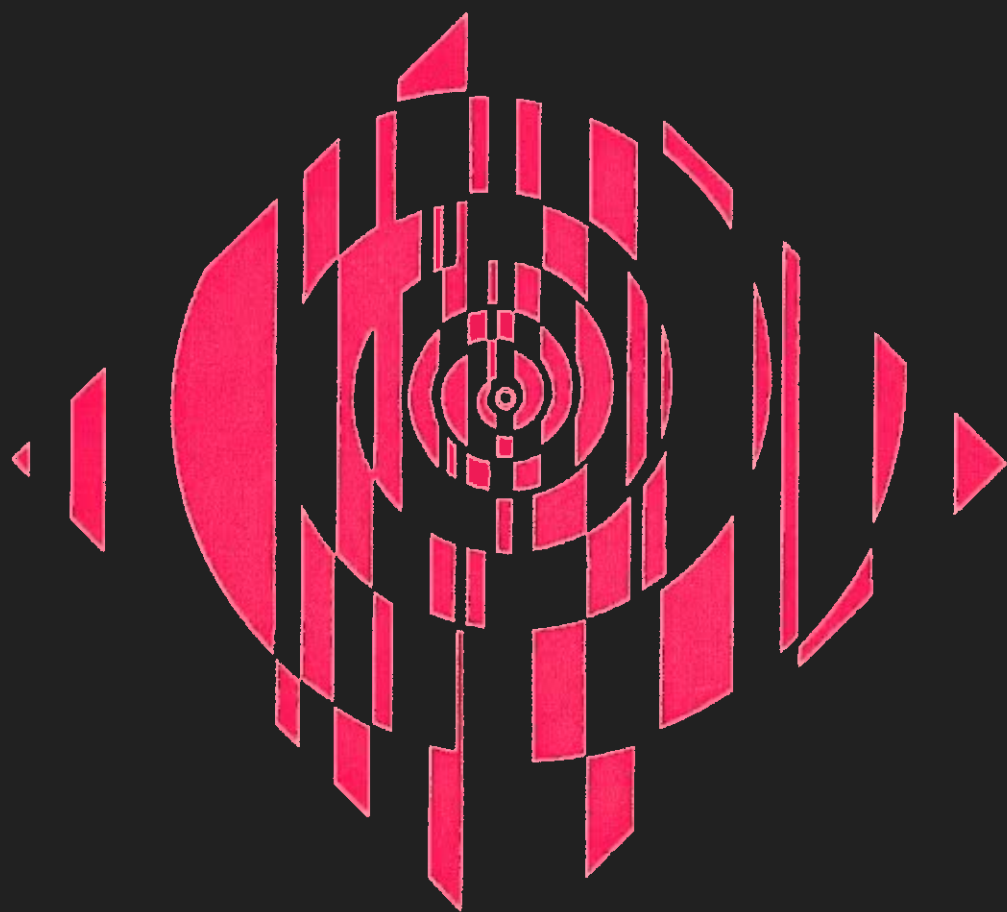


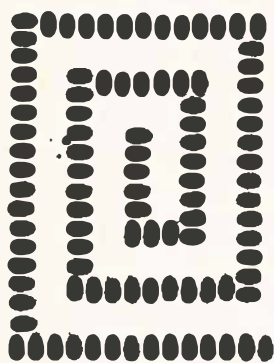


ERRE

VARIATIONS

LABYRINTHIQUES

Centre
Pompidou-Metz



RICHARD LONG

Bristol, Royaume Uni, 1945 - vit à Bristol

Chez Richard Long, l'art se fait en cheminant. Créant d'éphémères sculptures *in situ* à partir des éléments du paysage, semant des pierres le long d'une route ou notant des éléments marquants au fil d'un trajet pour constituer une sorte de poème cartographique des lieux, il élève la marche au rang de démarche artistique. Mais, si ses œuvres sont habituellement le fruit de randonnées - l'artiste transportant dans le musée des éléments du paysage ou exposant la trace photographique de ses installations -, rien n'indique dans cette série de six lithographies qu'elle soit inspirée de l'un de ces cheminements. Rompant ainsi avec la forme habituelle des travaux de Long, le procédé technique de la gravure relaye l'immédiateté du geste, et le support - encre et papier - se distingue des matériaux bruts habituellement employés : pierres, boue, bois flotté... Cette série témoigne d'ailleurs d'une élaboration plus grande que celle de la première œuvre « dessinée » sur papier, *River Avon Book* (1979), dont les pages, trempées dans le limon du fleuve, forment des dessins spontanés. On y retrouve cependant les motifs privilégiés de Richard Long : le cercle, la ligne, la spirale, formes archétypales qui plaisent à l'artiste pour leur caractère atemporel et universel. Le minimalisme et la pureté sereine qui émanent de ces formes sont typiques d'une réduction à l'essentiel permanente dans l'œuvre de Long. L'abstraction est d'autant plus marquée dans cet ensemble qu'il est dépourvu du titre qui, habituellement chez l'artiste, localise l'œuvre en l'insérant dans un parcours géographique.

