



Vue de l'exposition, ici *The Writer* (2007) où un automate imite l'écriture humaine. PHOTO AURÉLIEN MOLE

Complètement Parreno

ART Au Palais de Tokyo, le plasticien français présente «Anywhere, Anywhere out of the World», proposition protéiforme et immersive au rythme du «Petrouchka» de Stravinsky.

Par **ÉRIC LORET**

Les lumières s'éteignent, le piano se met à jouer tout seul, des visages, objets fluorescents, apparaissent sur les murs, formes à peine nées, avant de mourir doucement : il leur faut une nouvelle clarté pour qu'elles s'estompent de nouveau. Espace de la mémoire. Enfance du temps. Dans un coin, une machine multicâblée écrit sur des feuilles de papier, griffonne des têtes, recouvre ce qu'elle vient de faire d'autres traits. Dans la même pièce, une bibliothèque où se distinguent les noms de Bret Easton Ellis ou Salinger pivote et découvre une chambre éclatante. On se faufile, on est seul dans un mausolée, les sons du piano et du robot

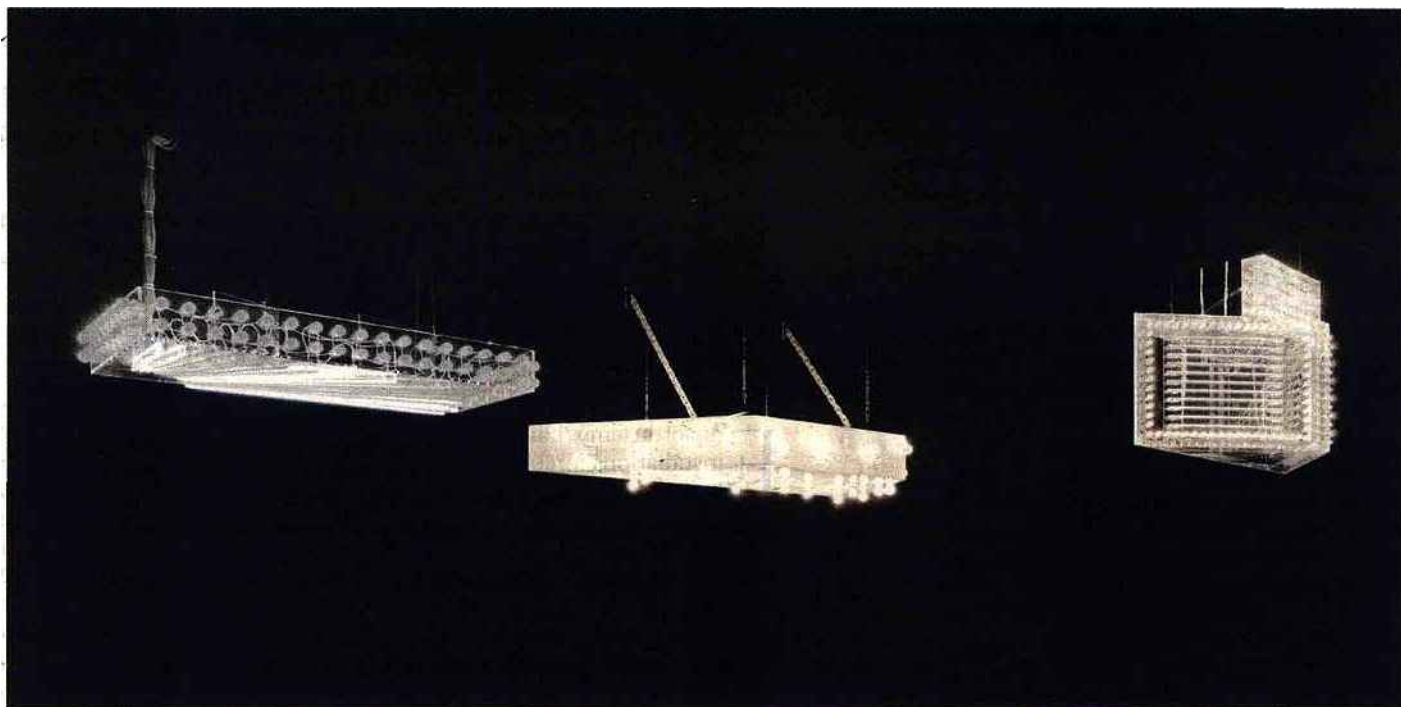
n'arrivent que très étouffés. On est passé de l'autre côté d'on ne sait quoi. Au mur, des dessins de John Cage et de son compagnon Merce Cunningham. Chaque jour, un dessin de Merce remplace un dessin de John.

