

S H O O T I N G

Une introduction aux armes dans l'art contemporain

Les artistes contemporains ont créé une palette très étoffée d'œuvres d'art dont le thème majeur est les armes légères. En se servant d'une grande variété de supports et d'approches – qu'il s'agisse de peinture, de vidéo, de photographie, de sculpture ou de plusieurs techniques combinées –, ces artistes examinent le rôle des armes dans des domaines aussi divers que les médias, les jeux vidéo, la production et le commerce d'armes ou encore la politique. Ce bref aperçu présente une sélection de leurs œuvres.



RDB/Corbis/Andy Warhol Foundation

Andy Warhol, *Gun*, 1981-82
Peinture polymère synthétique et encre de sérigraphie sur toile

GALLER Y

Les armes et les médias

Dans *Gun* (1981-82), **Andy Warhol** a représenté une arme à feu, en utilisant le même format célèbre qui a fait de personnalités comme Marilyn Monroe, Elvis et Elizabeth Taylor des icônes. En avance sur sa génération, Warhol a stigmatisé le revolver comme un symbole de la culture populaire, en attirant l'attention sur les qualités plastiques de l'arme. De nos jours, dans le monde entier, les vedettes de cinéma, les rappeurs et autres modèles de rôles continuent à promouvoir activement cette image comme un symbole de pouvoir et de *sex appeal*.

Dans quelle mesure la nature omniprésente de l'imagerie du revolver a-t-elle contribué à la banalisation des armes légères? Un montage vidéo réalisé par l'artiste belge **Francis Alÿs** propose une réponse à cette question. Dans *Re-enactments* (2002), l'artiste est filmé en train de déambuler dans les rues de Mexico, un Beretta chargé à la main. Près de cinq minutes s'écoulent avant que la police ne le remarque et ne l'arrête. Il est frappant de constater qu'aucun passant n'avait aperçu l'arme à feu, leur attention étant accaparée par la caméra. Alÿs a ensuite demandé aux officiers de police la permission de rejouer cette balade armée et l'arrestation. La deuxième vidéo est donc identique à la première, si ce n'est qu'elle est mise en scène. En projetant ces deux documents côte à côte, Alÿs invite les spectateurs à reconnaître le pouvoir du spectacle dans la société contemporaine: même des officiers de police sont prêts à autoriser un homme armé à se balader en rue pour filmer une séquence. Cette œuvre met implicitement en question l'authenticité de la «télé réalité» et plus particulièrement des séries policières et criminelles.

De nos jours, certains réseaux de télévision publiques et chaînes telles que CNN et Sky News se livrent une farouche concurrence pour diffuser les images d'actualité les plus explicites. A la manière de la télé réalité, ils diffusent activement de la véritable violence armée, y compris des vidéos de ravisseurs présentant des otages entourés d'hommes en armes et de réelles exécutions. Dans une culture où la violence armée fictionnelle est banalisée, le spectateur serait-il devenu imperméable à la réalité?



Francis Alÿs, *Re-enactments*, 2000
Cliché d'un montage vidéo

Avec la permission de la Galerie Peter Klichmann, Zurich

L'artiste suisse **Christoph Draeger** examine ce problème dans son installation réalisée en 2002, *Black September*.

Le titre de cette œuvre fait référence au groupe terroriste palestinien qui a enlevé et tué 11 membres de l'équipe israélienne lors des Jeux Olympiques de Munich en septembre



Avec la permission de mullerdéschiara

1972. L'installation recrée la chambre où les otages ont été détenus, dans laquelle se trouve aussi la télévision qui a permis aux preneurs d'otages armés de suivre les manœuvres très médiatisées de la police munichoise. Dans un espace adjacent, Draeger projette un film qui retrace les événements manquants, tels qu'ils auraient pu se dérouler dans la chambre. Ce film, réalisé avec des caméras vidéo de surveillance et des caméras amateur, présente donc la «scène» manquante. Le (télé)spectateur est en conséquence confronté à une double réalité: de véritables documents vidéo sont complétés par un film de fiction. De même, la chambre est fidèlement reconstituée, mais il ne s'agit que d'une reconstruction. Dans l'œuvre de Draeger, les faits et la fiction convergent pour créer une nouvelle réalité.

