

ETC



À faire soi-même

Guy Ben-Ner — *Treehouse Kit*, Musée d'art contemporain de Montréal. 10 février - 22 avril 2007

Patrick Poulin

Number 79, September–October–November 2007

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/35062ac>

[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 [À faire soi-même / Guy Ben-Ner — *Treehouse Kit*, Musée d'art contemporain de Montréal. 10 février - 22 avril 2007]. *ETC*, (79), 58–60.

Montréal
À FAIRE SOI-MÊME

Guy Ben-Ner – *Treehouse Kit*,
Musée d'art contemporain
de Montréal.
10 février – 22 avril 2007

est à un assemblage singulier que nous convie Guy Ben-Ner. Dans un jeu entre l'installation et la vidéo, *Treehouse Kit* combine plusieurs lignes de récit, en plus d'accomplir un mélange qui prête à réfléchir sur la modularité. Il en va également de la combinaison de plusieurs mises en abyme simultanées, et ce, d'une manière sobre et féconde. Enfin, si Ben-Ner s'occupait précédemment du *Moby Dick* de Melville, il utilise ici le *Robinson Crusoe* de Defoe (1719), et Robinson devient littéralement un outil pour penser et repenser esthétiquement.

Il va sans dire que cet usage de Robinson densifie immédiatement l'œuvre, puisque celle-ci entre dans la constellation des usages de *Robinson Crusoe*. Mentionnons brièvement et arbitrairement deux œuvres qui peuvent ainsi éclairer le *Treehouse Kit*, soit le roman *Vendredi ou les limbes du Pacifique* (Michel Tournier) et la série télévisée *Lost*.

Dans le premier cas, Robinson fait dans son isolement l'expérience progressive de la déshumanisation. De surcroît, Gilles Deleuze y voit (en 1969) une perversion au sens psychanalytique. Cette perversion déshumanise autant qu'elle assassine le possible d'autrui : « Toute perversion est un autruicide, un altruicide, donc un meurtre

des possibles. Mais l'altruicide n'est pas commis par le comportement pervers, il est supposé dans la structure perverse ». Il en va de l'abolition du couple sujet/objet, et ce dépouillement opère un bouleversement d'ordre perceptif. Peut-être est-ce aussi toute la société qui s'en trouve radicalement anéantie, faisant place au possible d'une communauté basée sur un rapport au corps qui est proprement animal.

Cela dit, en regard de la vie animale, *Treehouse Kit* semble plutôt accomplir une vie domestique : la présentation naturelle de l'animal dénaturé, ou encore un processus de fétichisation au cours duquel l'artificiel se donne trompeusement pour naturel. Et c'est comme si une modularité domestique se donnait faussement comme une créativité animale.

Dans le cas de la série *Lost*, l'usage de Robinson a ceci de particulier qu'il enchaîne ensemble non-lieux, communauté et vie nue, puisque les naufragés le sont au pluriel. Ceci ne manque pas de transformer la qualité de l'isolement qui affecte classiquement Robinson, puisque *Lost* met d'emblée en vedette un ensemble de protagonistes isolés sur une île « déserte » à la suite d'un écrasement d'avion. Il ne s'agit donc pas tant d'une déshumanisation que d'une « réhumanisation » ; et c'est ainsi que chacun des naufragés devra apprendre à vivre en communauté et à transformer un passé individuel (« *Live together, die alone* »). Du même souffle, la catastrophe provoque un changement d'ordre spatial : l'espace du non-lieu réservé à des individus en transit (aéroport, avion) donne sur l'habitation d'un espace qui devient dès lors un lieu en soi ; un lieu qui supporte l'ordre d'une communauté en demeurant en deçà de la Loi et de l'État. Enfin, dans la mesure où c'est alors la vie même qui fonde l'ordre social, le spectateur assiste à une singulière appropriation du concept de vie nue mis de l'avant par Walter Benjamin (*Critique de la violence*).

Enfin, la parution du *Robinson Crusoe* de Defoe coïncide avec le début de la mondialisation et de l'expansion colo-







niale européenne, tout comme avec l'essor des sciences humaines, dont l'anthropologie et l'ethnologie. Ben-Ner avouait aussi à ce titre son intérêt pour l'*Émile* de Jean-Jacques Rousseau.

Ainsi, *Treehouse Kit* s'inscrit amplement sur un fond culturel préalable, voire préfabriqué. Nous pourrions dire qu'il s'y fait ainsi un premier assemblage et une première mise en abyme, étant donné que l'œuvre représente un montage de certains des éléments qui entrent dans la structure d'un Robinson, et qu'elle utilise délibérément ces éléments d'une manière modulaire qui évoque à son tour une arborescence possible, mais artificielle. Culturellement, *Treehouse Kit* agit selon des procédés empruntés au monde du produit préfabriqué à monter soi-même, en chevillant un ensemble de blocs culturels : c'est le monde du prêt-à-monter, un monde qui promet pourtant de la personnalisation.

Et donc cet arbre artificiel, cette origine doublement inventée (elle renvoie autant au récit de la robinsonnade qu'à la figure culturelle de Robinson Crusoe), se développe ensuite dans un jeu entre la modularité, l'isolement individuel et la créativité en kit (dont le paragon commercial est peut-être *Ikea*), d'une part, et sur un jeu entre la performance artistique, la sculpture et l'installation, d'autre part.

