

Stéphane Gilot. Ou Babel et son double

Louise Provencher

Phénomènes contemporains de la culture inuit
Numéro 225, mars-avril 2009

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/16691ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Spirale magazine culturel inc.

ISSN

0225-9044 (imprimé)
1923-3213 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Provencher, L. (2009). Stéphane Gilot. Ou Babel et son double. *Spirale*, (225), 37-39.

Stéphane Gilot

Stéphane Gilot.
Ou Babel et son double

*Nous vivons dans le présent, mais l'avenir est en nous à tout moment.
Peut-être est-ce pour cela qu'on écrit, Sid. Pas pour rapporter
des événements du passé, mais pour en provoquer dans l'avenir.*
— Paul Auster, *La nuit de l'oracle*

Il s'agirait ici de faire œuvre d'anticipation. Causer, mine de rien, d'une installation à venir en s'appuyant sur ce qui l'a précédée et qui, pour cause, n'en finit plus d'arriver. Projet d'écriture qui mire le travail de qui s'y entend en « situations-fiction »...

De l'architecture comme motif

Nous n'habitons pas un lieu déterminé que nous ne puissions quitter...
— Dante, *Le Purgatoire*

Question liminaire : pourquoi l'architecture comme leitmotiv récurrent des installations de Stéphane Gilot et la présence, insistante, d'une maquette, minimale ou magnifiée, de surcroît ? Réponse lapidaire : l'architecture recèle, de façon paradigmatique, en ses reliefs, une scénographie de nos vies, la ronde imperceptible de nos gestes. En révéler les motifs en creux impliquerait la mise en scène d'« arrêts sur image » grâce auxquels, dédoublement troublant, on puisse tout à la fois se voir et se voir voyant, regardant. Condition additionnelle requise selon

Gilot : l'élaboration d'une « mise à l'épreuve » du corps propre dans un espace — enclos, diraient certains — volontairement restreint. L'adjonction d'une maquette, telle celle de la tour de Babel, à la masse nous terrassant dès l'entrée dans *C'est en suivant la frontière, en longeant la surface...* (Dare-dare, 1997) ne ferait que souligner, au premier chef, l'exigence pour l'artiste d'induire une déstabilisation de toute prétention à l'instauration d'un point de vue unique sur le monde. « Artifice » nous ménageant donc, subrepticement, la possibilité d'une démultiplication des perspectives : celle instruite par l'immersion dans une structure qui nous englobe et, simultanément, mise à distance relativisant sa prétention à absorber l'horizon. Tandis qu'aléatoirement, ailleurs, dans d'autres installations, une trame vidéographique lie — « commente » plutôt — indéfiniment, la scène dans son ensemble...

Stéphane Gilot, *Le buvard (du monde)*, 2008
Étude pour un projet en collaboration avec la performeuse Caroline Dubois
Aquarelle sur papier Fabriano, 35,5 x 51 cm
Prévu pour 2009 au centre Occurrence de Montréal



Objectif avoué des protocoles déployés : que se révèlent par transgression des données matérielles du lieu investi — des fonctions sociopolitiques et métaphoriques qui s'y trouvent véhiculées — les relais d'une désappropriation de soi, et que sautent les verrouillages de possibles oubliés. Pour soi et autrui. Pour soi tel qu'il se (dé)construit dans son rapport à autrui. Œuvre de « résistance » que celle de Gilot? Face à une détermination de formatage des esprits et des corps telle que repérable dans le monde bâti?