Christoph Draeger, *Black September*, 2002
Vidéo monobande sur DVD, 13 min



Wang Du, *Parade*, 2000
Avec la permission de l'artiste

A l'instar de la télévision et du cinéma, les journaux, les magazines et les sites Internet contribuent amplement à la prolifération de l'imagerie des armes. L'artiste chinois **Wang Du** a sélectionné des images de l'armée chinoise dans des magazines et des journaux en vue de créer en 2000 son installation sculpturale, *Parade*. Il a reproduit chaque image sous la forme d'une sculpture monumentale, transformant l'original unidimensionnel en un objet tridimensionnel, tout en conservant la perspective photographique. En assemblant ces nouvelles formes pour créer une «parade» à la fois géante et euphorique, **Du** met en exergue l'artifice des images destinées à promouvoir le patriotisme militant. La parade militaire, qui est traditionnellement une présentation sobre et disciplinée de

forces armées, prend ici des airs de performance hollywoodienne, glorifiant les armes, la jeunesse et le nationalisme.

Jeux armés

Plusieurs artistes contemporains ont réagi à la présence d'armes dans les jeux vidéo et plus particulièrement aux jeux de «tuerie» ultra-violents et toujours plus réalistes. Les héros de certains de ces jeux ont du reste été hissés au rang d'icônes culturelles: tant Lara Croft que Resident Evil sont devenus des figures de proue du box-office hollywoodien et l'héroïne animée du jeu *Bloodrayne* a fait la une du magazine *Playboy* d'octobre 2004. A l'abri moral et physique de leur maison, les utilisateurs de ces jeux peuvent jouer à tirer et à tuer en toute impunité.

L'artiste helvético-hollandais **Yan Duyvendak** analyse les implications sociales de ces jeux dans son spectacle de 2004 intitulé *You're Dead*. Habillé en soldat et armé d'un fusil automatique, l'artiste réalise et conte simultanément une séquence de manœuvres correspondant à un jeu vidéo projeté sur un écran derrière lui. Ce qui ressemble initialement à la simple imitation d'un personnage de jeu vidéo gagne en complexité lorsque l'artiste rejoue la même séquence en tant que joueur et, finalement, en tant que soldat engagé dans des combats. Trois niveaux d'engagement deviennent apparents: le personnage programmé pour exécuter les ordres, le joueur qui se complait dans l'excitation du combat sanglant et le soldat craignant pour sa vie. La narration répétée confère différentes significations à chaque séquence. En passant imperceptiblement d'un rôle à l'autre, l'artiste contraint le spectateur à remettre en question l'acceptation par la société de la violence armée dans les jeux vidéo et à se pencher sur la signification de l'expression familière «*T'es mort*».



Avec la permission de l'artiste

Yan Duyvendak, *T'es mort*, 2004

Dans le même ordre d'idées, les artistes suédois **Tobias Bernstrup** et **Palle Torsson** examinent la capacité du joueur à s'adapter à l'éthique de la culture des jeux vidéo. Pour leur projet *Museum Meltdown* (1996-99), ils ont adapté le jeu *Half-Life* de telle sorte qu'il simule l'intérieur de trois institutions artistiques contemporaines¹. Les jeux invitent les visiteurs à se lancer dans une fusillade frénétique dans laquelle leur survie dépend de la destruction physique de monstres et de troupes gouvernementales. Les joueurs peuvent également détruire des œuvres d'art à mesure qu'ils passent d'une pièce à une autre. *Museum Meltdown* transpose ainsi la violence de la culture contemporaine au cœur de l'institution artistique, qui est traditionnellement un havre de conservation des arts. Le visiteur devenu joueur est contraint de faire face aux instincts destructeurs présents en chacun de nous.



