

Art contemporain Les figures d'Arnaud Théval

Le travail du plasticien français Arnaud Théval est ancré dans le social. Ainsi, à Bruxelles, il a contribué à réinventer un lieu collectif dans le cadre de la rénovation d'une cité sociale. À Nantes, les photographies qu'il réalise des habitants, retravaillées, sont le point de départ d'une réflexion sur les identités assignées qui débouche sur une émancipation collective. Le matériau de l'œuvre est le monde vécu des habitants et les rapports qui se nouent entre eux et l'espace public, mais également les interactions entre le photographe et ses « sujets ». Pour autant, Arnaud Théval ne travaille pas à la manière d'un animateur socioculturel, même si l'œuvre, qui vaut davantage par sa démarche que par les images produites, a une dimension politique : construire des collectifs qui font échec à la stigmatisation dont certains quartiers sont l'objet. Cela n'en fait évidemment pas un « bon produit » pour les musées et les galeries...

THOMAS LEMAIGRE

À Bruxelles et Charleroi, des formes de création contemporaine cherchent à faire la société au lieu de faire le marché¹. Une quatrième séquence va nous promener entre Bruxelles et la Loire atlantique, à la rencontre d'œuvres² issues d'une pratique réellement ancrée dans le social. Arnaud Théval, plasticien et enseignant français, n'a pour tant rien d'un acteur socioculturel.

Nantes nord. Quartiers résidentiels populaires : îlots de HLM, îlots de pavillons, grandes voies de communication, centres

commerciaux, services publics et associatifs locaux. En rue, Arnaud Théval, nantais, la quarantaine, jeans, baskets et survêtement jaune canari, est reconnu par tout le monde. Il travaille ici depuis 2008 sur *Invisibles*, un projet de création et d'intervention qu'il a su faire endosser par différentes autorités locales.

Des images, des figures, des blasons

Premières réalisations du projet : de grandes affiches, du sol au plafond, collées notamment dans les salles de la bibliothèque, d'un club de boxe, d'une école, d'un centre

1 « De l'art qui défriche nos libertés collectives. Parcours en trois séquences », *La Revue nouvelle*, novembre 2011, en lecture libre à l'adresse www.revenouvelle.be/rvn_abstract.php3?id_article=2364.

2 La version en ligne de cet article, en accès libre, comporte des images des œuvres abordées.

d'éducation populaire. Des photos de personnages en pied, en noir et blanc, détournés sur fond blanc. Chacun a choisi une position, un geste qui le représente. Personne n'a le visage visible et pourtant tous sont incroyablement reconnaissables : sur la tête de chacun, l'artiste a collé une figure, une forme, un motif, en fait un élément de leur tenue vestimentaire, significatif, et généralement très agrandi.

Une jeune femme à cheveux courts, habillée strictement de couleurs foncées (souliers plats, pantalon droit, pullover ras-du-cou) a une main dans la poche avant de son manteau décontracté en nylon, et l'autre derrière la nuque, dans une pause détendue. Son visage est caché par une espèce de grand masque cornu, composé de deux triangles allongés qui encadrent son nez, chacun constitué d'un élément de son col de veste, ses yeux étant figurés par les boutons-pression agrandis.

Un jeune d'origine africaine, baraqué, torse nu, avec le caleçon qui dépasse du pantalon, prend une pose de matador, un pied en avant, bras un peu écartés le long du torse, mains sur le haut des cuisses. La moitié supérieure de la tête et le haut du torse sont cachés par des éléments métalliques recourbés comme des manches de poignard, repris de sa boucle de ceinture et des rivets de son jeans, qui figurent les éléments d'une armure d'apparat.

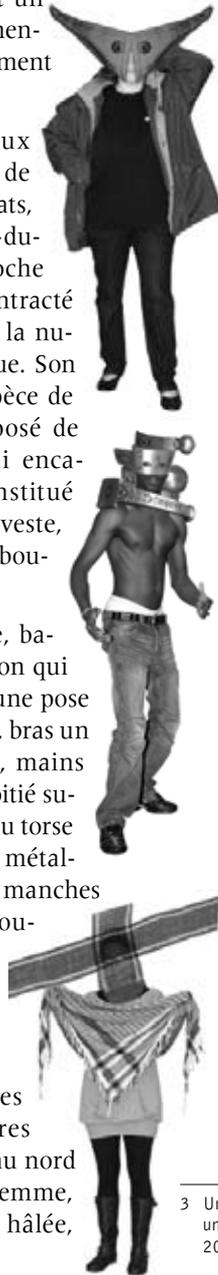
Parmi ces images, certaines sont plus fortes que d'autres pour le spectateur étranger au nord nantais. Ainsi celle de cette femme, sans doute jeune et à la peau hâlée,

habillée d'une robe en tricot qui lui arrive à mi-cuisses, de bas noirs et de hautes bottes à talons et lacets. Son visage est barré par une grande croix inclinée, reprise des motifs du keffieh qu'elle tient entre ses mains écartées, et qui lui barre le haut du corps (bras, poitrine, ventre).