La forme de l'empreinte digitale que l'on devine dans ces marques ovoïdes est peut-être une rémanence des travaux des années 1970¹ et renoue avec une notion plus lointaine encore : le corps comme mesure du monde, idée centrale dans l'art de l'Antiquité et de la Renaissance. De même que la marche se fait expérience du temps et de l'espace à échelle humaine, l'empreinte et son cheminement donnent ici sa proportion et sa composition à la trace picturale. Simplicité et force, singularité et universalité se rejoignent ainsi dans l'espace épuré de la feuille et du musée².

NOTES

¹. Dans lesquels l'artiste appose sur du bois flotté les empreintes de son doigt trempé dans la boue.

². « Mountains and galleries are both in their own ways extreme, neutral, uncluttered; good places to work » [« La montagne et la galerie d'art sont, chacune à sa façon, des lieux extrêmes, neutres, dépouillés, de bons ateliers »]. in Richard Long, *Heaven and Earth*, col. exp. Tate Britain, 2009, p. 144.

Ci-dessus :

Untitled

1994

3 lithographies issues d'une série de 6 (à 5 x 53 cm (chaque))
The Museum of Modern Art, New York
401995.13
Acquisition grâce aux fonds d'Agnes Gund, 1995

Symbole immédiat de l'enfance, la marelle évoque les jeux de la cour de récréation : une craie suffit à tracer au sol un quadrillage grossier qui définit un plateau de jeu à taille humaine, que parcourt l'enfant à cloche-pied. Anciennement, il convenait de pousser du pied un palet d'une case à l'autre, d'où le terme de marelle, du préroman *mar*, « pierre ». Ce jeu remonte à l'Antiquité¹ et a traversé les âges en gardant longtemps sa symbolique spirituelle : métaphore d'un parcours initiatique où le palet incarne l'âme, élevée de la « terre » au « ciel » – la première et la dernière case de la marelle² –, elle représente pour le joueur un cheminement spirituel dont porte trace sa forme actuelle : le plan d'une église romane. C'est donc le parcours de l'âme chrétienne qui se trouve réduit dans ce tracé élémentaire. Dans l'Antiquité, la marelle a pu être perçue comme la transposition du labyrinthe de Dédale : un labyrinthe simplifié où la pierre joue le rôle du fil d'Ariane. Son ancienne configuration, en cases concentriques, a un aspect certes plus labyrintique que l'actuel plan en croix, et rend compte de l'ancienne confusion du jeu de l'oie et de la marelle, qui n'étaient au Moyen Âge qu'un seul et même jeu³. La marelle antique et médiévale, en forme de carré à triple enceinte, est ainsi l'ancêtre des jeux de plateau, dont la grande majorité, malgré l'extrême variété, hérite du compartimentage qui lui est essentiel. Avec le temps, la marelle s'est vidée de sa symbolique mystique pour devenir pur jeu d'adresse et d'équilibre. Réminiscence lointaine du rituel antique où le prêtre définissait un *templum* par un simple tracé au sol, elle est aujourd'hui dessinée à la craie sur le ciment des cours de récréation. Effaçable, elle permet cependant une prise temporaire de l'espace par l'enfant qui construit son propre parcours, créant la contrainte avec les contours de la case, le caillou poussé comme un obstacle et l'équilibre du saut à cloche-pied. On retrouve ici la règle élémentaire de tout jeu : la contrainte volontaire comme moteur du parcours ludique.

NOTES

¹ Plusieurs vestiges archéologiques témoignent de l'existence de la marelle dans l'Antiquité égyptienne (temple de Kurna), grecque (Acropole d'Athènes) et romaine (forum de Rome).

² Dans certaines configurations, une case « Enfer » précède le « Ciel » et figure l'embûche tendue à l'âme : il s'agit bien sûr pour le joueur de sauter par-dessus cette case.

³ Le jeu de l'oie fut aussi appelé « marelle assise » en France ou « jeu du moulin » en Angleterre.

IKEA ET LA GESTION DES FOULES

On peut aisément voir dans les hypermarchés, les grands magasins et autres centres commerciaux modernes le modèle idéal des labyrintes d'aujourd'hui. Niveaux successifs, départements, rayons, allées et *corners* rythment un espace agencé selon un plan composé rigoureux. Cependant, alors que les plans au sol des espaces commerciaux apparaissent comme des labyrintes aux possibilités infinies, la stratégie commerciale vise au contraire à orienter le consommateur, à cibler et à contrôler son parcours. Là où le client pense organiser ses visites selon un trajet qu'il souhaite libre et non conditionné, l'ingénierie complexe et les stratégies commerciales vont en réalité dans le sens d'une incitation et d'un contrôle pointus. Les études ont ainsi démontré que le visiteur-consommateur préférerait tourner à droite plutôt qu'à gauche, qu'un escalier de plus de neuf marches constituait un obstacle rédhibitoire, etc. La conciliation entre choix et liberté – apparents – d'une part et contrôle extrême des flux d'autre part est mise à l'œuvre dans le modèle scandinave des magasins Ikea, qui développent un paradigme de gestion des foules. La structure des grands magasins d'ameublement est éminemment labyrintique – niveaux, galeries, voies circulaires, départements distincts, espaces de détente... Mais le parcours du visiteur est orienté et prévisible au