CLAQUES. On a beau décrire, rien ne peut rendre l'étrangeté qui submerge le visiteur, traverse ses synapses lorsqu'il s'installe dans «Anywhere, Anywhere out of the World», la nouvelle proposition de Philippe Parreno (1) au Palais de Tokyo, titrée d'après Baudelaire. Avec celle de son ex-complice Pierre Huyghe au centre Pompidou, on tient nettement les deux claques de l'automne, celles dont on pourra se faire l'ancien combattant dans vingt ans : on y était.

Poursuivons néanmoins, puisqu'aucune photo ne peut rendre compte de cette expérience volontairement vacillante. Ailleurs, plus au fond du Palais, toujours la même musique, le même rythme (on apprend dans le livret remis au visiteur qu'il s'agit d'une réduction pour piano de *Petrouchka*, le ballet de Stravinsky). On est à nouveau plongé dans le noir. Des marquises de cinémas imaginaires, auvents à ampoules, néons, aux formes plus ou moins contournées, clignotent, se répondent. *Petrouchka* est souvent englouti par des grésillements amplifiés, comme si les marquises cherchaient à s'accorder. Grand corps électrique sous lequel on a envie de s'asseoir, *Pinball Wizard* alenti dardant ses réflexes dans nos cortex. Deux marquises suivent très exactement les notes de Stravinsky : moment de grâce, effraction dans l'intimité de la machine. Dans les entrailles de Tokyo, la célèbre salle 37, redécouverte telle la chambre jaune du *Mystère*, projette le film d'animation *Anywhere out of the World* (2000). Son héroïne unique est Annlee, en plan fixe, qu'on connaît au moins si l'on est allé voir Huyghe : c'est un personnage de manga dont les droits ont été achetés par «Pierre et Philippe» en 1995. Ils l'ont transformée, prêtée à des artistes dans le cadre du projet No Ghost Just a Shell («pas un fantôme, une coquille»), lui ont même rendu ses propres droits en 2003, la libérant «de la fiction du marché». Lorsque le film s'éteint, une petite fille entre en piste et parle, en anglais, de l'identité, de ses acheteurs, de nous aussi. A qui elle finit d'ailleurs par s'adresser : «*Can I Ask You a Question ?*» Elle demande si l'on préfère être «trop occupé» ou «pas assez occupé». Elle s'approche. Nous fixe. On préfère ne pas être assez occupé. «*Et pourquoi ça ?*» continue-t-elle, toujours en anglais. A la fin, elle se place au milieu du public, tournée vers l'écran. «*Laissez-moi vous poser une dernière question : quel est le rapport entre le signe et la mélancolie ?*»

PANTOMIME. C'est ce qu'on a évidemment

envie de demander à Parreno lui-même. Quoi que les participants répondent, la fillette nous quitte sur un identique «OK, take care». La pantomime *Out of the World* à laquelle on vient d'assister n'est pas de Parreno mais de Tino Sehgal, de même que la bibliothèque dérobée était de Dominique Gonzalez-Foerster. Depuis sa création en 2011, cette Annlee vivante a été promenade par Sehgal de New York à Manchester. Mais elle se noue parfaitement au cœur absent que constitue l'installation, laquelle emplit (c'est une première) tout l'espace du Palais de Tokyo. D'une salle à l'autre, d'escalier en escalier, se répète et se diffracte le rythme des cinquante-six mouvements de *Petrouchka*, repris par des tubes clignotants et par plusieurs pianos, mais aussi les sons d'une vidéo dans une autre vidéo, le bruit de l'extérieur à l'intérieur du Palais. Immersion totale, «je devins un opéra fabuleux», pour citer Rimbaud, après Baudelaire. On peut chercher la source, le moteur, la salle des commandes de ce drame total : elle est visible au niveau -1. C'est un lieu blindé d'ordinateurs comprenant un piano à queue qui pilote toutes les parties du Palais. Car *Petrouchka*, c'est l'histoire de trois poupées qui prennent vie, tellement vie qu'au moment où la marionnette se casse, elle se transforme en fantôme bien réel, si l'on ose dire. C'est la matrice putative ad hoc des aventures d'Annlee, mais qui vaut aussi pour l'ensemble d'«Anywhere»... On y retrouve en effet la vidéo *Marilyn* (2012) et sa préquelle *The Writer* (2007). Dans les deux cas, un automate imite l'écriture humaine. Celui de *Marilyn* est un peu plus perfectionné, puisqu'il a appris à copier la graphie de Marilyn Mon-