Chaque image est une rencontre énigmatique, un jeu de devinettes entre ce qui se montre et ce qui se dissimule, entre ce qui parle spécifiquement de la personne représentée et ce qui permet au spectateur de la rattacher, heureusement de façon maladroite, à des catégories toutes faites : la beurette émancipée, le jeune mâle qui vit en bande, la mama black, le professionnel décontracté, la lycéenne de bonne famille, le bobo un peu rebelle, etc.

Artiste embarqué

Théval ne confisque pas ces figures pour, une fois retouchées et réinventées, aller plus tard les exploiter à l'insu des personnes représentées. Au contraire, il va très vite revenir vers ses sujets. Il va arpenter rues et lieux de rencontre, ses clichés à la main, et mettre l'un et l'autre face à son image, qu'elle soit déjà recomposée ou pas encore, chercher le contact, inviter à la réaction, provoquer la discussion. Il accumule ainsi de la matière, de quoi faire des choix artistiques qui feront à la fois sens dans l'esthétique propre à son entreprise créative et sens pour les espaces où il la déploie³.



³ Une grande partie de ces photomontages est reprise dans une monographie : Arnaud Théval, *Invisibles*, Zédélé éd., 2010.

Arnaud Théval n'en est pas à son coup d'es-sai : tribunal, maternité, lycées techniques, chantiers navals, il approche une multitude de terrains, surtout dans le nord et l'ouest de la France.

Moins le visage est là, plus la personne se montre

Mais revenons à Nantes... Tous ces portraits blasons, l'artiste les appelle des « avatars ». Vus ensemble, ils deviennent les personnages d'une mythologie composite entre imaginaire et quotidien, où les participants sont tour à tour objet représenté et sujet dans l'action individuelle. Chaque fois, l'image est saisissante. Elle joue sur les codes, sur la frontière entre affirmation de soi et mise en retrait des individualités. D'un côté, les personnes sont réduites au fait de porter des signes standardisés de la consommation culturelle, des signes qui les raplatissent sur des identités génériques, abstraites et à priori. L'assignation à des clichés. Mais de l'autre côté, moins le visage est là, plus la personne se montre comme ce qu'elle est pour elle-même, à travers son identité voulue, construite.

Individuellement et collectivement, en se regardant au travers de cette œuvre, on se remettrait en position d'aller au-delà des étiquettes assignées d'en haut et de loin — banlieue, jeunesse, exclusion, contreculture, etc. L'œuvre se veut véhicule d'une émancipation. Pas directement l'émancipation de l'ascenseur social ou de l'accès aux droits culturels. Plutôt une émancipation qui consiste à dépasser, individuellement ou collectivement, ces identités subies, préfabriquées, plaquées de l'extérieur et intériorisées ; une émancipation productrice d'identités autonomes, ancrées dans les traits de personnalité de chacun, dans ses désirs propres, dans son expérience du monde,

Vestibule

À Bruxelles, Arnaud Théval a été mobilisé par deux fois ces dernières années pour des commandes de la Société régionale de logements sociaux (la SLRB) dans le cadre de son programme « 101% artistique » d'intégration d'œuvres contemporaines dans des projets de rénovation de cités sociales¹. Les travaux qu'il a ainsi déployés ont été conçus trois à six ans avant *Invisibles*, mais on y perçoit déjà tous les points d'attention que nous allons tenter d'identifier plus bas².

À la cité Saint-François de Saint-Josseten-Noode, la demande des institutions était de réinventer un lieu collectif. Au départ, plusieurs bailleurs de fonds coordonnaient des chantiers de rénovation à différents endroits d'un îlot. En particulier, un parc public et, attenante, une cour entre quatre blocs de logements sociaux — trois d'avant-guerre à front de rue et en retrait, une tour d'appartements plus tardive. Au rez de la tour, des locaux collectifs et administratifs. À son pied, dans la cour, un parking, une vieille pelouse, un accès carrossable étroit vers la rue. En somme, un patchwork d'éléments matériels sédimentés au fil des ans, peu entretenus, vieillissants, relativement cachés de la rue, enclavés entre des bâtiments mitoyens tous assez hauts et de solides barrières de grilles, stigmatisés pour les activités illégales ou « inciviles » qu'on y suspecte, plein de frictions entre ses différents usagers. Un lieu à la fois inappropriable et très

1 « Rubis (Je peux là-contre) » à Ixelles et « Vestibule. L'invention d'un lieu collectif » à Saint-Josse-ten-Noode. Ces travaux ont fait l'objet de brochures monographiques publiées par la SLRB. On en trouvera un aperçu sur le site de l'artiste, www.arnaudtheval.com. Le site contient aussi plusieurs textes de commentaires, en particulier ceux commandés à Christian Ruby, à Hervé-Armand Béchy et à Bernard Marcelis. Sur le programme de la SLRB plus globalement, les informations de référence se trouvent en ligne sur www.slrbr.irisnet.be/site12/slrbr/la-slrbr/Nos%20missions/le-101e.