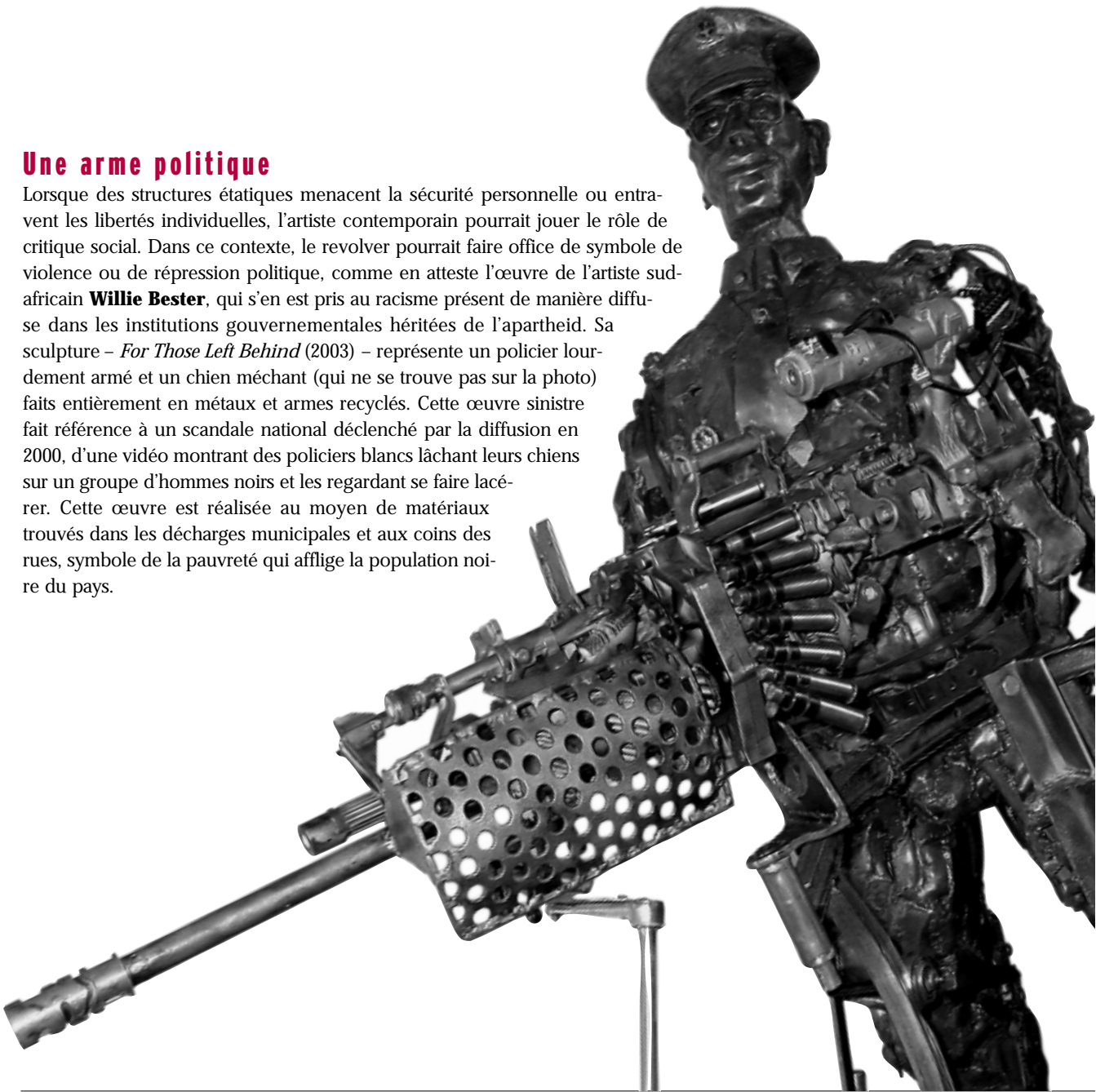
Tobias Bernstrup et Palle Torsson, *Museum Meltdown*, Moderna Museet, Stockholm, 1999 (transformation du jeu informatique *Half-Life*)

© 2002 Tobias Bernstrup. Avec la permission d'Andrejn-schijpenko

¹ Arken Museum for Modern Art, Copenhague, Danemark, 1996; Centre d'Art contemporain, Vilnius, Lituanie, 1997; Moderna Museet, Stockholm, Suède, 1999.