maximum, d'autant plus que sont minimisées les possibilités de détour ou d'improvisation. Un parcours unique avec voie au sol est mis en place, qui oblige le consommateur à passer par tous les espaces de présentation puis de vente, même lorsque la recherche est ciblée d'un seul produit pourrait a priori le dispenser d'un cheminement entier. Cette organisation permet au management de prévoir un temps de visite standard et de gérer précisément les flux de l'entrée vers la sortie du magasin. Il s'agit également de stimuler l'achat, la mise en situation créant une demande. Faut-il y voir un conditionnement de l'attitude d'achat ? Chaque consommateur pourra ressentir cette volonté d'organisation d'ergonomie soit comme une suppression relative de liberté, soit comme une facilitation de sa démarche et donc un gain de temps. Le film *Die Schöpfer der Einkaufswelten* [*The Creators of Shopping Worlds*] (2001), d'Harun Farocki, met précisément en lumière tout un monde de recherche, d'organisation et d'ingénierie, caché derrière l'acte apparemment simple de faire ses courses. On y voit des spécialistes (*mall planners*) évaluer les flux et éprouver des stratégies d'incitation à l'achat. L'artiste contemporain Guy Ben-Ner s'est quant à lui mis en scène de manière ludique, en transposant sa vie avec ses enfants dans un *display* de magasin Ikea (*Stealing Beauty*, 2007).

LABYRINTHES ET DÉDALES

C'est dans le mythe de Thésée contre le Minotaure que l'on trouve une des origines du labyrinthe. On en trouve également trace dans l'Égypte ancienne et dans presque toutes les civilisations jusqu'au cercle sacré des mandalas bouddhiques. Construit par Dédale en Crète pour enfermer le Minotaure à la demande du roi Minos, le labyrinthe serait aussi une émanation des palais construits par ce dernier et connus pour leur complexité extrême. Mais une distinction se dégage entre labyrinthe et dédale comme observée par Hermann Kern¹. Le premier est formé de cercles concentriques à une seule voie, imposant un inexorable retour au même, alors que le deuxième multiplie les possibilités et les bifurcations. Le premier reste donc lié à l'idée de rituel initiatique – tel celui des jeunes gens jetés par Minos dans le labyrinthe –, c'est-à-dire au fait, en trouvant son chemin ou en rejoignant le centre, de se trouver « soi-même ». Alors que le deuxième nous rend « libres » de nous perdre à l'infini : il représente la puissance ludique du jeu sans vainqueur ni vaincu, face au rétrotristement prévisible de son début à sa fin. L'œuvre de Borges, véritable encyclopédie du labyrinthe, donne à voir par exemple la demeure d'Astérian où « toutes les parties de celle-ci sont répétées plusieurs fois. Chaque endroit est un autre endroit »². Conception cosmique et tautologique où se reflètent notamment les mondes aux structures irréelles de M. C. Escher. L'écrivain et le dessinateur auront tous deux perçu la valeur d'« image exagérée » du labyrinthe, c'est-à-dire qui ne se conçoit qu'« en l'exagérant un peu plus »³. Autre indice du labyrinthe comme angoisse sinon oubliée, du moins refoulée dans le jeu et la connaissance : la destruction dans les églises des labyrintes gravés au sol, leur force profane menaçant leur souci originel, celui de signifier le tortueux chemin des âmes vers leur salut. Or, ce même chemin « insensé » réapparaît dans les jardins et les dédales de l'oisiveté renaissante. C'est aussi un labyrinthe qui renaît sur les cendres d'une catastrophe, lorsque l'artiste Alberto Burri réalise un coulage de ciment sur la ville de Gibellina, après le tremblement de terre de 1968. Mais, à côté du labyrinthe d'espace, reste celui de la logique et son cercle vicieux paradoxal, déjouant le vrai, le faux, comme toute alternative : « Si le barbier du village rase tous les hommes qui ne se rasent pas eux-mêmes, est-ce qu'il se rase lui-même ? » Enfin, et c'est sans doute le plus terrifiant, le labyrinthe du temps. Pensé par Gilles Deleuze à la suite des stoïciens, il se forme d'une pure ligne droite qui ne revient jamais sur elle-même et dont les deux extrémités fuient vers le passé et l'avenir. S'opposant à Chronos – le temps circulaire et incorporé de l'histoire –, il s'agit de l'Aïon, temps incorporel et angoissant.



