE

JULIEN BÉCOURT

Passée du statut mythologique à celui de divertissement forain, du jouet pour enfants au fétiche surréaliste, de l'effigie pop à la parabole conceptuelle, la marionnette offre un répertoire de formes hautement allégorique qui traverse quelques-unes des œuvres les plus marquantes de ces dernières décennies. De la transgression à la satire, panorama du *puppet world* contemporain.

La marionnette – et ses avatars, pantin, automate, poupée, mannequin – est cet être artificiel figé dans un temps indécis, captif d'un entre-deux flottant, oscillant entre vie et trépas et régi par un demiurge qui l'a modelé non seulement selon ses fantasmes, mais selon un contexte (géographique, social, culturel, politique) et des techniques artisanales en vigueur lors de sa fabrication. Une chose morte toujours prompte à s'animer, même après des siècles d'engourdissement. Façonné à l'image d'un être humain, le mannequin glace d'effroi là où il est censé enchanter, à plus forte raison lorsqu'il possède le visage d'une innocence au-dessus de tout soupçon.

ENFANCE DE L'ART

La passivité et la chasteté de la marionnette convoquent fatalement un imaginaire de violence teinté d'érotisme, un désir de brutalité et de souillure enraciné dans l'enfance. Combien de Barbie et de Big Jim décapités chaque année ? Combien d'esprits, jeunes et moins jeunes, sans pathologie criminelle ni perversion diagnostiquée, s'acharnant chaque jour sur des modélisations d'êtres humains ? Serions-nous tous des pervers en puissance face au trouble induit par ces simulacres d'*alter ego* ?

L'aura dérangement de la poupée, de l'automate ou de la marionnette doit beaucoup à ce statut incertain et aux fantasmes transgressifs qu'il engendre. Si le mannequin, tel que l'affirmait Tadeusz

David Schmoeller
Tourist Trap
1979
Film, 90 min
Charles Band Productions

Kantor, « est un modèle par lequel passe le vif sentiment de la mort et de la condition des morts », il est aussi l'objet ludique et enfantin par excellence, prisme de toutes les névroses et de tous les transferts psychiques. Un corps-objet où l'innocence le dispute à la perversité et où le conte de fées confine au cauchemar.

La fascination mêlée d'effroi que procure la confrontation à un mannequin d'apparence humaine, à plus forte raison s'il en vient à s'animer, est un phénomène qu'on relie parfois à celui de l'*uncanny valley* avec l'émergence d'un être artificiel « presque humain » (un sentiment terrifiant que le *slasher* paranormal *Tourist Trap*, réalisé en 1979 par David Schmoeller, a su rendre palpable). Le malaise provient sans doute de ce sentiment d'incomplétude face à une représentation avortée de nous-même, à l'irrépressible vertige ontologique qui nous saisit lorsque nous sommes confrontés à un clone imparfait, à cette part de monstruosité inhérente à un corps mimétique quoique inhabité, coquille vide aux mouvements saccadés. De cette désorientation naissent des formes inédites, en contrechamp d'une réalité pudibonde et hypocrite. Qui tire les fils ? Qui manipule qui ? Qui parle à travers qui ? Par quel étrange phénomène de substitution la marionnette s'est-elle emparée de nos faits et gestes pour en personnifier une version trouble, accidentée, difforme ou grotesque ?

PROSPÉRITÉS DU VICE

Relevant d'une esthétique qui tend parfois vers un surréalisme un peu suranné, la poupée fait l'objet d'un culte persistant au Japon (une fête leur est dédiée, le 3 mars de chaque année) et possède même ses propres revues : *Yaso* et *Talking Heads*. Les travaux qui y sont présentés relèvent le plus souvent d'un mimétisme bellmerien quelque peu surfait et s'échappent rarement d'une préciosité désuète, relevant du cabinet de curiosités pour *geeks* néo-gothiques ou adeptes du BDSM. Si certains travaux présentent d'étroites analogies avec le sujet qui nous occupe (le *doll art* macabre d'Akagi Shigure, Etsuko Miura ou Yotsuya Simon), ils ne s'émancipent que trop rarement de leur niche fétichiste.