Une arme politique

Lorsque des structures étatiques menacent la sécurité personnelle ou entravent les libertés individuelles, l'artiste contemporain pourrait jouer le rôle de critique social. Dans ce contexte, le revolver pourrait faire office de symbole de violence ou de répression politique, comme en atteste l'œuvre de l'artiste sud-africain **Willie Bester**, qui s'en est pris au racisme présent de manière diffuse dans les institutions gouvernementales héritées de l'apartheid. Sa sculpture – *For Those Left Behind* (2003) – représente un policier lourdement armé et un chien méchant (qui ne se trouve pas sur la photo) faits entièrement en métaux et armes recyclés. Cette œuvre sinistre fait référence à un scandale national déclenché par la diffusion en 2000, d'une vidéo montrant des policiers blancs lâchant leurs chiens sur un groupe d'hommes noirs et les regardant se faire lacérer. Cette œuvre est réalisée au moyen de matériaux trouvés dans les décharges municipales et aux coins des rues, symbole de la pauvreté qui afflige la population noire du pays.

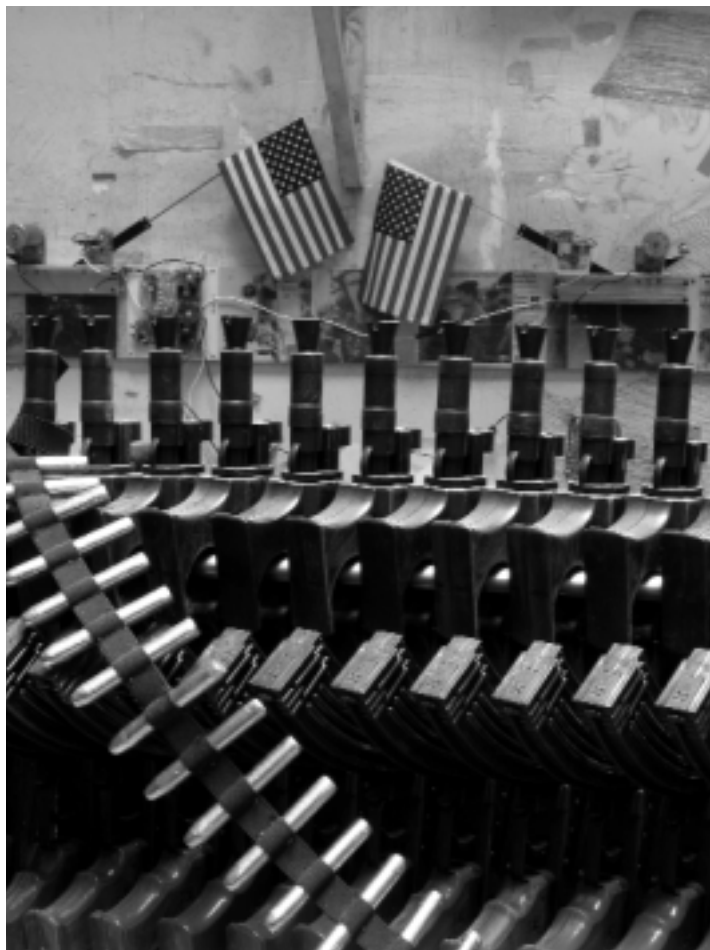


Willie Bester, *For Those Left Behind*, 2003 (détail)

Avec la permission de l'artiste et de 34 Long

L'artiste iranienne **Shirin Neshat** utilise le revolver comme un symbole de la rébellion et de la répression dans son œuvre photographique, qui constitue un portrait complexe des femmes dans l'Iran du 20^e siècle. «Speechless» (1996) représente une jeune femme musulmane, son visage recouvert de textes du Coran peints dans le style traditionnel de la décoration corporelle au henné. Son foulard se détache de sa joue pour dévoiler l'extrémité du canon d'une arme, pointée sur le spectateur. Vue sous un certain angle, cette image parle de l'importance du martyr dans la société islamiste – des actes religieux dont les femmes sont traditionnellement exclues, mais auxquels certaines aspirent. Toutefois, ce cliché suggère également l'oppression dont sont victimes les femmes musulmanes en raison de la stricte loi religieuse. Cette femme est littéralement masquée par le voile et par les textes religieux lui barrant le visage. Elle ne contrôle pas l'arme à côté de sa tempe. Le spectateur doit s'interroger: qui contrôle cette arme?