Fig. 1

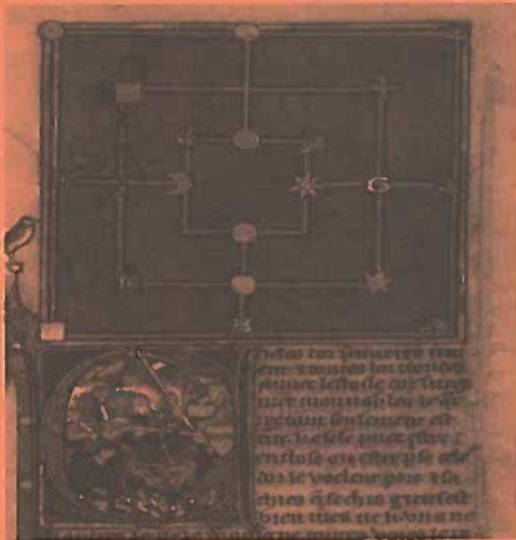


Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4



Fig. 5



Fig. 6



Fig. 7



Fig. 8



Fig. 9



Fig. 10



Fig. 11



Fig. 12

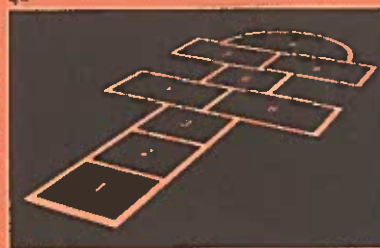


Fig. 13

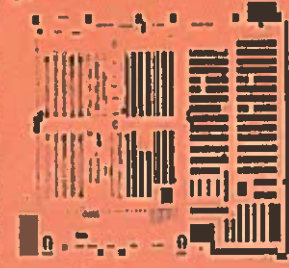


Fig. 14



Fig. 15

de l'événement pur « qui vient de se passer et qui va se passer, tout à la fois, jamais quelque chose qui se passe⁴ ».

NOTES

¹. Hermann Kern, *Through the Labyrinth: Designs and Meanings over 5000 Years* [1983], Prestel, Munich, 2000.

². « La Demeure d'Astéron » est une nouvelle de Borges publiée dans *L'Aleph* en 1962. Le lecteur découvre seulement à la fin du texte qu'Astéron n'est autre que le Minotaure décrivant le labyrinthe où il vit.

³. Gaston Bachelard, *La Poétique de l'espace* [1957], PUF, Paris, 2001, p. 197.

⁴. Gilles Deleuze, *Logique du sens*, Les Éditions de Minuit, Paris, 1969, p. 79.

CIRCUMAMBULATION

La circumambulation désigne une déambulation circulaire autour d'un symbole ou dans un lieu rituel. Souvent associée à un pèlerinage, la circumambulation (ou circambulation) se retrouve dans les rites de nombreuses religions. Le terme sanskrit *pradakṣiṇā* désigne la circumambulation rituelle autour d'une relique, d'une image ou d'un objet sacrés, en particulier autour des *stupas* bouddhiques. Dans l'islam, le *tawaf* désigne les sept tours effectués par les pèlerins musulmans à La Mecque autour de la Kaaba. La direction est antisolaire – inverse au sens des aiguilles d'une montre. Déjà, le labyrinthe crétois était composé de sept cercles concentriques, ce qui supposait une répétition circumambulatoire. La circumambulation est également la façon de se déplacer en loge maçonnique. Elle fait partie d'un champ de représentation ésotérique que l'on retrouve aussi bien dans l'hindouisme et le bouddhisme que dans l'islam ou les religions chrétiennes. Le labyrinthe et le déplacement circulaire illustrent le chemin d'initiation à la foi. Le motif circulaire est une représentation récurrente dans la symbolique ésotérique : figure primitive, le cercle désigne l'harmonie, l'absolu, le divin, le cycle de la nature. La cosmologie bouddhique, notamment la représentation du temps (*mahakalpa*), est cyclique, comme toutes les cosmologies indiennes. Dans l'iconologie judéo-chrétienne, le cercle symbolise le tout fini et infini, ainsi que la perfection de la création. La circumambulation renvoie premièrement au système solaire et au mouvement des planètes ; elle représente l'ordre du cosmos, le déplacement des étoiles – les rites maçonniques, notamment, sont dits « d'inspiration solaire ». Plus largement, la circularité renvoie à une représentation macrocosmique de l'univers : le monde est envisagé en tant qu'organisme, un tout uni dont les parties correspondent. Dans les rites circumambulatoires, la répétition (*tawaf*, mantra...) souligne l'importance du retour par le même chemin. À chaque tour, à La Mecque, le pèlerin doit toucher la Pierre noire de la main droite en récitant le *takbir*. On a pu retrouver ce type de représentations dans la création contemporaine, notamment dans l'art cinétique, avec Victor Vasarely ou Bridget Riley. Plus récemment, on citera le Pavillon à la HWK Berlin de Dan Graham (1999), *Circle Neon* (2001) de Carsten Höller ou encore *Plus and Minus* (1994-2004) de Mona Hatoum comme des références postmodernes à une circumambulation plus laïque, mais non moins symbolique.

LE LABYRINTHE DE FRANCO MARIA RICCI

Franco Maria Ricci, né en 1937 à Parme, est un éditeur italien réputé pour ses choix audacieux. Avec la maison d'édition Franco Maria Ricci, il a promu des graphistes et typographes innovants, comme Giambattista Bodoni. Il a créé la seule collection au monde dirigée par Jorge Luis Borges « Bibliothèque de Babel » et a édité des fac-similés complexes, comme l'*Encyclopédie* de Denis Diderot. Grand collectionneur et passionné d'art, de livres précieux et de curiosités, il a fondé en 1982 la revue *FMR* (acronyme de Franco Maria Ricci), qui, malgré sa préciosité (beaux papiers,

iconographie riche, mise en pages somptueuse), connut un succès international et fut traduite en plusieurs langues.