Une piste soutenant cette interprétation est à repérer dans la critique post-structuraliste de l'architecture telle qu'elle se profile dans les années soixante-dix. Et dont il est toujours possible de percevoir les échos². Perçue comme complice d'un ordre répressif et d'une bureaucratie réfractaire aux revendications sociales, l'architecture doit en effet se muter alors en « anti-architecture ». Faire place à l'instauration de structures mobiles, éphémères, à l'« événement », sans quoi elle se verrait, sans coup férir, disqualifiée en tant que vecteur d'une redéfinition des temps à venir. Critique que l'on retrouve, entre autres, chez des architectes tel Rem Koolhaas. Ce dernier affirme sans ambages qu'à cette époque « la division, le renfermement (c'est-à-dire l'enfermement) et l'exclusion » sont perçus en tant que « stratagèmes essentiels de toute architecture ». Et celui-ci de poursuivre, « par comparaison, le rêve des années soixante du potentiel libérateur de l'architecture — dans lequel j'ai mariné pendant des années en tant qu'étudiant — se réduisait à un piètre jeu rhétorique » (« Field Trip, A (A) MEMOIR (First and Last...) », dans *O.M.A., Rem Koolhaas et Bruce Mau, S,M,L,XL*, New York, Monacelli Press, 1995; ma traduction).

Un paradigme pour illustrer cette attitude et prise de position : le *Panopticon*, imaginé au XVIII^e siècle par Jeremy Bentham, remis à l'ordre du jour par Michel Foucault dans *Surveiller et Punir*. Koolhaas se voit justement octroyer en 1979 le mandat de la rénovation d'une prison à Arnheim conçue selon le modèle de la fameuse architecture carcérale. Il se fait alors un devoir, au nom même de l'avenir de l'architecture, de troubler la linéarité d'un lieu conçu initialement afin que tous puissent être vus par un voyeur, lui-même hors champ. Objectif ultime en effet du système de Bentham : que tout un chacun se sente sous la coupe d'un œil omnipotent, peu importe que le gardien soit fidèle à son poste ou pas. Introjection d'un regard grâce à une « perspective tournante », suivant le mot de Peter Szendy (*Sur écoute. Esthétique de l'espionnage*, Éditions de Minuit), qui pour sa part renvoie au projet concomitant de « panacoustique ». Lieu où tous puissent être entendus, écoutés plutôt, sans que la « Grande Oreille », selon la terminologie toujours en vogue de l'espionnage et de la télé-écoute, puisse, elle, se faire entendre. Projet architectural avorté, au temps de Bentham, par incapacité d'établir la « dissymétrie » recherchée, soit d'interdire aux prisonniers d'entendre le surveillant aussi bien que celui-ci puisse les entendre (voir Michel Foucault, *Surveiller et Punir*, Gallimard). Il n'empêche qu'avec le *Panopticon*, voilà un projet « précurseur », tant dans son volet optique qu'acoustique, du florilège des dispositifs de surveillance qui lui succéderont par la suite.

D'une hétérotopie, l'autre

Dont ces dispositifs de sécurité des parcs à thème et « autres environnements urbanoïdes de la cité postmoderne » (John Hannigan, *Cités fantasmagoriques ou hétérotopies : vers une utopie urbaine à responsabilité limitée*, Utopia), un des cas de figure de la notion d'hétérotopie sur laquelle se penche Gilot dans le cadre de son étude des modèles « d'utopies / dystopies (assumées ou non comme telles), qui visent soit à transformer la poésie en réalité ou qui prèten-

dent à l'inverse transmuter la réalité en poésie » (*Pragmatopie : une pratique de l'intervention architecturale et de la vidéo conçue comme territoire et parcours performatif*, Université du Québec à Montréal). Il établit ainsi, plans à l'appui, un rapprochement de la cité-jardin du XIX^e, du *Panopticon* et de Disneyland. Rappelons, pour faire vite, que l'hétérotopie, dans la définition « classique » qu'en fournit Louis Marin, s'oppose à l'utopie puisque désignant un ailleurs, un « lieu autre » et non pas un « non-lieu ». Ajoutons que Michel Foucault userait lui-même du concept d'hétérotopie « pour désigner des microcosmes temporaires, changeant de lieux ou de formes, qui sont espace d'illusion et de fermeture (notamment sécuritaire) malgré leur apparente ouverture (accueil du grand public) » (« Of other spaces », *Diacritics*, vol. 22, n° 7). Exemples évoqués? Justement, la fête foraine ou le parc d'attraction.