Les pouvoirs politiques compromis dans le trafic d'armes sont au cœur de l'œuvre de l'artiste irlandais **Malachi Farrell**, *Nothing Domestic* (2003). Dans un marché bigarré d'échoppes regorgeant d'armes, les pays se pressent pour vendre leurs armes légères. Un mécanisme complexe unit les vendeurs par l'intermédiaire des armes exposées, qui ont été programmées pour se déplacer au son de la musique diffusée par des haut-parleurs. Ce commerce d'armes devient alors un ballet cosmopolite, dans lequel toutes les parties se déplacent sur le même tempo. L'absurdité des armes dansantes reflète celle du commerce mondial des armes, où des États ayant des agendas politiques antagonistes continuent à conclure des transactions en armes.



Malachi Farrell, *Nothing Domestic*, 2003 (détail)
Mécanisme et son, dimensions variables

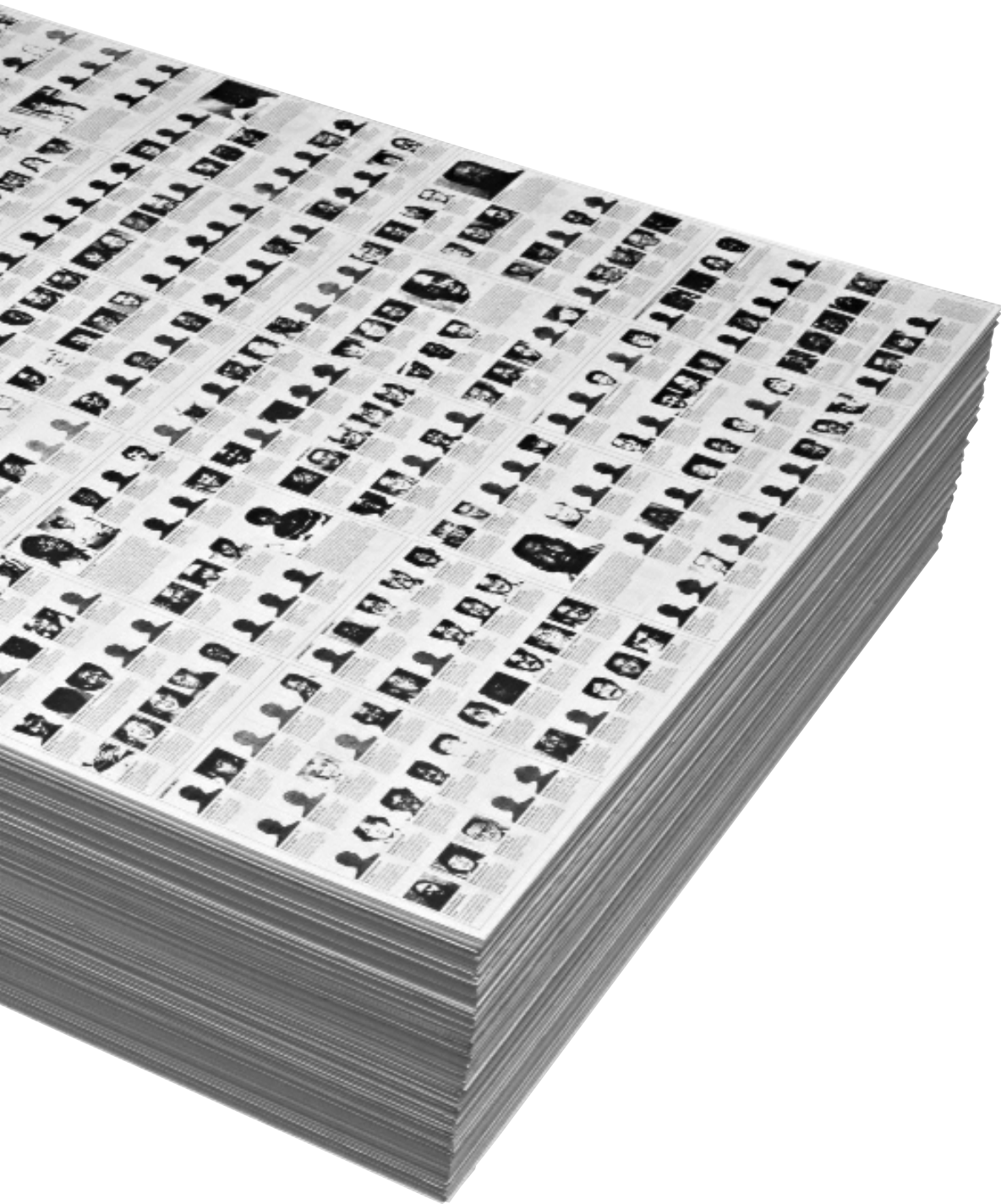
Victimes et survivants