Qui plus est, ce travail d'arborescence artificielle est marqué et désigné comme un colonialisme (Ben-Ner, Israélien, évoque d'ailleurs explicitement l'expansion coloniale juive, dans un entretien avec Gilles Godmer). Nous pourrions ajouter qu'il s'agit aussi de l'élaboration d'une généalogie artificielle autant que du travail d'une origine et d'une créativité fantasmées. Incidemment, cela renvoie aux débats identitaires qui marquent notre culture capitaliste contemporaine comme une panique personnaliste. À la même enseigne loge peut-être le libéralisme multiculturaliste.

Mais il ne faut pas oublier que le modulaire tient du code, et c'est ainsi que le Robinson de Ben-Ner accomplit une robinsonnade artificielle : puisqu'elle n'est pas libre, elle n'est pas anti-étatique ou antéjuridique ; c'est un isolement fabriqué dont la modularité participe clairement d'un code et d'une hétéronomie. De plus, la robinsonnade est une aventure qui marque la transformation nécessaire d'un protagoniste ; or dans *Treehouse Kit*, il en va tout autrement. Il en résulte une sorte de coloration mélancolique et neutre, et le protagoniste faussement barbu semble accomplir mécaniquement et impersonnellement des gestes créatifs et personnels. L'événement de son habitation n'est que l'accomplissement performatif d'un code, et la vie de Robinson ne vaut pas plus que celle d'un employé qui ne vit plus aucun événement, ne fait plus aucune expérience (incidemment, Robinson Crusoe est l'employé ustensile de Ben-Ner). L'effet produit, un effet de « Providence fortuite », oscille entre le comique et le triste.

Mais encore, il en résulte une posture ironique, mais grave, qui prend pour objet l'assemblage artistique en tant que tel, et les sphères du consumérisme et de l'art sont renvoyées dos à dos comme Vendredi et Robinson : ils vivent et partagent un même isolement, et peut-être ont-ils fait un même naufrage. Et leur vie performative prend un air de liberté, dans une facilité providentielle qui confine à une sorte d'anéantissement adamique : une innocence qui tient dans l'inaptitude à faire et à vivre des expériences. Aussi est-il juste de parler de domestication, ce qui renvoie aussi aux concepts de *dispositif* et de *biopolitique*, c'est-à-dire à la gestion et à la production industrielle du vivant. C'est ce dont *Treehouse Kit* serait la fable : non une fable issue d'un optimisme des Lumières, mais une fable infinie pour la fin de l'Histoire, pour un naufrage historique et spectaculaire. (Un naufrage spectaculaire, d'autant plus que la vidéo sert délibérément de mode d'emploi pour comprendre et donc assembler l'installation réelle, l'arbre artificiel disposé dans la salle d'exposition.)

Le Robinson de Ben-Ner fait un assemblage performatif d'une grâce agile et facile, et sa modularité montre bien la part d'utopie du rhizomique et du numérique : en croyant connecter singulièrement, Robinson n'accomplit pourtant qu'une arborescence artificielle soumise à une hétéronomie : la logique arborescente d'un code. Ce geste est chaque jour reconduit, notamment dans la téléphonie cellulaire et dans les dispositifs communicationnels contemporains². C'est un geste qui fréquente un réseau et un ensemble (un système) et pour lequel il n'y a plus aucun monde extérieur. Et pour un tel Robinson, il n'y a pas d'altruicide possible ; mais en même temps, puisque dans la performativité modulaire autrui se dérobe comme soi-même, Ben-Ner reconduit dans *Treehouse Kit* un isolement qui sert de connecter disjonctif avec les robinsonnades évoquées dans *Vendredi ou les limbes du Pacifique* et dans *Lost* (pour ne nommer que celles-là).

Cet isolement a curieusement une apparence carcérale qui convient bien à un monde obsédé par la sécurité, au nom de la liberté. La robinsonnade de Ben-Ner en est une qui prend place dans l'insularité d'un espace fermé par des murs, et l'installation de « l'arbre » proprement dite transforme et assimile la salle de musée en une pièce insulaire fermée, comme une chambre personnelle (d'où la justesse du terme *Treehouse* qui renvoie à la maison, à la chambre et à une enfance). Une translation est ici possible qui transporte la fermeture carcérale à la fermeture d'une subjectivation individualiste et attributive : l'insularité identitaire.

Par l'entremise de *Treehouse Kit*, Guy Ben-Ner « performe une performativité » en débarrant un ensemble de mises en abyme tout en faisant une lecture de Robinson qui s'applique autant au monde du produit usiné qu'à la forme esthétique de l'œuvre d'art. Sous un certain angle, ce jeu sur la modularité et l'isolement tient autant de l'humour noir que d'une réflexion qui échappe au cynisme, en sorte que *Treehouse Kit* se révèle à la fois d'une grande fécondité conceptuelle, et à la fois d'une fine sensibilité...

PATRICK POULIN

NOTES

¹ Gilles Deleuze, *Logique du sens*.

² Cf. Alexander R. Galloway, *Protocol : How Control Exists after Decentralization*.

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.