Exception à la règle, les poupées d'adolescent(e)s de Gisèle Vienne – qui rappellent les mannequins d'enfants façonnés par Morton Bartlett entre 1936 et 1963 – sont mises en scène dans des décors extrêmement graphiques, sublimant avec grâce ce qui relèverait ailleurs d'un romantisme grandiloquent. Le fantasme lugubre d'une poupée soumise, mue par d'infimes palpitations, ou d'un ventriloque psychopathe (*Jerk*, 2008) trouvent dans ses chorégraphies une nouvelle résonance plastique, aussi glaciale que séduisante. On y trouve les échos du bunraku, tradition théâtrale japonaise où les marionnettes sont subtilement manœuvrées avec des tiges et des leviers. C'est avec le bunraku que la marionnette s'inscrit pour la première fois dans une tradition satirique qui devient monnaie courante dans la seconde moitié du 20^e siècle, à travers les divertissements populaires comme dans les installations de plasticiens.

SOAP À LA GRIMACE

Si la marionnette offre encore la possibilité d'un rituel, c'est bien celui d'exutoire face à l'hégémonie néo-libérale. « Les choses vraiment bas de gamme m'étaient tout à fait familières, se remémore Mike Kelley en 1996, et aussi les tactiques traditionnelles de la contre-culture : utiliser les trucs les pires, les plus dévalorisés, ce que la culture d'une manière générale rejette avec horreur. » Là où certains s'emparent de l'érotisme trouble de ces corps-objets, au centre de rituels ancestraux et de sorcellerie, d'autres contournent sciemment l'écueil du cérémonial compassé pour réhabiliter au contraire ses aspects les plus kitsch afin d'en décupler la force subversive.

À commencer par Paul McCarthy : « Mon travail est plus proche de celui du clown que de celui du chaman », affirme-t-il dans un entretien avec Marc Selwyn¹. De manière voisine, Mike Kelley utilise les marionnettes et les peluches détériorées comme des projections de l'enfance, corrompues par la marchandisation et les mythologies délétères du « rêve américain ». Les deux artistes, qui ont souvent collaboré, offrent une relecture de la Grèce antique à travers les mythes du capitalisme tardif, son patriarcat et les rapports de force qu'il engendre.

Paul McCarthy
Pinocchio Pipenose
Householddilemma
1994
Performance, video, installation,
photographies
© Paul McCarthy
Ph. Paul McCarthy/Karen McCarthy
Court. l'artiste et galerie Hauser &
Wirth, Zurich/Londres



Loin d’être sacré, le corps est ramené chez McCarthy à ses fonctions mécaniques et primales (ingestion, déjection, frénésie sexuelle), où des produits de consommation industriels (ketchup, mayonnaise, margarine) se substituent aux fluides corporels. Les performances de McCarthy ne sont néanmoins pas destinées à exhiber uniquement des sentiments refoulés ou socialement réprimés, mais plutôt à projeter sur ces corps (déguisements grotesques et hypertrophiés, mannequins démantibulés) les stigmates de la boulimie médiatique et leur effet sur notre comportement individuel : geste d’incivilité mué en bouffonnerie malsaine, *slapstick* sur lequel auraient été plaqués les dialogues apocryphes de Socrate.

C’est dans la vidéo *Heidi* (1992) que convergent les obsessions des deux artistes pour les formes « impures », renvoyant dos à dos les formes de la modernité et l’art bas de gamme. Heidi se transforme en une pochade abjecte, entre film d’horreur *camp* et body art, doublée d’une satire du consumérisme. Kelley et McCarthy repoussent les codes moraux du roman de Johanna Spyri (1880) pour atteindre une sorte d’apogée du mauvais goût, de l’effroi et du burlesque. Affublés de masques de Madonna, Pinocchio, Alfred E. Neuman (mascotte du mythique *Mad Magazine*), les protagonistes – dépeints comme une famille dégénérée qui ne songe qu’à copuler et à se rouler dans la fange, quand elle ne produit pas des saucisses directement sorties d’un anus en latex – sont propulsés dans des scènes d’orgie infâmes, au croisement entre les actions de Günter Brus et la fameuse scène de repas du film *Texas Chainsaw Massacre*, entre les prothèses déliquescentes de Cindy Sherman et les *cartoons* de Walt Disney. Les mannequins amorphes de jeunes filles gisent dans la paille, sanglés dans des costumes tyroliens, au cœur d’un décor reconstituant le fantasme kitsch et désuet du chalet suisse. L’éducation de Heidi passe par l’apprentissage de la lecture ; en contrepoint au déchiffrement des mots, puis à un texte de l’architecte viennois Adolf Loos, extrait de son ouvrage *Ornement et Crime*, un tatoueur dessine une fleur et un *white cube* sur le cul d’un mannequin. Tout est dit.



Julien Bécourt est auteur et critique indépendant. Il s’intéresse aux interstices entre art, cinéma, musique et contre-culture, dans une perspective élargie des avant-gardes. Il écrit notamment pour *chronic’art*, où il est en charge de la rubrique musicale.

