

ETC



Iron Man ironiste

Rodney Graham, *Rodney Graham*, Musée d'art contemporain de Montréal, 7 octobre 2006 - 7 janvier 2007

Patrick Poulin

Number 77, March–April–May 2007

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/34985ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (print)

1923-3205 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Poulin, P. (2007). Review of [*Iron Man ironiste* / Rodney Graham, *Rodney Graham*, Musée d'art contemporain de Montréal, 7 octobre 2006 - 7 janvier 2007]. *ETC*, (77), 64–67.



ACTUALITÉS/EXPOSITIONS

Montréal

IRON MAN IRONISTE

Rodney Graham, *Rodney Graham*, Musée d'art contemporain de Montréal.
7 octobre 2006 – 7 janvier 2007

« *Nobody wants him. He just stares at the world* »
(Black Sabbath, *Iron Man*)

Les œuvres de Rodney Graham ont été accueillies avec une ferveur institutionnelle. De fait, s'il est vrai qu'elles sont d'une qualité plastique et conceptuelle remarquable et qu'à ce titre, elles révèlent une grande ingéniosité, elles n'ont rien de « génialement paradoxal »¹. À moins de voir dans un jeu de déconstruction une démarche qui engendre des paradoxes *in excelsis* – et qui engendre ainsi une intensité particulière, une vibration qui tient à l'incommensurabilité des éléments composés, lesquels ne se rapportent dès lors plus qu'à eux-mêmes, pris individuellement.

Tel un mobile, un tel paradoxe tient entièrement dans un vacuum où ne subsistent plus que des morceaux de culture en état d'apesanteur, et des morceaux d'existences privatisées. Et il s'agit peut-être d'une ironie d'un genre particulier : l'ironie géniale, qui forme des individus, plutôt que des paradoxes. « Si la totalisation alors n'a plus de sens, ce n'est pas parce que l'infinité d'un champ ne peut être couverte par un regard ou un discours finis, mais parce que la nature du champ – à savoir le langage et un langage fini – exclut la totalisation : ce champ est en effet celui d'un jeu, c'est-à-dire de substitutions infinies dans la clôture d'un ensemble fini. Ce champ ne permet ces substitutions infinies que parce qu'il est fini, c'est-à-dire parce qu'au lieu d'être un champ inépuisable, comme dans l'hypothèse classique, au lieu d'être trop grand, il lui manque quelque chose, à savoir un centre qui arrête et fonde le jeu de ses substitutions. »²

Une proposition esthétique en forme de déconstruction – même brillante – n'engendre justement rien,

elle n'opère aucun trou ni aucun forage, mais elle contribue bien davantage à tracer un cercle duquel il est impossible de sortir, un cercle en forme de miroir et dont toute la consistance repose dans les us et coutumes d'une forme culturelle donnée, dans une sorte d'usage. C'est une façon de penser la fin des grands récits, de penser un plan d'immanence qui vise un retour à la « vie ordinaire », mais une vie ordinaire donnée pour évidente, un fait accompli qui s'articulerait et s'étendrait comme le fait un vocabulaire donné ou une langue. Et c'est aussi une pratique esthétique qui vise davantage à consommer des objets conceptuels (circuler) qu'à produire des transformations innommables (sortir³).

Malheureusement, il semble qu'on associe trop facilement art contemporain et circulation conceptuelle ; aussi ne faut-il pas s'étonner de l'accueil reçu par les œuvres de Graham. Pourtant, l'art conceptuel ne se résout pas dans une simple circulation à l'intérieur d'un ensemble de codes esthétiques (auquel cas il serait la forme la plus représentative de ce que d'aucuns nomment « postmodernisme ») ; il arrive qu'un artiste propose des intensités, des expériences, des affects ou des perceptions qui échappent à cette circulation et ne sont plus monnaie courante (ni même monnaie), tant ils versent vers autre chose. Et donc, liquider un héritage (la fameuse *Destruction*), non pour dissoudre et requalifier (jouer à l'intérieur de limites sans centre), mais pour passer à autre chose (sortir des limites). C'est pour cette raison que les œuvres de Graham connaissent les mêmes bornes que la déconstruction derridienne : « La déconstruction est la seule pensée compatible avec l'Empire, quand elle n'en est pas la pensée officielle. Ceux qui l'ont célébrée comme "pensée faible" ont visé juste : la déconstruction est cette pratique discursive tout entière tendue vers un