Paradoxe sur lequel nous ne pouvons ici nous attarder : la notion d'hétérotopie renvoie également (surtout?) à la réalisation de « micro-milieus » critiques d'un système sociopolitique tels ceux générés par les expérimentations artistiques de Lucy Orta ou de Krzysztof Wodiczko. Seconde acception repérable chez Foucault lui-même, ce dernier allant jusqu'à affirmer que « le navire, c'est l'hétérotopie par excellence. Dans les civilisations sans bateaux les rêves se tarissent, l'espionnage y remplace l'aventure, et la police, les corsaires » (*Dits et écrits 1984, Des espaces autres* (conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967). Écho certain à l'œuvre de Gilot problématisant l'idée de frontière, les notions d'autarcie et d'errance par des modules expérimentaux filés au gré des thèmes de l'île... de la station et du vaisseau. L'auteur des *Mots et les choses* identifie par ailleurs comme un des traits saillants de la notion d'hétérotopie ce « pouvoir de juxtaposer en un seul lieu réel plusieurs espaces, plusieurs emplacements qui sont en eux-mêmes incompatibles ». Autre point d'ancrage d'une notion significative pour la pratique d'un artiste instaurant failles et fuites, sinon fausses pistes au gré de l'évocation d'extraits tirés de la littérature fantastique : autant d'opérateurs subvertissant perception et conception de l'architectonique d'un lieu, Gilot misant, en sus, singulièrement dans des installations tel *Libre arbitre* (Musée d'art contemporain de Montréal, 2001) sur les vertus révélatrices du jeu...

De l'indétermination du concept de jeu

Point d'orgue. Longue tradition que celle jouxtant la définition de l'art et celle du jeu. Évoquée avec pertinence par Jacinto Lageira dans le cadre d'une excellente exposition, *Le Ludique*, commissariée par Marie Fraser. En deux mots : évoquant son point d'ancrage dans les *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*

Stéphane Gilot

Stéphane Gilot, *Le défilé*, 1998
Matériaux de construction, gouache et acrylique
Centre Skol, Montréal

de Schiller (1795), et discutant en particulier l'apport subséquent de Hans-Georg Gadamer dans *Vérité et méthode* (1996), Lageira démontre en effet les apories concomitantes aux définitions du jeu qui le nouent à une quête de « la » vérité ou qui, inversement, l'engagent dans une confrontation stérile au « sérieux » de la réalité. Au cours de son analyse, une certitude se dégage à l'effet que cette vieille et perdurante alliance entre art et jeu n'est pas sans conséquence sur notre compréhension de l'expérience esthétique ainsi que sur notre définition même de l'œuvre d'art. D'autre part, qu'il importe que soit porté à nouveaux frais un regard critique sur ce qu'il en retourne de ce rapprochement en prenant soin d'éviter deux écueils, présumés opposés lors même qu'ils ont partie liée : soit l'affirmation du caractère ineffable de l'œuvre d'art ou sa résorption dans le divertissement, l'*entertainment*. La voie à emprunter face à cet étroit, dangereux, défilé aurait pour fil heuristique la notion de fiction. Celle-là même se constituant non par opposition mais par rivalité inlassable, indéfinie avec la réalité. En d'autres termes, ceux de Lageira : « *la réalité n'est pas tant le contraire de tout jeu que le possible de tout jeu* » (« Rien ne va plus » dans Marie Fraser, *Le Ludique*, Québec, Musée du Québec, 27 septembre - 29 novembre 2001).