A côté de la représentation littérale d'armes dans l'art contemporain, dont il est question ci-dessus, on trouve des œuvres qui traitent des incidences et des ramifications de la violence armée. En réponse aux niveaux élevés de décès par armes aux Etats-Unis, plusieurs artistes américains se sont focalisés sur la perte de la vie et sur le



cha-
grin des
êtres aimés. L'ar-
tiste d'origine cubaine

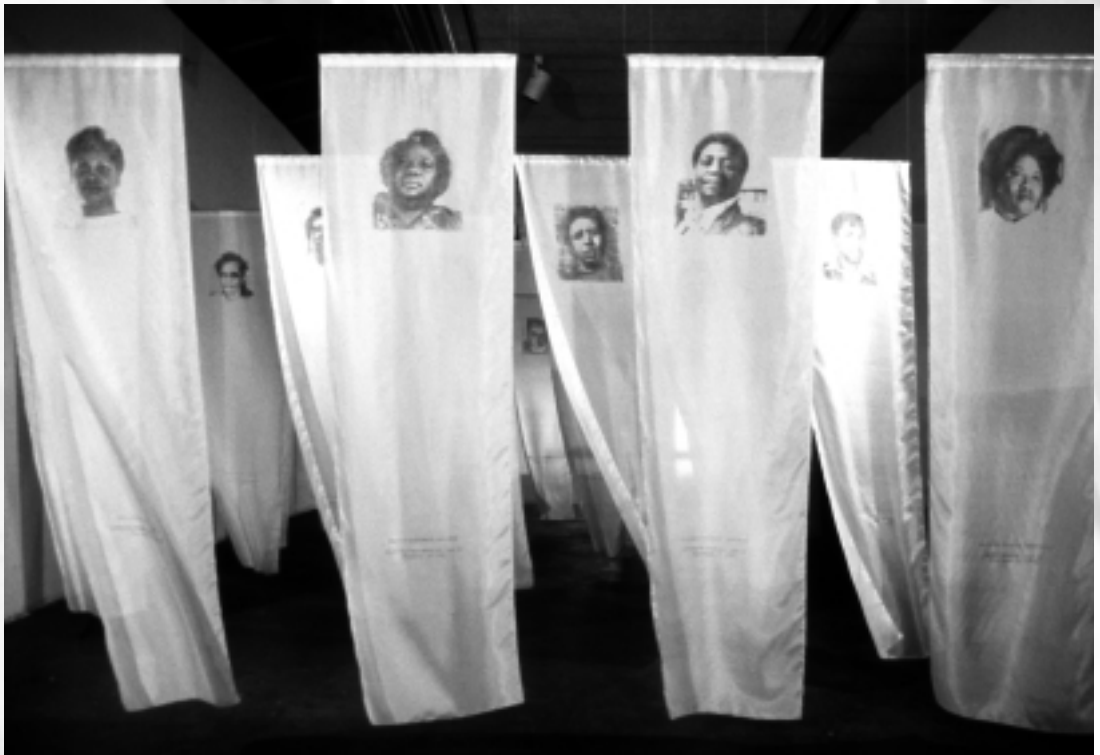
Félix González-Torres a débuté en 1990 son œuvre *Untitled (Death by Gun)*, une liasse de papier d'une épaisseur d'environ 25 cm, sur laquelle il a imprimé les photos de 460 personnes tuées par armes à feu au cours de la semaine du 1^{er} au 7 mai 1989. Les légendes de chaque cliché expliquent qui sont les victimes et les circonstances de leur mort. L'artiste a ensuite conçu la liasse de façon à ce que les visiteurs puissent prendre les feuilles pour les conserver ou les donner à des amis. Les feuilles manquantes sont ensuite réimprimées et replacées dans le paquet. Ce mémorial peut donc circuler indéfiniment.