unique but : dissoudre, disqualifier toute intensité, et soi-même n'en jamais produire »⁴. Il faudrait ajouter, « ne jamais produire d'autre intensité que celle de son ironie », une ironie qui montre bien, même dans une irrévérence en forme de subversion, que chaque chose est à sa place, et qu'il n'y a plus rien d'autre à faire que de s'enfermer dans un jeu de permutations, dans une sorte de communication permanente.

Mais qu'en est-il des œuvres, justement ? Les œuvres présentées multiplient les références à l'histoire de l'art, à la culture populaire et à la musique. Graham juxtapose des strates historiques et des niveaux culturels hétérogènes et il utilise à cette fin la

citation, l'autoportrait, la mise en scène et des dispositifs-miroir (*The Glass of Beer, Lobbing Potatoes at a Gong, Awakening, Paradoxical Western Scene*).

Les mises en scène, non seulement dans le film *How I became a ramblin' man*, ou dans la performance *Loudhailer*, produisent l'étrange impression de staticité que laissent les musées de cire ou d'histoire naturelle, comme si on avait affaire tout à la fois à des œuvres d'art et à un travail de taxidermie. Ou comme si quelque chose s'était pétrifié. À ce titre, Graham est au bord d'opérer ce que Brian Jungen exécutait magnifiquement au MACM (*Prototype for new understanding, Shapeshifter*), à savoir, un commentaire direct sur l'institution muséologique et sur





la diffusion du savoir, et une volontaire corrosion de celles-ci.

Le miroitement et le lustré agissent comme des motifs, et le plus souvent ils intègrent et déforment le visiteur dans l'œuvre, souvent en le juxtaposant par-dessus un portrait de l'artiste. Des miroirs absorbants opèrent une mise en abyme (l'œuvre qui intègre sa propre réception, de manière circulaire, ce qui du coup en renforce l'ironie), tandis que, du même geste, ils renvoient chacun à une image de lui-même combinée à celle de l'artiste, en sus de l'image de la réflexion en tant que telle. Tout ce jeu sur les surfaces participe d'une déconstruction et d'un jeu sur l'identité, dans le scintillement du sou vrai/faux. Un jeu où chacun est invité à déconstruire un héritage esthétique à partir du palais de glaces des points de vue, à partir de sa propre identité, même troublée. Dans la clôture de l'héritage esthétique occidental, à la fin de l'histoire, ne s'ajoute plus que la liquidation des actifs du passé, et ce jeu fermé est infini. Un jeu où plus rien ne saurait être collectivement discriminé, et où il appartient à chacun d'avoir le dernier mot, à part soi, tout comme ce grand flambeur, l'artiste.

Mais tout ce qui sort de ce jeu et propose d'autres intensités, des affects et des perceptions non identifiables, dépersonnalisant au besoin les individus, tout cela fait qu'il est possible de se réapproprier la capacité même de constituer et de forer du sens, de devenir autre chose, tout cela participe, me semble-t-il, d'un autre rapport

à la surface que celui proposé par Rodney Graham. « De l'autre côté du miroir », pourrait-on dire.