En 2004, Franco Maria Ricci se retire de la direction de *FMR* et, dans son dernier éditorial, explique son départ en se référant à cette phrase de Voltaire : « La vie est hérissée de ces épines, et je n'y sais d'autres remèdes que de cultiver son jardin¹. » Ricci se lance en effet alors dans la construction du plus grand labyrinthe du monde, titre détenu pour l'instant par le « Pineapple Garden Maze » de l'entreprise bananière Dole, à Hawaï. Le labyrinthe de Ricci est situé non loin de Parme, à Fontanellato. Conçu en bambou *Phyllostachys bisetii*, le labyrinthe forme un sentier de trois kilomètres et couvre sept hectares, soit une superficie cinq fois plus importante que celui d'Hawaï. Il reprend la forme d'une étoile à cinq points, inspirée de représentations trouvées par Ricci sur deux mosaïques romaines, conservées l'une à Tunis, l'autre à Vienne. Cette entreprise tout en démesure semble autant se nourrir de l'ambition nombriliste de Ricci que de sa passion dévorante et encyclopédique pour divers personnages, dont on retrouvera les traces dans le labyrinthe de Fontanellato : Jorge Luis Borges, Étienne Louis Boullée ou Charles-Joseph, prince de Ligne. Après son ouverture, successivement annoncée pour 2011, 2012 puis 2013, le lieu devrait être équipé d'une bibliothèque de style néoclassique, d'un restaurant et d'un hôtel de luxe.

NOTES

¹. Lettre à Lunau de Bois Germain, 21 octobre 1769.

LE PANOPTIQUE

Le panoptique est un concept architectural inventé par Jeremy Bentham, juriste anglais et philosophe du XVIII^e siècle, promoteur d'une réforme du système pénitentiaire. Partant du constat que les prisons, microcosmes opaques et insalubres, sont devenues de véritables écoles du crime, Bentham pense le panoptique comme un procédé hygiéniste et sécuritaire permettant un assainissement de l'espace et une surveillance absolue des prisonniers. Toute une réforme institutionnelle repose ainsi sur un principe architectural : une tour centrale où est posté le surveillant est encerclée par un bâtiment annulaire contenant les cellules des prisonniers, geôles transparentes que le gardien peut balayer du regard en parcourant la galerie extérieure de la tour.

Le panoptique est ainsi un anti-labyrinthe, lieu où tout est visible, immédiatement repérable. L'alignement des cellules, la simplification des plans s'inscrivent dans un utilitarisme qui mêle principes hygiénistes, économiques et éthiques. Donnant à un seul homme un pouvoir de surveillance décuplé, le panoptique permet de réduire les effectifs des gardiens et, théoriquement, d'éliminer une corruption d'ordre physique et moral. Les geôles obscures, les couloirs retors où se tapissaient la misère et le vice, le cèdent à une clarté spatiale à valeur morale. En effet, le sentiment d'un regard omniprésent est censé éveiller chez les prisonniers une conscience éthique. La surveillance du gardien sert ainsi de substitut positiviste au regard omniscient de Dieu¹, engageant une réformation morale des prisonniers en vue de leur réhabilitation. Mais les principes humanistes revendiqués par Bentham se trouvent renversés avec l'évolution historique des perceptions de l'individu. Aujourd'hui, le panoptique est considéré comme le paradigme d'une société carcérale qui viole le droit inaliénable de toute personne à un espace privé. Structure omnipotente dans laquelle une instance supérieure détermine les gestes de l'individu et diffuse le sentiment d'un contrôle à la fois physique et psychique, le panoptique offre la métaphore d'un monde dans le sillage de 1984. Exploitant la structure totalitaire du labyrinthe, il donne une maîtrise absolue au regard surplombant, tandis que celui qui le parcourt, soumis à sa logique, avance à l'aveuglette. L'universalité du principe panoptique appliqué aux usines, aux hôpitaux et aux écoles généralise donc un pouvoir invisible et coercitif qui instrumentalise tacitement l'espace public en fonction d'une instance de contrôle. Michel Foucault, dans *Surveiller*

VITO ACCONCI

New York, États-Unis, 1940 - vit à New York, États-Unis

En 1969, les artistes participant à l'événement « Street Works IV » organisé par la New York Architectural League eurent pour consigne de produire une œuvre utilisant une rue de New York. Vito Acconci exécuta une performance réalisée sur une durée d'un mois, consistant à suivre chaque jour un individu.

Choisi au hasard, l'individu guide à son insu l'artiste dans un parcours inconnu et la filature cesse lorsque la personne entre dans un espace privé. Des photos documentent cette action, ainsi qu'une recension de ces promenades quotidiennes. En outre, Acconci envoyait chaque jour à une personne du monde de l'art le compte-rendu de sa performance.

Comme le Quinn de Paul Auster, Acconci entre en filature et suit les moindres pas d'un inconnu. Il ne s'agit cependant pas de jouer au détective privé, mais plutôt, dans une visée conceptuelle, d'appliquer à la lettre un plan, un système : exécuter l'action même désignée par le verbe « suivre ». Comme le remarque Roselee Goldberg¹, Acconci, d'abord poète, change de moyen d'expression : l'exploration du langage se fait ici par l'action et implique directement le corps. Les Notes qu'il rédige conservent cependant une valeur poétique et l'on y lit son intérêt pour le sens et la valeur des mots, notamment dans les définitions qu'il propose, telles que « *street (def.): 'promising line of development'*² » (« rue (déf.) : "ligne de développement prometteuse" »).

