Document généré le 23 avr. 2024 07:30

esse arts + opinions

Drift par VSVSVS : l'art de l'utopie concrète

Paule Mackrous

Numéro 85, automne 2015

URI : https://id.erudit.org/iderudit/78605ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

Les éditions esse

ISSN

0831-859X (imprimé)
1929-3577 (numérique)

Découvrir la revue

Citer cet article

Mackrous, P. (2015). Drift par VSVSVS : l'art de l'utopie concrète. *esse arts + opinions*, (85), 83–85.

Tous droits réservés © Paule Mackrous, 2015

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

Drift par VSVSVS : l'art de l'utopie concrète

Paule Mackrous

Sept artistes, un ensemble d'ateliers, un entrepôt transformé en maison, un centre d'artistes : VSVSVS[1], c'est tout ça à la fois. Au cours d'une résidence d'un mois au Centre Bang, à Chicoutimi, le collectif fabrique l'exposition *Drift*, résultat d'une collection de dérives aux alentours du centre d'artistes, mais aussi d'une multitude de choix consensuels. On peut difficilement aborder VSVSVS sans parler de son processus, de son mode de vie qui rappelle la communauté intentionnelle. Je propose une réflexion critique sur l'utopie sociale et artistique que met en œuvre l'exposition *Drift*.

VSVSVS
Drift, vue d'installation, Centre Bang, Chicoutimi, 2015.
Photo : permission de VSVSVS

DÉRIVER

Drift. En français, « dérive » : d'emblée, je pense à la dérive théorisée par Guy Debord, davantage pour le rapport à la création que pour les résultats escomptés qui s'inscriraient dans le projet plus vaste qu'est l'Internationale situationniste. Dériver est une méthode qui permet d'explorer une ville en adoptant un comportement à la fois ludique et constructif. On abandonne les objectifs habituels qui régissent nos déplacements ; on se « laisse aller aux sollicitations du terrain et des rencontres qui y correspondent[2] ». Ainsi, tout au long de leur résidence au Centre Bang, les artistes déambulent dans la ville pour y recueillir des expériences, des idées, des objets. La posture est celle de la découverte. L'attirance « fixe le sujet [...] autour de nouveaux axes habituels[3] ». L'axe est, pour VSVSVS, un grand banc de neige qui s'élève à proximité de la rue Racine. Il sera longuement exploré, décrypté, escaladé par le collectif.

Les artistes ne font pas qu'explorer l'environnement extérieur, ils occupent les trois étages du Centre Bang. Ensemble, ils fouillent de fond en comble le bâtiment. Des outils et de la styromousse trouvés dans le sous-sol aux crayons et papiers dérobés dans les bureaux, VSVSVS s'est emparé de tous les objets. C'est l'esprit du « collectionneur » défini par Walter Benjamin qui régit les déambulations : « Le collectionneur est le véritable occupant de l'intérieur. La transfiguration

VSVSVS
Drift, vues d'installation,
Centre Bang, Chicoutimi, 2015.
Photos : permission de VSVSVS

des choses, il en fait son affaire. La tâche qui lui incombe est digne de Sisyphe ; il doit, en possédant les choses, les dépouiller de leur caractère de marchandise[4]. »

« Nous sommes tous des collectionneurs/accumulateurs compulsifs[5] », raconte le collectif. Ses collections sont, bien avant d'être des réunions d'objets choisis pour leur valeur esthétique, des moyens de communication. Fréquents sont les projets qui résultent d'un assemblage d'objets au sein d'un espace circonscrit et que chacun manipule à tour de rôle (par exemple : *Things on Things on Things*, 2015 ; *The Shelf*, 2013). Comme le raconte Stephen McLeod, cela « permet de voir ce que les autres voient, de comprendre l'intelligence visuelle de chacun[6] ». Par ce moyen, le collectif crée un langage visuel commun et invente une manière originale de créer des liens sociaux. Si le mode est ludique, il faut souligner l'engagement profond que le jeu sous-tend ici, soit le désir d'entrer en contact de façon authentique avec l'autre. Et cela passe résolument par l'imaginaire.

VSVSVS nous engage dans ses jeux. Au sous-sol d'Espace Séquence, des vidéos sont projetées sur chacun des côtés d'une cloison centrale ouverte à ses extrémités. Des bancs de styromousse, rappelant ceux du musée, sont montés sur des roulettes ; dès qu'on s'assoit, on en ressent l'instabilité. Des images sont projetées sur les murs : des blocs de styromousse glissant sur un plancher, celui du lieu dans lequel nous nous trouvons. Par un effet miroir, on comprend rapidement ce qui nous est ici prescrit : jouer, explorer, habiter l'espace en bougeant les objets. Il faut apprendre à regarder ensemble et en dérivant, comme l'ont fait les artistes de VSVSVS durant un mois.

FAIRE

Le « faire ensemble » propre à la pratique non hiérarchique de VSVSVS est une occasion de penser et de créer des espaces d'interaction hors du commun. Comme le rapporte Anthony Cooper : « Parfois, nous avons chacun un quart de compétence et ensemble, la compétence est complète[7] ». À sept, ils savent aussi bien manier le plâtre que la vidéo, la photographie, le dessin, la peinture et les logiciels pour créer de l'interactivité. Les savoir-faire ainsi réunis permettent d'élargir le champ des possibles et de créer non seulement des œuvres originales, mais aussi leur propre milieu de vie. Le plus grand projet collectif de VSVSVS est, en ce sens, un entrepôt situé dans les Portlands de Toronto, entièrement réaménagé par les artistes afin de l'habiter et d'y travailler. L'endroit est devenu un centre d'artistes autogéré, qui accueille même d'autres artistes en résidence. Il s'agit d'une structure habitable qui devient, par son dynamisme et son ouverture vers les autres, un réseau.