2 NDLR : l'auteur de ces lignes est membre du comité d'experts mobilisé par le programme « 101e% artistique » de la SLRB, ce qui lui a permis de collaborer avec Arnaud Théval, et de nouer avec lui une amitié solide.

contrôlé. Il faut dire qu'on se trouve dans l'un des quartiers les plus pauvres et les plus complexes de la capitale, sur le « versant Gare du Nord » de Saint-Josse, avec une population résidente très dense et beaucoup de passage. La cour concentre ces tensions : c'est un espace des locataires, mais c'est aussi un espace que traversent les gens qui quittent le parc par sa porte arrière et ceux qui y stationnent leur voiture.

Le projet de rénovation comprend notamment la suppression de cette porte entre cour et parc, et la piétonnisation intégrale de la cour ainsi que sa verdure-risation. Un espace plus cohérent, plus dégagé, rendu aux habitants. Le maître d'œuvre (la société de logements sociaux Les habitations à bon marché) a conçu un aménagement qui dénote quelque peu, structuré par un parcours visuel de hautes colonnes carrées en béton brossé, avec éclairages encastrés, dans le style épuré et monumental qui se pratique par exemple pour les abords d'un centre de congrès ou du siège d'une multinationale. Arnaud Théval va devoir trouver sa place, son propos et son ton dans ce bric-à-brac.

Il met sa casquette d'artiste embarqué. Comme à Nantes-Nord, à la manière d'un journaliste, d'un anthropologue ou d'un travailleur de rue, il va à la rencontre des associations les plus proches, y compris les moins formelles, puis des groupes de jeunes et de femmes qui fréquentent l'espace concerné. Peu à peu, il noue contact avec tous les rôles actifs autour de cette cour et commence à les photographier. Après un processus de maturation artistique, il arrive avec une proposition somme toute relativement simple : sur douze des colonnes, il va apposer une plaque émaillée carrée. Sur un fond jaune vif, il représentera chacun des « rôles » rencontrés. Pour chacun, un groupe de figures sera constitué à la manière d'un collage, sur la base d'images

et dans ce qu'il veut partager avec ceux qui font société autour de lui.

On comprend donc à quel point chez Théval, au-delà des images produites, ce qui est tout à fait particulier, c'est la démarche, l'approche. L'espace public n'est pas affronté d'abord dans sa matérialité, dans l'idée plus ou moins consciente de participer au processus historique d'urbanisation et de construction de la ville. Le lieu de l'œuvre, c'est d'abord une réalité humaine et sociale, et par truchement les espaces physiques où elle se vit. Le matériau, ce n'est pas du métal, de la pierre ou du béton, c'est le monde vécu des habitants d'un lieu — ceux qui y logent, y travaillent, le traversent, l'entretiennent, etc. Toute la matérialité de l'œuvre en découlera, et sa forme concrète sera complètement enchâssée dans le social⁴.

Faire réagir le social

Cette pratique artistique se déploie sans recours à des méthodes d'animation participatives formalisées comme celles du travail communautaire ou de l'éducation permanente, et sans prendre la place des rôles clés des lieux investis. Éducateurs, concierges, intervenants sociaux, grands frères, etc., ils deviendront participants comme les autres. Tous sujets-objets.

Le processus créatif n'en est pas moins toujours animé d'une très grande rigueur, ce qui va lui permettre de se dérouler en restant toujours ouvert, irrigué par un souci de remise en jeu et une réelle prise de risques avec les parties prenantes. L'œuvre, polarisée sur les rapports entre l'individu et le groupe, entre les individus dans l'espace public, veut provoquer quelque chose dans son environnement, à charge pour elle de

⁴ Elle se retrouvera d'ailleurs aussi dans l'espace privé des personnes concernées, pas seulement dans les lieux publics.

tenter de l'intégrer dans sa logique, quitte à raviver les conflits ou les rapports de force en présence. Le social va réagir. La rencontre induit un effet retour forcément inattendu, qui va littéralement relancer l'œuvre.