Félix González-Torres, *Untitled (Death by Gun)*, 1990, liasse de photolithographies d'une épaisseur de +/- 25 cm, imprimé en offset, en noir, feuille : 113 cm x 82,5 cm

© 2005. image numérique, The Museum of Modern Art, New York/Scala, Florence. Achète partiellement avec des fonds d'Arthur Fleischer, Jr. et de Linda Barth Goldstein. Inv. n. 103.1.991

Dans *Shroud: Mothers' Voices* (1992), un autre artiste américain, **Bradley McCallum**, se concentre sur les mères de victimes d'armes à feu. Dans cette installation, des feuilles blanches, pareilles à des linceuls, pendent au plafond de la salle d'exposition. Chaque feuille représente des estampes sur soie de photographies des mères de victimes locales d'armes à feu. Des entretiens sur vidéo accompagnent ces feuilles et présentent ces mêmes femmes, parlant des enfants qu'elles ont perdus et des personnes qui, selon elles, sont responsables de leurs décès. Par ce biais, McCallum se fait le porte-parole des familles des victimes de la violence armée.



Bradley McCallum, *Shroud: Mothers' Voices*, 1992
Soies avec photos, texte et entretiens enregistrés

Avec la permission de l'artiste

Dans l'œuvre de l'artiste allemande d'origine juive **Ruth Liberman**, la cible du coup de feu n'est pas une vie humaine, mais un mot couché sur papier. L'artiste tente ainsi d'effacer le pouvoir des mots dans des documents qui illustrent l'oppression politique et la violence. Elle se concentre sur des écrits susceptibles d'avoir un impact direct sur l'existence humaine: les décrets, les ordres, les listes, les mises en garde et les condamnations. Pour *Shot*, son triptyque réalisé en 2001, Liberman a demandé à un tireur d'élite de faire feu sur le mot *Bürde*, qui, en allemand, signifie «fardeau». En tirant sur certains mots allemands qu'elle considère comme antisémites ou associés à l'Holocauste, Liberman détruit le pouvoir de communication de ces mots et attire à la fois l'attention sur le rôle que la langue joue dans la violence.

Ruth Liberman, *Shot*, 1992
Impression irisée sur papier, 76 cm x 51 cm

Avec la permission de l'artiste

ernha

Büird



Atelier Van Lieshout, *Pistolet poignée américaine*, 1995
 Acier et acier inoxydable; L: 12 cm, l: 11 cm, H: 2cm
 Avec la permission de l'Atelier Van Lieshout

Les frontières du légal

A l'inverse des artistes qui se penchent sur la violence armée, les artistes ci-après développent des thèmes liés à la production d'armes. L'**Atelier Van Lieshout** (Pays-Bas) a ainsi produit des œuvres que l'on classe parmi les plus intrigantes et, incontestablement, les plus controversées, de ce type d'art. Entre 1995 et 1998, ce collectif multidisciplinaire d'artistes a fabriqué une série d'armes à feu œuvre d'art, y compris des mitrailleuses et le *Pistolet poignée américaine*. Cette fabrication s'inscrit dans un projet plus ambitieux, par le biais duquel le groupe envisageait la création d'un État libre autonome. Bien que les armes n'aient jamais été conçues pour être utilisées et ne soient pas opérationnelles, ce projet souligne la facilité d'accès des instructions de fabrication d'armes et de bombes sur Internet et dans des bibliothèques.

Les limites entre l'art et la détention d'armes sont également mise à l'épreuve dans l'œuvre de l'artiste danois **Jens Haaning**. Dans *Sawn-off* (1993), une carabine à canon scié placée avec des munitions réelles dans un sac en plastique, l'artiste explore la frontière entre ce qui est acceptable dans le contexte d'une exposition d'art et ce qui est acceptable dans la vie quotidienne. De même, pour *Weapon Production* (1995), Haaning a recruté des immigrants pour fabriquer des armes de rue pendant une période de deux semaines dans un atelier de Copenhague. L'espace a ensuite été ouvert au public.