Détail de l'installation «Danny, La Rue», 2013. PHOTO AURELIEN MOLE



Marilyn (2012), dont *The Writer* est le préquelle. PHOTO DENIS SINYAKOV GARAGE CENTER FOR CONTEMPORARY CULTURE

roe, tandis qu'une voix synthétique produite à partir de celle de la star décrit la chambre que nous voyons à l'écran, où est supposée se trouver sa cyber-réincarnation. Gros plans sur le papier à lettres du Waldorf Astoria. Marilyn écrit, gribouille. Bientôt, les phrases se répètent. Au moment où elles commencent à s'empiler sur une même ligne, à être leur propre palimpseste, un travelling arrière nous

**«Puis-je vous poser une question ?
Préférez-vous être trop occupé ou pas
assez ? Et pourquoi ça ? Quel est le rapport
entre le signe et la mélancolie ?»**

Année personnage de manga

découvre l'illusion : cette Marilyn n'était qu'un énorme robot, un cafard cliquetant dans un décor hollywoodien pluvieux. Tout, de fait, fonctionne ici sur le principe de la ventriloquie, c'est-à-dire du toujours déjà là - et comment s'en sortir. Une œuvre ancienne de Parreno en témoigne, réalisée avec Bernard Joisten et Pierre Joseph, c'est *A Do It Yourself Catalogue* (1990, non exposé ici), appareil photo jetable comprenant quatre clichés pris par les artistes : il revient à l'acheteur de compléter la pellicule. C'est déjà

écrit, mais cela reste aussi à écrire. Parreno a modifié l'entrée du Palais en ce sens. La *Banque d'accueil* devient, sous ce titre, une installation : on est ébloui par un mur lumineux en achetant ses billets, les humains qui passent devant se font pures silhouettes. S'ils disparaissent d'une façon, ils deviennent aussi persistance rétinienne, prêts à se surimprimer à la suite du parcours. De même apprendra-t-on que la chambre aux dessins de Cage et Cunningham est la redite à l'identique d'une exposition ayant eu lieu à New York en 2002. Elle fait du coup écho à *How Can We Know the Dancer From the Dance ?*, une scène

vide présentée dans la rotonde du Palais où l'on entend le son seul des pas de la troupe de Cunningham. Apparition, disparition : les écrans de projection vidéo sont toujours transparents (derrière Marilyn, on perçoit un tas de neige) et dès l'entrée, on vous offre un étrange DVD, appelé *Precognition*, qui contient les films *Marilyn* et *C.H.Z.* mais qui a la malheureuse faculté de s'effacer au fur et à mesure qu'on le joue. On remporte chez soi un dilemme plutôt que des œuvres proprement dites.

Heureusement, il existe un artiste capable de neutraliser cet embarras de la ventriloquie où le sujet et le temps sont dédoublés, où ce qui s'écrit est déjà programmé mais prévu pour la disparition, de déjouer l'apparent bégaiement de la réalité. C'est le cuttlefish géant, une variété de seiche capable de prendre les couleurs que son cerveau lui commande, une sorte d'eucharistie-mollusque. Ce céphalopode surréel est le sujet d'une des vidéos présentées, *Alien Seasons* (2002). A l'époque, Parreno déclarait : «J'avais toujours ce rêve quand j'étais enfant, que je pourrais ouvrir ma bouche et qu'une projection en sortirait, que mon imaginaire se transférerait aussi facilement en images disponibles pour les autres. Ou peut-être que j'aurais une image sur ma peau comme le cuttlefish géant.» Avec «Anywhere...», on commence à s'approcher très fort de ce «temps réel» rêvé. ◆