Mike Kelley et Paul McCarthy
Heidi
1992
Vidéo, son, 62 min 40 sec
Court. Electronic Arts Intermix (EAI),
New York



DÉCONSTRUCTION TRANSGRESSIVE

Bjarne Melgaard
Untitled
2012

En déconstruisant la perception des icônes fondatrices de l’Amérique et des mythologies propres à l’Europe (dichotomie entre nature et culture, fantasme de pureté malmené par des actes triviaux, rigueur architecturale de Loos fondue dans l’image d’Épinal des paysages alpins, élitisme culturel confronté à la *trash culture*), Kelley et McCarthy produisent une véritable déflagration conceptuelle qui influencera toute une génération d’artistes se jouant des codes de l’*entertainment*.

Prolongeant la dimension transgressive et désacralisante fomentée par les deux Californiens, le Norvégien Bjarne Melgaard convoque une forme de narration héritée de la série B, des films de Fassbinder, du *torture porn* SM ou de la contre-culture Black Metal. Les installations de l’artiste déglutissent littéralement des monceaux de poupées (notamment la peluche de la Panthère Rose, véritable leitmotiv), le plus souvent mises en scène dans des situations scabreuses et violentes. Celles-ci sont filmées et animées image par image dans un décor miniature, puis intégrées en vidéo dans un champ de bataille d’étoffes multicolores, d’un mauvais goût aussi réjouissant que repoussant. Une manière, là aussi, de mettre à nu les rouages de la société de consommation. Les figurines hypersexuées qui s’ébattaient dans ce chaos sont les symptômes d’une civilisation sur le déclin.

DIVERTISSEMENT FALLACIEUX

Cette volonté de transgresser les tabous et de déjouer les archétypes, *a fortiori* ceux qui s’inscrivent dans l’économie libidinale du capitalisme, est également au centre des opérations néo-situationnistes menées par les Yes Men, duo de hackers-activistes gay américains. L’une de leurs premières actions, revendiquée par la Barbie Liberation Organization, consiste à intervertir les puces vocales des Barbie et des G.I. Joe dans les grands magasins. Les soldats virils se mettent à lancer « Let’s go shopping ! » tandis que les bimbos en plastique tonnent « Vengeance is mine ! ». Une façon de démontrer à quel point les poupées demeurent les vecteurs d’une norme sociale, inculquée dès la petite enfance.

Sur un mode tout aussi satirique, la collaboration improbable entre Dan Graham, Tony Oursler et Rodney Graham (auxquels devaient être initialement mêlés Mike Kelley et Paul McCarthy) en 2004 a



pris la forme d'un spectacle de marionnettes à fils (sur une musique du groupe skate-punk Japanther) dont le titre reprenait celui de l'adage hippie « Don't Trust Anyone Over Thirty » (« Ne pas faire confiance à quelqu'un de plus de trente ans »). Cet opéra rock, où les marionnettes passent le plus clair de leur temps à copuler et à se gaver de médicaments, raille l'abandon des idéaux et le retournement de veste d'une génération dont la fougue libertaire (liberté sexuelle, hédonisme, consommation de psychotropes) s'est insidieusement muée en hégémonie ultra-libérale. Le spectacle part du postulat suivant : que se serait-il passé si un *beatnik* de 22 ans, sosie de Neil Young défoncé au LSD, avait été élu président des États-Unis en pleine vague Peace & Love ? Dan Graham, qui a rédigé les dialogues, renvoie le culte de la jeunesse prôné par la contre-culture hippie à une injonction aussi fasciste que celle qu'elle entend dénoncer. Dans ce divertissement fallacieux, Dan Graham détourne le spectacle de marionnette pour esquisser une satire de la génération post-68 et examiner les soubassements idéologiques d'une forme populaire par excellence : le rock, sur lequel il s'est beaucoup penché tout au long de sa carrière. Cette entreprise de démystification a semble-t-il fait grincer quelques dents lors de sa présentation à Art Basel Miami²...