Cette action relève également d'un intérêt pour l'articulation de l'espace public et de la sphère privée, et pour les rapports de l'individu à autrui. En choisissant de lier ses pas à ceux d'un inconnu, Acconci explore les potentialités de la ville comme espace public. Il ne s'agit cependant pas de rencontrer cet autre, au visage souvent absent sur les photographies, puisqu'il doit ignorer qu'il est suivi, mais l'expérience sociale est bien à l'œuvre : « *The person I follow has his privacy intruded upon : he becomes public*³. » (« La personne que je suis voit son intimité violée : elle devient publique. ») La sphère sociale apparaît ainsi comme un espace de mise en relations, mais aussi de mise en danger de soi, par l'accès possible à l'autre. Pour l'artiste même, c'est une façon de se faire autre, absorbé qu'il est dans l'action même de suivre, dans cette tension vers l'individu suivi : « *I am almost not an 'I' anymore* » (« Je ne suis presque plus un "je" »). Il ajoute : « *What I wanted was to step out of myself, view myself from above, as an observer of my behavior*⁴. » (« Ce que je voulais était sortir de moi, me voir de dessus, comme un observateur de mon propre comportement. ») Avec la radicalité exigée par son protocole, *Following Piece* explore ainsi la nature des rapports interpersonnels, la fragilité de la frontière du public et du privé, au hasard de pas inconnus dans les rues de la ville moderne.

NOTES

¹. Roselee Goldberg, *La Performance, Du Futurisme à nos jours*, Thames and Hudson, Paris, Londres, 2001.

². Vito Acconci, *Following Piece : Notes*.

³. Ibid.

⁴. Cité dans Kate Linker, *Vito Acconci*, Rizzoli, New York, 1994, p. 20.

⁵. *Additional Note*, 1972.

Page de droite :

Following Piece,

1969

Action

Photographies : Betsy Jackson
Collection de l'artiste, New York



ART & LANGUAGE : MICHAEL BALDWIN

Chipping Norton, Royaume-Uni, 1945

MEL RAMSDEN

Ilkeston, Royaume-Uni, 1944

Vivent à Middleton Cheney, Royaume-Uni

Entre 1985 et 1987, Michael Baldwin et Mel Ramsden réalisent *Incidents in a Museum*, une série de tableaux figurant les espaces d'exposition d'un musée d'art moderne imaginaire. Poursuivant ensemble l'aventure d'Art & Language¹ depuis la fin de l'année 1976, ils réintroduisent la peinture au cœur de leur pratique, après une décennie consacrée à des œuvres essentiellement textuelles. Ainsi se sont succédé, depuis 1980, différentes séries de tableaux interrogeant les lieux de production et de diffusion de l'art moderne². Les toiles de la série *Incidents in a Museum* s'apparentent à des vues muséographiques provenant – hypothétiquement – du Whitney Museum of American Art. Le spectateur y discerne, dans une imbrication d'espaces, le reflet de l'œuvre même qu'il contemple.

Index : Incident in a Museum XV (1986) représente l'un des espaces du musée habillé d'une cimaise transversale. On découvre sur celle-ci un tableau reproduisant à l'identique la configuration de l'ensemble. Interrogeant les conditions de sa propre existence, l'œuvre désigne à deux reprises l'espace d'exposition comme sujet. Par ce procédé, Ramsden et Baldwin présentent une mise en abyme vertigineuse du musée, en substituant à l'œuvre d'art moderne une architecture démultipliée. *Index : Incident in a Museum – Francisco Sabaté* (1986) se distingue par un jeu subtil de superpositions et de recouvrements, le traitement de la surface intégrant de longues bandes de texte imprimé. Les mots y apparaissent comme la trace d'une pratique discursive constitutive de la démarche d'Art & Language – le tableau apportant un prolongement à cette « conversation moderne³ » initiée par l'art conceptuel. Pourtant, le texte incarne également la forme d'une critique esthétique potentiellement appliquée à l'objet lui-même. Ramsden et Baldwin parviennent ainsi à subvertir l'autoréférentialité moderniste par une tension dialectique entre énonciation et métadiscours.

Longtemps, le texte a constitué, dans la démarche collective des membres d'Art & Language, une arme destinée à subvertir un modernisme érigé en culture officielle. Ces derniers se sont singularisés par leur manière d'investir le « palais ruiné de l'art moderne », apparaissant, selon les termes de Paul Wood, sous la forme d'un « bunker » ou encore d'un « labyrinthe⁴ ». Dans le contexte nouveau d'une intronisation de l'art conceptuel par l'institution muséale, la série des *Incidents in a Museum* interroge la peinture et son enveloppe architecturale comme lieu d'une possible extension des relations entre l'art et le langage⁵. Lieu de fiction, le musée y apparaît comme un espace d'errance physique et mentale.



NOTES

¹. Collectif artistique américano-britannique créé en 1968.

². *Portraits* (1979-1980), *Peintures à la bouche* (1981), *Ateliers de l'artiste* (1982-1983), *Index : Incidents au musée* (1985-1987), *Otages* (1988-1991), *Index : Now They Are* (1992-1993), *Incident : Now They Are* (1993).