(i) Egalement présenté à Paris «Philippe Parreno : Dessins Cahiers d'art», 14 rue du Dragon, 75006. Jusqu'au 18 janvier. Rens. : www.cahiersdart.fr

ANYWHERE, ANYWHERE OUT OF THE WORLD de PHILIPPE PARRENO

Palais de Tokyo, 13, avenue du Président-Wilson, 75016. Jusqu'au 12 janvier
Rens. : www.palaisdetokyo.com

DEUS EX ANIME



Zidane, un portrait du XX^e siècle (2006), réalisé en collaboration avec Douglas Gordon, et Anywhere out of the World (2000) sont sans doute les deux œuvres les plus connues de

Parreno. La première parce qu'elle est un film de cinéma, la seconde parce que plusieurs autres artistes (Pierre Joseph, Pierre Huyghe, Liam Gillick ou Rirkrit Tiravanija) ont activé son héroïne Annlee dans leurs travaux respectifs. Au Palais de Tokyo, *Zidane...* continue de vivre, mais réparti en dix-sept écrans montrant ce que les dix-sept caméras utilisées à l'époque ont enregistré. La figure humaine devient machine organisée. Quant à Annlee, elle sort de son écran pour s'incarner en inquiétantes petites performeuses qui soumettent le visiteur à la question. É.Lo.

Apparitions et disparitions, souvenirs et œuvres réactivées...
rencontre avec Philippe Parreno, et Leibniz :

«Le fantôme, c'est ce qu'on a lu, qu'on a oublié et qu'on relit»

Emploi du temps blindé, installations à reboullonner, interview promo pour les sponsors, Philippe Parreno, 49 ans et allure de jeune homme superstar, déjà célébré dans la dernière décennie à Beaubourg, au musée d'art moderne de Paris ou à la fondation Beyeler, nous accordait mardi ses heures supplémentaires à bâtons rompus, à la veille de l'ouverture. Non pour présenter «Anywhere, Anywhere out of the World», mais pour continuer la promenade sur une autre scène, dialoguée.

Même question que dans le *Annlee*, de Tino Sehgal : «Quelle est la relation entre le signe et la mélancolie ?»

J'ai essayé de savoir ce que Tino avait imaginé comme réponse, mais en vain. J'ai traduit son texte en français, c'est très malin, la langue est simple, les concepts sont simples mais brutaux, ce qui est dit par exemple sur le passé, le juste passé, le mouvement. Les petites filles qui le récitent l'ont entendu avant toi, te l'assèment, tu te dis «hein, quoi ?», tu ne l'as pas vu venir. Je ne crois pas qu'elles demandent de réponse.

Contrairement à votre titre *No Ghost, Just a Shell*, on se dit qu'il y a plus de ghost ici que de shell...

J'avais lu l'*Essai de pneumatologie littéraire*, de Daniel Sangsue, chez Corti. Il y dit que le fantôme est dans les

bibliothèques. C'est ce qu'on a lu, qu'on a oublié et qu'on relit. Donc, avant d'être par exemple une créature imaginée par Goya, il hante les bibliothèques, c'est la chose connue et oubliée. Je trouve que c'est une jolie manière de parler de la postmodernité, mais sans le mythe qu'elle véhicule. Ce serait l'idée assez simple que la modernité n'est jamais jouée, elle doit être constamment réinventée. Il y a un parallèle à faire avec cette idée du fantôme, de la fantasmagorie.

En 1990, vous inventez à plusieurs un appareil photo jetable qui comprend déjà quatre photos d'artistes et que l'acheteur doit compléter. Tout est déjà écrit et à écrire à la fois ?