C'est sur ce pari, l'apport fertile d'une problématisation de ce que l'on entend par « réalité » par l'entremise de la fiction, permettant ce faisant l'« élargissement » réciproque des notions de jeu et d'œuvre d'art, que semble proprement se construire l'œuvre de Gilot. Rappelons à ce titre sur quel jeu table allègrement l'artiste. On le connaît pourtant, avec ses cases, ses échelles et ses chutes appréhendées tandis que l'on avance sur l'échiquier, au gré du hasard, par un coup de dés. Jeu grec d'initiation, selon la rumeur, repris sous les Médicis au XVII^e siècle pour fins d'éducation : le « Jeu de l'oie ». Animal réputé messager d'un danger, l'oie aurait, dit-on, les mêmes racines que « oreille » et « entendre ». Le jeu de l'oie permettrait ainsi de mieux comprendre le monde. Dans ses notes de travail, Gilot relève bien sûr l'homonymie des termes : « *le jeu de mots avec "lois" n'est pas innocent, il s'agit ici de déjouer les règlements, les cadres normatifs sociaux et culturels. Mon intérêt pour les jeux d'enfants est lié à notre rapport au savoir, l'acquisition de connaissances étant tributaire de la façon dont nous avons appris à apprendre.* » Apprentissage dont il s'agit précisément d'interroger les modes de tissage. Incidemment, mot-clé, décidément, que celui de parcours pour qui entend se mesurer non seulement aux termes suivant lesquels s'élabore le modèle architectural mais, plus encore peut-être, on l'aura deviné, à ceux inhérents au concept d'installation. On songe ici en particulier aux visées d'une réinstauration du statut de l'artiste, en tant que maître du jeu dans l'espace public telles que Boris Groys³ les a analysées lors même que, à titre d'exemple, Gilot présente dans *L'algèbre d'Ariane* une œuvre vidéo réalisée à Banff où douze joueurs se retrouvent de part et d'autre d'un mur. « *Confrontés à l'impossibilité de voir venir la balle qui leur est adressée, leurs mouvements sont heurtés, non synchronisés. Le vidéaste semble dominer du regard la mêlée mais n'est ainsi que mieux soulignée son impuissance à contrôler ce qui se déroule sous ses yeux.* »⁴

Vagabondage

Stéphane Gilot, pourtant connu pour ses œuvres dites *in situ*, concocte on le sait depuis longtemps des *plans d'évasion* (titre chapeautant les installations performatives réalisées entre 2000 et 2007 : « *ces modules d'expérimentation où la capacité de vivre ensemble sur un territoire réduit est mise à l'épreuve mettent en scène l'évasion comme pouvant être considérée de deux façons opposées : se libérer d'une situation aliénante ou fuir la réalité* », écrit-il dans

ses notes de travail). De cette envie d'en découdre avec les rigidités physiques, conceptuelles et symboliques du cadre de ses interventions découlent des stratégies visant tout à la fois l'« être-ensemble » et sa décomposition, larvaire ou avérée. Scénario où l'ombre de Beckett s'immisce au gré de dérives, cyclistes ou cycliques, incluant celles des intervenants de *Failures* (vidéo de Stéphane Gilot produite en 2002. En 2006, elle a été présentée dans le cadre d'une exposition autour de Beckett [Blackwood Gallery et Walter Phillips Gallery]) et du protagoniste du *Dernier Baiser*. Le spectre de Fellini, pour l'écho d'un rire sonnait au creux de terrains vagues lovés en pleine urbanité. Et d'Auster, pour la réitération de contes tablant sur le vide et son vertige, sur l'évocation d'individus se donnant pour défi, à corps perdu, une remise des compteurs à zéro... En un mot, le travail de Gilot : le jeu, et ses enjeux indexés au fil d'une narration potentiellement salvatrice dans ses effets de mise à nu des termes de l'échec d'une rencontre et des conditions permettant sa reconduction. Un jeu rivalisant avec le potentiel d'une fiction narguant la positivité d'une « réalité », repère présumé indéfectible du sens de notre navigation dans l'existence... ☹

1. Terme gigogne forgé par Stéphane Gilot, rivié à cet objectif « *d'écrire une fiction inépuisable, la fable exemplaire où chacun trouve son propre reflet, le livre qui soit tout à tous* ». Propos de Borgès comme introduction à *L'invention de Morel* de Bioy Casarès, Paris, Union générale d'éditions, 1976.
2. Ainsi de ces « temps de l'architecture, propositions construites pour le futur? » Communications des architectes Hans-Walter Müller et Rudy Ricciotti, Point Éphémère, Paris, novembre 2008, [www.pointephemere.org/spip.php?article268].
3. Boris Groys, « Politics of Installation », [www.e-flux.com/journal/view/31]
4. Louise Provencher, « Course à l'aveugle » dans *Mémoire vive / L'algèbre d'Ariane*, Montréal, DARE-DARE, 2004.