³. Alfred Pacquement, Catherine David, *Art & Language*, cat. exp., Galerie nationale du Jeu de Paume, Paris, 1993, p. 8.

⁴. Paul Wood, « Art & Language : la lutte avec l'ange », cité dans Alfred Pacquement, Catherine David, *op. cit.*, p. 15.

⁵. *Ibid.*, p. 8.

Ci-contre :

Incident in a Museum XVIII, 1987
Huile sur toile montée sur bois
224,5 x 380 cm
Galerie André Simoens, Knokke

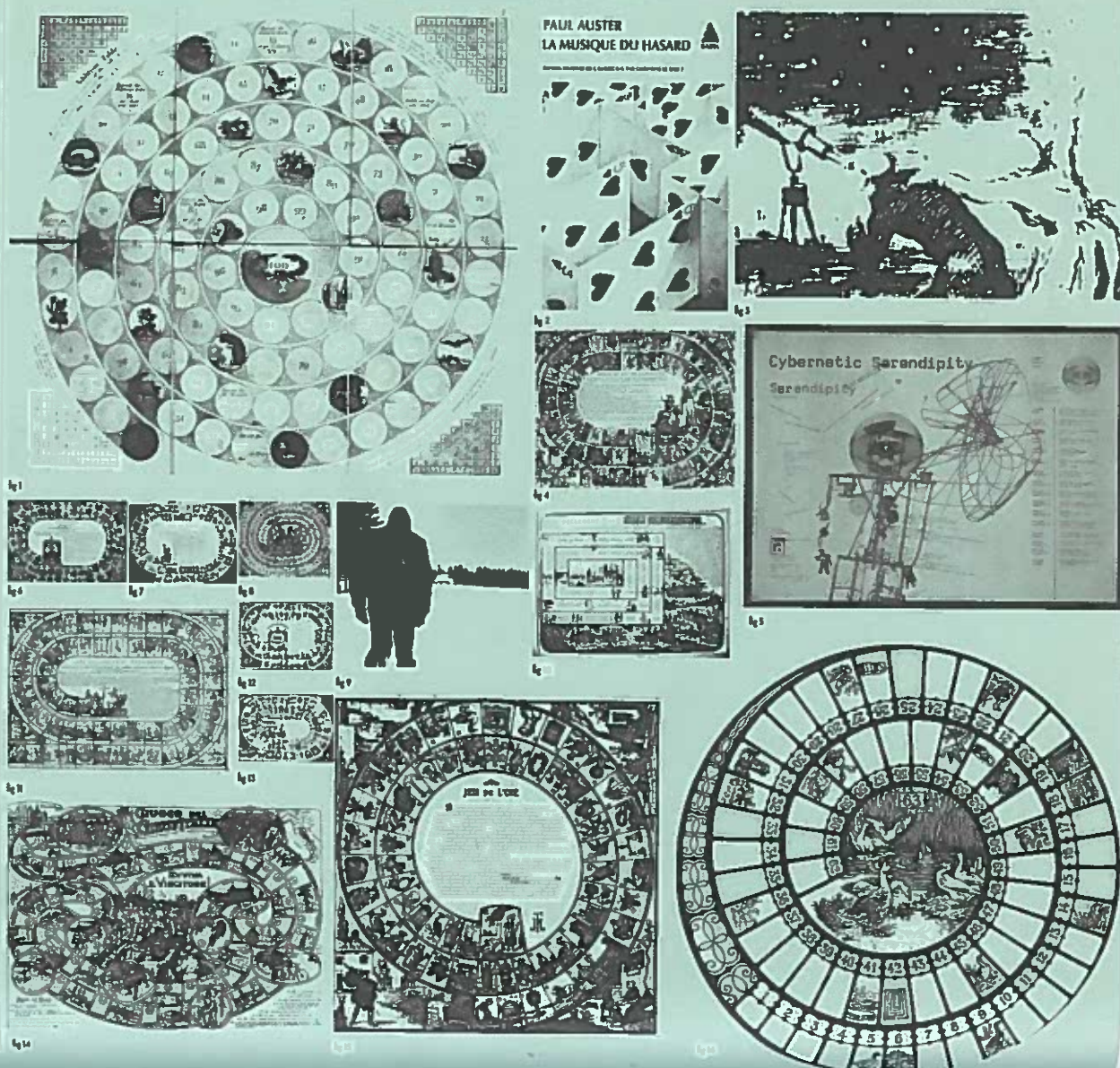
Ci-dessous :

Index : Incident in a Museum XV, 1986
Huile sur toile
243 x 379 cm
Centre national des arts plastiques
En dépôt au musée d'art moderne
Saint-Etienne Métropole
FNAC 89458

Selon la légende, le jeu de l'oie trouverait son origine dans un épisode du siège de la ville de Troie : afin de lutter contre le désarmement des troupes d'Agamemnon, Palamède aurait ainsi inventé un jeu de dés basé sur un parcours circulaire issu de la stratégie militaire, dont la progression se fait depuis un point de départ jusqu'à un but final, soumis entre-temps à un certain nombre d'embûches. Dans les temps modernes, le jeu de l'oie est d'ailleurs dit « renouvelé des Grecs ».