Ah oui, c'est vieux... Je crois qu'un objet, à chaque fois qu'il apparaît, change de forme. Dans l'art africain, il y a les *bolis*, des objets de cérémonies qui ont une certaine forme, souvent animale, mais que le prêtre emmène chez lui et nourrit de matière, si bien que quand le *boli* réapparaît, il a changé de forme, et on dit qu'il vit. Pour moi, ces objets que sont les films ou les marquises changent de format, je rajoute une scène, etc. Ils bougent constamment. L'objet est quasi vivant. Ou le contraire aussi : le vivant est peut-être un quasi-objet.

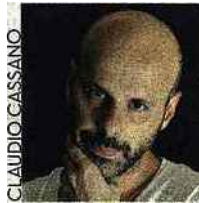
Les premiers visiteurs ont l'air de trouver qu'il y a quel-

que chose de très mélancolique, cela dit, dans votre proposition...

Je n'ai jamais été vraiment très joyeux. Je ne sais pas si ça a avoir avec ça. Je trouve de plus en plus difficile de faire de l'art. Aussi dur que d'arrêter de fumer. Mais le processus a toujours été compliqué. Le film *No More Reality*, au départ, je me battais avec cette idée de l'image, de ce que c'est. Je pensais que l'image est un moment qu'on négocie ensemble. A l'époque, il y avait Wolfgang Tillmans qui faisait des images de son groupe, lequel préexistait à l'image. *No More Reality*, j'étais dans un petit *workshop*, à Nice, je me suis dit : «On va négocier notre présence ensemble», et donc fabriquer une image. «Qu'est-ce que c'est, être ensemble ? Qu'est-ce qu'une manifestation ? Un slogan ?» A l'époque, *Just Do It* était le slogan de Nike, les enfants voulaient un slogan en anglais, Noël en septembre, etc. bref : «*No More Reality* !» Je me suis dit : «Voilà l'image.» Après, on manifeste, et puis quelqu'un fait une vidéo. Mais est-ce que c'est la vidéo qui est l'image ? Ce sont des questions anciennes. Quand j'avais fait l'expo à Philadelphie, l'an dernier, avec les œuvres de Duchamp, Rauschenberg, c'était déjà cette génération qui jouait entre l'original et la copie, le double, la reproduction... Le statut de l'image et son apparition ont toujours été pour moi le problème de l'art, comment est-ce que je né-

INTERVIEW

gocie l'apparition ou la disparition d'une forme, comment une forme devient publique. D'où cette évidence, pour moi, Pierre



CLAUDIO CASSANO

Huyghe, Pierre Joseph, Dominique Gonzalez-Foerster à l'époque, à Grenoble, qui avions grandi avec le centre d'art le Magasin. Jacques Guilloit, son fondateur, disait : «*Le centre d'art produit des expériences, on fait apparaître des formes au public*», ça n'a rien à voir avec l'idée d'une audience, qui caractérise le musée.

Ici, le public est accueilli par un mur éblouissant, du coup c'est lui aussi qui apparaît...

Il y a une très belle phrase de Leibniz – c'est toujours cool de citer Leibniz (*rires*) –, c'est dans le dernier essai de Horst Bredekamp : il raconte que Leibniz travaillait sur les jardins de Hanovre avec la princesse Sophie. Le philosophe fait le choix d'un jardin à la française. Et il dit : «*Le jardin produit des silhouettes* » Versailles, c'est ça. *Banque d'accueil*, c'est ça aussi, produire des silhouet-

tes et quand tu marches dans la perspective d'entrée de «*Anywhere...*» vers le grand écran LED, tu vois les gens à nouveau

découpés. Dans cette idée du jardin, la silhouette, c'est l'autre. C'est ce que j'ai essayé de tenir dans l'exposition. Après, ce sont des *dis-cré-tions*... Par exemple de dire qu'avec la réactivation de l'accrochage de John Cage et Merce Cunningham, déjà que c'est fatigant de voyager en avion avec le jet-lag, voyager dix ans en arrière, ça doit être très oppressant. Alors, être enfermé dans une salle à plusieurs en train de regarder un truc de 2002... Il s'agit de mettre en scène des choses où tes sensations font partie de la lecture que tu fais de l'objet. C'est la tension, la manière dont le public et la forme vont se trouver, le moment de grâce. Ce que l'art véhicule, c'est l'échange, la grâce, la connaissance de l'autre, et pas seulement son hystérie subjective.

Recueilli par É.Lo.