Dan Graham avec Tony Oursler, Rodney Graham, Laurent P. Berger, Huber Marionnettes, Japanther
Don't Trust Anyone Over Thirty
 2004
 Ph. Todd Eberle
 Court. Berger & Berger

Pedro Reyes
Baby Marx
 Depuis 2008
 Installation
 Ph. Emilio Valdés



Quant à l'artiste mexicain Pedro Reyes, il détourne dans son projet *Baby Marx* l'aspect caricatural des marionnettes pour mettre en scène le conflit entre les deux doctrines économiques majeures du 20^e siècle. Son projet, tourné en vidéo en 2011, prend la forme d'un récit loufoque dans lequel Karl Marx et Adam Smith débattent de leurs idéologies respectives jusqu'à l'affrontement. Les deux philosophes appellent alors en renfort Lénine, Mao et Che Guevara, et le film tourne à la *screwball comedy* idéologique. Ironiquement, ils ne parviendront à se mettre d'accord que sur un tableau d'Andy Warhol. Reyes parachève son travail en installant ses marionnettes sur le site d'Occupy New York, filmant dans le monde réel les réactions d'authentiques manifestants soumis à l'argumentation des marionnettes. « Les marionnettes peuvent être utiles, soutient Pedro Reyes. Historiquement, elles sont l'équivalent des caricatures politiques dans le domaine des arts. Les premiers ventriloques, qui étaient des bouffons du roi, étaient les seuls à avoir l'autorisation de se moquer de celui-ci. La marionnette énonçait des vérités qui auraient été inacceptables émanant de la bouche d'une personne. »

LANGAGE DE L'ALIÉNATION

Plus nuancée et moins sarcastique dans sa manière d'aborder la poupée, la jeune artiste israélienne Shelly Nadashi s'attache quant à elle à son essence métaphorique et poétique. Réduisant la marionnette à sa plus simple expression (une armature de bois rembourrée, surmontée d'une boule de papier mâché), ses performances détournent les codes de la ventriloquie. Davantage que l'impact visuel, c'est l'élocution et la diégèse qui mettent en branle le mécanisme de la marionnette, la fable morale rejoignant la novlangue post-industrielle, comme pour mieux en souligner l'aliénation.

En cela, ses performances et ses installations peuvent être envisagées comme le prolongement de deux œuvres majeures de Dennis Oppenheim, dans lesquelles les mannequins occupent une place centrale. Dans le célèbre *Table Piece* (1975), deux marionnettes atrophiées représentant l'artiste se font face aux extrémités d'une table basse de vingt mètres de long, chacune répétant en boucle les termes « Black, White, Light, Dark ». Les mots se répercutent de plus en plus fort jusqu'à devenir totalement inintelligibles. La bande son de ce dialogue absurde et sans fin a été créée grâce à un programme informatique aléatoire qui coupe et mélange les mots. Renvoyant à l'impossibilité de tout dialogue, ces mannequins, qui excèdent la subjectivité du créateur pour devenir de pures entités dépersonnalisées, distillent un malaise croissant.



Shelly Nadashi
 Performance durant son exposition *A Good Bowl of Soup*, Sotoso, Bruxelles, 2013
 Court. Sotoso, Bruxelles

Appartenant à la même série, *Theme for a Major Hit* (1974) met en scène vingt-deux pantins de 80 cm de haut, vêtus de costumes, mécanisés grâce à un moteur et suspendus au plafond. Ces marionnettes articulées s'agitent au rythme d'une chanson écrite par l'artiste. Le refrain, « It ain't what you make, it's what makes you do it » (« Ce n'est pas ce que tu fais, c'est ce qui te pousse à le faire »), reprend l'un des slogans de l'art conceptuel, qui fait prévaloir le concept sur la réalisation. Là encore, la marionnette n'est plus qu'un objet porteur de signes, désinvesti de toute identité.

Près d'un demi-siècle plus tard, la marionnette incarne toujours cette forme disjonctive et défaillante de l'altérité, présence dérangeante qui nous laisse dans l'incertitude et le trouble face à son inquiétante étrangeté, miroir d'une civilisation à l'avenir plus incertain que jamais, paradoxalement de plus en plus matérialiste à mesure qu'elle se dématérialise. Vers un devenir artificiel du corps ?

¹ « Paul McCarthy : There's a Big Difference Between Ketchup and Blood », *Flash Art*, n°26, 1993.

² L'œuvre est visible Galerie Marion Goodman, Paris, du 5 septembre au 8 octobre 2015.



Ci-dessus :
Dennis Oppenheim
Table Piece
1975
Coll. Fondation Cartier pour l'art
contemporain, Paris
© Dennis Oppenheim Estate
Court. Dennis Oppenheim Studio,
New York

Ci-dessous :
Dennis Oppenheim
Theme for a Major Hit
1974
Coll. Musée d'art moderne,
Saint-Étienne Métropole
© Dennis Oppenheim Estate
Court. Dennis Oppenheim Studio,
New York