Ce qui nous amène à une œuvre fascinante, *Screen Door*, cette porte de patio en argent massif qui reproduit celle de Graceland et évoque le passage d'une figure mythique, le météore Elvis Presley. De fait, ici, le miroitement se fait précipité complexe, puisque l'argent poli renvoie autant de reflets qu'il délimite une sorte d'ouverture magique, une porte spectaculaire débouchant (et ne débouchant pas) sur Graceland – ce qui résonne aussi avec *Door : 11, rue Larrey*, de Marcel Duchamp. Et c'est peut-être ici que le travail conceptuel de Graham fonctionne le mieux, puisqu'il n'y est plus seulement question de déconstruction, mais d'une véritable énigme où se croisent directement métal précieux, gaspillage, dépense, écran, écran paranoïaque, spectacle, reflets, passage, fétichisation, relique... Une énigme conceptuelle qui ne circule pas simplement à l'intérieur d'une tradition artistique, puisqu'elle perfore une figure populaire tout en provoquant brutalement une impasse quant au merveilleux donné en désir. Et la porte écranique interdit précisément ce qu'elle promet (« l'unique apparition d'un lointain, si proche soit-il »⁵ ?). En ce sens, c'est une véritable tension faite d'argent massif, un motif religieux, muettement spectaculaire, comme la porte d'un tombeau.

Miroir et projection encore dans cette installation autour de Fluxus, *Lobbing Potatoes at a Gong*, la-



quelle rappelle le travail de Beuys sur le magnétisme du « bâton d'Eurasie » ou sur la transformation ou la préservation de la matière, évoquées respectivement par le gras et le feutre. Le projecteur, en découpant les silhouettes des spectateurs sur l'écran (alors que ceux-ci apparaissent dans le panneau transparent protégeant le projecteur), intègre autant le visiteur dans l'œuvre représentée (fausse performance Fluxus) qu'à l'œuvre effective, soit celle de Rodney Graham. Cette mise en abyme participe d'une déconstruction qui tourne en dérision et rature les motifs thérapeutiques / esthétiques présents chez Beuys (ne plus guérir, mais souler), et donc toute une supposée métaphysique (tout comme la transcendance religieuse est rapportée dans l'inexpugnable *Screen Door*). Et l'on passe d'un alambic à l'autre. Ce geste artistique ne va pas sans évoquer la fameuse moustache de L.H.O.O.Q, mais avec une cocasserie qui n'est peut-être pas à la hauteur de l'humour des énigmes de Marcel Duchamp, en affectant un cynisme institué. « Si l'ironie est la coextensivité de l'être avec l'individu, ou du Je avec la représentation, l'humour est celle du sens et du non-sens ; l'humour est l'art des surfaces et des doublures, des singularités nomades et du point aléatoire toujours déplacé... »⁶. Enfin, là où Matthew Barney entame une construction d'un ordre supérieur (cf. Barney/Beuys au Deutsche Guggenheim), Graham se contente de liquider cyniquement un actif.

En combinant virtuosité et cynisme, Rodney Graham est peut-être le seul à sortir intact des applaudissements que ses œuvres suscitent.

PATRICK POULIN

NOTES

- ¹ <http://www.macm.org/fr/expositions/25.html>.
- ² Jacques Derrida, « La structure, le signe et le jeu », in *L'Écriture et la différence*.
- ³ Sortir comme une défiance, un arrachement à des croyances, un départ, *Herausforderung*, une « exigence d'une sortie » qui ressemble à un « défi », une cessation de paiement, un sabotage. Autre chose. Santiago López Petit, *El infinito y la nada : El querer vivir como desafío* (Barcelone).
- ⁴ *Tiqqun*, n° 02, p. 26.
- ⁵ Walter Benjamin, *L'Œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique. Petite histoire de la photographie*.
- ⁶ Gilles Deleuze, série « De l'humour », in *Logique du sens*.

Patrick Poulin est doctorant en Littérature comparée à l'Université de Montréal. Il dispose d'une formation double en littérature et en philosophie. Il collabore avec les Éditions *Le Quartanier* et travaille à la publication d'un recueil de textes. Il poursuit des recherches sur le jeu vidéo.