Jens Haaning, *Sawn-off*, 1993
 Carabine à canon scié et munitions dans un sac en plastique

L'artiste français **Philippe Meste** pousse à l'extrême le jeu du flirt avec les frontières du légal. Dans son œuvre *Military Surveillance Post* (1994), l'artiste a placé une «base militaire», composée de sacs de sable et gardée par des hommes en armes, au beau milieu d'un marché aux puces à Marseille. L'utilisation des armes par Meste n'est pas tant un geste anti-militariste qu'un véhicule de la critique de l'insécurité occidentale. L'artiste se sert des mêmes outils des forces de sécurité pour créer un sentiment d'insécurité, remettant en cause les préoccupations sécuritaires des sociétés sous haute protection. Dans le cadre d'une œuvre encore plus radicale, Meste a attaqué le vaisseau amiral de la marine française, le porte-avions *Foch*, avec des fusées éclairantes lancées d'un bateau dans le port de Toulon (*L'attaque du Port de Toulon*, 1993). Son attaque n'a présenté aucune menace pour ce navire de guerre sophistiqué.



Philippe Meste, *Military surveillance post* (Poste militaire), 30 octobre 1994
Impression en noir & blanc, 80 cm x 120 cm
Avec la permission de Jousse Entreprise, Paris

Un objet de beauté

Qu'est-ce qui définit la relation entre les propriétaires et leurs armes? Dans sa série *Friendly Fire*, le photographe allemand **Peter Tillessen** pénètre chez des collectionneurs pour les photographier avec leurs armes. Les images ne montrent cependant pas leurs visages et leur anonymat pourrait bien être le reflet du fait que la société actuelle accepte mal la collection d'armes. Les armes, quant à elles, affichent un design épuré et une simplicité fonctionnelle qui ne sont pas sans rappeler ceux du mobilier d'appartement. Le spectateur doit percevoir la relation du propriétaire avec l'arme en s'appuyant sur le langage corporel plutôt que sur une expression du visage. L'arme véhicule un sentiment extraordinaire de puissance et de violence dans ces contextes ordinaires.



Avec la permission de l'artiste

Peter Tillessen, *Friendly Fire*, 2003
C-print, 40 cm x 50 cm

L'artiste britannique **Cornelia Parker** envisage l'arme comme un concept purement formel dans sa sculpture de 1995, *Embryo Firearms*. Elle présente l'arme à son premier stade de production, lorsque ses traits définitifs commencent à s'esquisser. Toutefois, l'objet est déjà plus qu'un morceau de métal et agit déjà comme un symbole de puissance. En présentant l'arme dans sa forme naissante, l'artiste souligne le fait que les armes mortelles ne sont que de simples pièces de métal.

À notre avis

La diversité des idées et des questions abordées par ce petit échantillon d'artistes contemporains internationaux démontrent que les armes légères continuent d'être une préoccupation majeure dans le monde entier.

Aussi longtemps que l'arme continuera à fonctionner comme un symbole et comme une arme, un double rôle auquel elle ne devrait pas renoncer sous peu, les artistes continueront à traduire son impact, en véhiculant des messages permettant de mesurer toute une série de réponses sociales à l'utilisation (abusives) et à la prolifération des armes légères à l'échelle mondiale.



Cornelia Parker, *Embryo Firearms*, 1995
Colts 45 à leur premier stade de production
48,6 cm X 33,3 cm X 6,1 cm

Remerciements à la société Colts Manufacturing Company LLC, Hartford, Connecticut. Avec la permission de la Galerie Guy Bartschi, Genève

Concept et recherche: Tania Inowlocki

Texte: Katie Kennedy

Remerciements tout particuliers à Georges Armaos, Jean-Paul Felley, Nicoletta Forni, Anne Guillemet, Olivier Kaeser, Richard Klein, Emile LeBrun, Sèdjro Mensah, Marie-José Ourtilane et Yann Saletes.