Depuis, son schéma n'a que très peu changé : ce jeu initiatique est composé de soixante-trois cases enroulées vers l'intérieur, en spirale. Deux cases supplémentaires viennent le compléter : le zéro et l'infini, signifiant respectivement le départ et l'arrivée. Le parcours classique du plateau monopériple du jeu de l'oie est ponctué d'oies toutes les neuf cases et présente huit accidents. Les références au mythe de Dédale et du Minotaure y sont multiples. Palamède se serait inspiré du mythe crétois, reprenant l'idée de la progression héroïque de Thésée dans le labyrinthe. En outre, les quatorze cases du jeu occupées par une oie correspondent au nombre des jeunes gens qui devaient être livrés au Minotaure chaque année.

Au fil des siècles, le jeu a cependant connu de multiples variantes et ses cases ont laissé le champ libre à toutes les adaptations iconographiques, desquelles la figure de l'oie a fini par disparaître. Au xvi^e siècle, le jeu de l'oie s'intègre pleinement à la vie sociale et les adaptations anecdotiques au contexte historique ou littéraire foisonnent. Il endosse parfois un dessein moral dans le cas des jeux « édifiants », destinés aux maisons conventuelles, tels que les jeux de récréation spirituelle. Les religieuses y sont guidées depuis le « Mépris du monde » ou l'« Entrée en religion » jusqu'à la « Salle du Céleste Époux » ou bien celle des « Noces de l'Agneau où sont reçues les vierges ». Le nombre quatorze déjà évoqué fait alors référence au nombre de stations du chemin de croix. Le jeu a également pu endosser une dimension pédagogique et éducative, notamment à la fin du xviii^e siècle. Dans le « Jeu des âges ou des vices, vertus, passions et événements de la vie » (1810), il est ainsi question des qualités et défauts de l'homme, illustrés par des scènes de la vie humaine ainsi que de représentations de bustes inspirées des travaux phrénologiques de Joseph Gall. De manière générale, le propos sous-jacent de ces jeux consiste en une vision universelle et symbolique de la vie, de son inconstance et de son lot de hasards, la forme circulaire de son schéma rappelant son caractère cyclique.



SÉRENDIPITÉ

La sérendipité est l'art de trouver quelque chose en cherchant autre chose. Ainsi, Christophe Colomb découvrant l'Amérique en 1492 alors qu'il cherchait une hypothétique route occidentale vers les Indes, ou Alexander Fleming découvrant l'effet de la pénicilline en faisant des bouillons de culture. Le terme fut introduit en 1754 par l'écrivain Horace Walpole, en référence à un conte persan intitulé *Les Trois Princes de Serendip* – l'un des anciens noms du Sri Lanka. Dans une lettre à Horace Mann, Walpole désigne ainsi sous le terme de *serendipity* les « découvertes inattendues, faites grâce au hasard et à l'intelligence » des trois princes aventuriers. Il faut attendre 1875 pour que le terme soit repris par Edward Solly, qui l'introduit dans les cercles littéraires. Mais le rôle d'observations empiriques largement accidentelles dans les découvertes scientifiques avait déjà été souligné par Louis Pasteur, qui n'y voyait pas qu'un hasard, puisque celui-ci, dans les sciences d'observation, « ne favorise que des esprits préparés ». La sérendipité peut dès lors être posée comme une méthode heuristique en tant que telle : la disposition d'esprit du scientifique à observer des phénomènes surprenants. Les faits empiriques aident au commencement d'une théorie, et l'on parle de sérendipité quand une observation surprenante est suivie par une abduction (explication) correcte. L'idée de sérendipité favorise une méthode non rationaliste et une poétique du détour dans la création artistique. Les inventions artistiques ne sont-elles pas toujours le lieu de détours et d'expérimentations hasardeuses, plutôt que d'une recherche organisée ? Picasso disait : « Je ne cherche pas, je trouve », et Kandinsky fut mis sur le chemin de l'abstraction dans son propre atelier en découvrant la puissance visuelle d'un tableau posé sur la tranche et dont le motif lui échappait. Le théâtre de l'absurde (Ionesco, Beckett) et les cadavres exquis des surréalistes peuvent apparaître comme autant d'éloges de la sérendipité, mettant à mal un certain ordre rationnel illusoire. Il s'agit de préférer la courbe hasardeuse à la ligne droite, de privilégier le détour et les voies de traverse. La perte ou l'errance deviennent génératrices de sens et peuvent être érigées en méthode créatrice. Les artistes ayant privilégié ce mode créateur sont nombreux, par exemple à travers la figure du déambulateur (André Cadere, Richard Long, Francis Alys...). D'autres ont mis en œuvre plus directement la notion de réseau sémantique (Lawrence Weiner, Bruce Nauman, Robert Filliou, Gabriel Orozco...), voire le détour burlesque ou l'absurde revendiqués (voir Avital Ronell, *Stupidity*, 1991, et Jean-Yves Jouannais, *L'idiote : art, vie, politique – méthode*, 2003). Éric Duyckaerts loue précisément la sérendipité comme méthode dans ses conférences performées.