Lorsqu'on leur demande ce qui a motivé la mise en branle d'un tel projet, ce qui les pousse à préserver leur communauté, la réponse est unanime : « faire ». Pas simplement faire de l'art, mais *faire*, point. Cela rappelle les *hackerspaces* qu'analyse Michel Lallement dans *L'âge du faire*[8], ces lieux de création où l'on s'affranchit des contraintes du marché et de l'autorité institutionnelle. Les *hackers* se lient aux autres par cette passion du *making*, peu importe le résultat. Pour Laura Simon, c'est le fait qu'on peut être « obsédé par un sujet et le traiter de la manière qu'on veut[9] » qui est stimulant. Car les artistes veulent « faire », certes, mais en toute liberté.

La liberté dont parlent VSVSVS n'est pas celle du néolibéralisme, qui attribue une omnipotence illusoire à l'individu. Elle s'inscrit plutôt dans la mise en œuvre d'un « imaginaire de l'insuffisance devenue consciente d'elle-même, et de la dépendance généralisée assumée[10] ».

Il s'agit d'un « faire libre » qui ne s'appuie pas sur le déni du besoin de l'autre, mais plutôt sur la nécessité de l'autre et le désir profond de l'accueillir dans sa différence, sa sensibilité et sa complexité.

REFAIRE

Comme le souligne l'auteure Véronique Côté, « l'organisation de nos lieux de vie fonde notre façon de réfléchir à nos manières de vivre ensemble[11] ». *Drift* rassemble des espaces d'interaction, des lieux habitables, socialisants, où le mode ludique doit être pris au sérieux, où il devient un engagement profond et enthousiaste envers l'art et le monde. Dans l'une des salles, un trou dans le mur nous mène à l'intérieur du banc de neige. Le mur n'est plus un support, mais un passage vers un lieu où l'on peut s'assoir auprès d'un écran sur lequel un faux feu s'anime. À l'entrée de la galerie, des caramels et des bières émergent d'une glacière enfoncée dans le banc de neige et nous sont offerts. Les produits de consommation deviennent des moyens, pour les visiteurs, de se lier aux autres et de « connecter » avec les œuvres. *Drift* témoigne ainsi d'une réelle volonté de « partager des représentations qui informent des manières de penser, de sentir et d'agir[12] », qui invitent avant tout au dialogue sur l'art.

Ces représentations sont malléables, elles prennent forme au gré des interactions humaines. Il en va de même du logis de VSVSVS qui est un espace habité et ouvragé selon les interactions des membres du collectif. Ceux-ci l'affirment :

sa configuration n'est pas définitive. Des murs sont démolis, d'autres sont reconstruits. La pensée et les modes d'être sont mouvants, les espaces qui leur correspondent sont donc modulables et conservent toujours leur état de « potentialité » pour les artistes.

Comme l'écrit Lallement, « [a]ujourd'hui, les utopies ne sont plus simplement de simples innovations discursives, elles sont tapies – souvent de façon invisible – dans les plis de notre présent[13] ». Il appert que ces « utopies concrètes » sont bien souvent dissimulées entre les murs de nos multiples centres d'artistes. Si l'exposition *Drift* est une manifestation d'une telle utopie, si elle pointe vers elle de différentes manières, sans toutefois lui être subordonnée, il m'apparait nécessaire, en tant que critique, de braquer le projecteur, comme le fait Lallement chez les *hackers*, là où on le fait trop rarement, c'est-à-dire sur le processus créatif.

Drift révèle une urgence de mettre en lumière son « utopie concrète », le fait que « la dépendance peut être non pas déficitaire, mais constitutive, non pas manque, mais construction[14] ». L'étude critique des œuvres, dans le contexte global du mode de vie du collectif, nous conscientise au fait que la liberté s'acquiert par la volonté de se lier avec les autres. Elle révèle aussi qu'il est possible d'aller au-delà de la résistance, au-delà de l'état de survivance afin de recréer, dans l'art comme ailleurs, les espaces mentaux et physiques où cette liberté peut s'exercer. ●

---

1 — Anthony Cooper, James Gardner, Laura Simon, Miles Stemp, Ryan Clayton, Stephen McLeod et Wallis Cheung.

2 — Guy Debord, « Théorie de la dérive », *Revue des ressources*, 2002, www.larevuedesressources.org/IMG/_article_PDF/article_38.pdf [consulté le 21 avril 2015], p. 2.

3 — Ibid., p. 3.

4 — Walter Benjamin, « Paris, capitale du XIXe siècle », *Œuvres III*, Paris, Gallimard (Folio), 2000, p. 54.

5 — Paule Mackrous (mars 2015), « Entrevue avec VSVSVS », *Zone occupée*, Saguenay, http : //zoneoccupee.com/entrevue-avec-vsvsvs/ [consulté le 21 avril 2015].

6 — Entrevue accordée à l'auteure sur Skype, avril 2015.

7 — Ibid.

8 — Michel Lallement, *L'âge du faire. Hacking, travail, anarchie*, Paris, Seuil, 2015, p. 100.

9 — Entrevue accordée à l'auteure sur Skype, avril 2015.

10 — Frédéric Lordon, *La société des affects. Pour un structuralisme des passions*, Paris, Seuil, 2013, p. 272.

11 — Véronique Côté, *La vie habitable. Poésie en tant que combustibles et désobéissances nécessaires*, Montréal, Atelier 10, 2014, p. 59.

12 — Michel Lallement, op. cit., p. 206.

13 — Ibid., p. 408.

14 — Frédéric Lordon , op. cit. , p. 275.