Cela passe notamment par des réflexes éprouvés, notamment en misant sur le don et le contre-don. Si tout le monde est formellement destinataire d'une œuvre implantée dans l'espace public, même contre son gré, Théval propose aussi à ceux qui l'acceptent un cadeau individuel bien concret : pas juste une photo au sens classique, presque scolaire ; plutôt un objet à la frontière entre le ludique et l'utile, un jeu de cartes, des autocollants, un flipbook, des aimants à coller sur le frigo, des échanges sur des réseaux sociaux, etc. Bref des objets à connotation identitaire.

Et cela peut aller assez loin, comme c'est le cas pour le moment avec *Invisibles*. En réalité, l'enchâssement de l'œuvre dans le tissu social est tel ici que la dynamique créative va changer de niveau et de propos. Le travail sur les avatars a permis à Théval de récolter une énorme quantité d'informations sur les lieux où vivent ses interlocuteurs. La gestuelle et les signes vont l'amener naturellement au rapport entre les corps et ces espaces. Sa question va devenir la représentation de ces espaces à travers la subjectivité des acteurs : ce qui est connoté en bien ou en mal, en beau ou en laid, en menaçant ou en attrayant, etc.

La manière dont les « avatars » ont été reçus par une partie des personnes représentées amène ainsi Théval à remettre ces figures en scène dans un jeu vidéo en ligne qui n'était pas du tout envisagé dans les premiers scénarios du projet⁵. Lancé en novembre 2011, le jeu *Underfire* transpose les « avatars » dans différents espaces composés d'éléments physiques de la ville (trottoirs, fenêtres, poubelles, mobilier ur-

prises au vol comme de séances de prises de vue posées. Chaque groupe est organisé autour d'une forme blanche, qui fait trou sur le fond de couleur. Une chaise de jardin renversée pour un groupe de vieilles dames, un tag « 1210 » pour un groupe d'ados, ou des formes moins identifiables — phylactère de BD, aile, tache d'huile, etc. — qui vont mobiliser l'imagination. Chaque fois, c'est presque une mise en scène chorégraphique. Les personnages sont recolorés dans les tons mauve et lilas pour donner de l'uniformité, et leurs visages sont altérés, ce qui rend les individus moins reconnaissables et doit faciliter l'identification du public.

Après une année de travail, une fois les colonnes coulées et les plaques posées, lors de la séance d'inauguration formelle — inévitable —, l'artiste distribue aux habitants des petits paquets de douze aimants, miniatures des douze plaques. Chacun peut ainsi les mettre en évidence chez lui, les recombinaison à sa guise. Jaunes et carrés, ceux-ci évoquent des post-it. De façon cocasse, les colonnes de béton de la cour, avec leur côté carré, massif et monochrome, sont implicitement assimilées à... des frigos, sur lesquels sont collés des messages, des choses à faire, à ne pas oublier.

Lors de celle-ci, il apparaît que ce sont quatorze et non douze colonnes qui ont été installées. Il y a comme un goût de raté. À la suite de différentes démarches, deux plaques supplémentaires sont commandées à l'artiste et ajoutées. De quoi relancer son processus créatif : il repartit des photos qu'il a prises au vol lors de cette matinée d'inauguration.

Le projet est baptisé « Vestibule. L'invention d'un lieu collectif ». Pour tous les utilisateurs de cette cour, deux ans et demi plus tard, l'installation fait sens, y compris pour les personnes qui incarnent les rôles représentés, mais qui ne sont plus ou ne connaissent plus celles qui ont été mises en images.

5 Voir www.underfire.fr

bain, etc.). Dans toutes ces scènes, il faut affronter des obstacles, obtenir des récompenses et atteindre un objectif. Autant de parcours qui fonctionnent selon les codes des jeux vidéo les plus classiques (le pong, le labyrinthe, le casse-briques, etc.), rendant le dispositif très accessible à tous ceux qui sont nés depuis les années septante, voire très attrayant pour les plus jeunes.

On passera ici sur la manière dont *Underfire* s'imbrique et se développe via le réseau social Facebook. On ne s'étendra pas non plus sur la mobilisation impressionnante — elle vaudrait un article à elle seule — suscitée par la bande musicale du jeu, qui est partie de l'idée de valoriser les talents locaux, et est en train de s'autonomiser sous forme de dynamique de production d'une scène rock, pop et rap locale. Un CD, partie intégrante de l'œuvre, est distribué gratuitement depuis ce mois de novembre.

Artifices un peu démagogiques? Non, adapter son langage et ses supports, et secouer les clichés, c'est montrer en actes comment peuvent se recombinaer les identités, montrer qu'on peut se voir autrement soi-même, mais aussi soi en tant que partie prenante d'espaces partagés et de rapports sociaux, et que ces espaces et ces rapports existent, qu'on y a sa place et qu'on a prise sur leur devenir. Bref, c'est aller plus loin que le premier propos prêté à l'œuvre. Pour l'artiste, il s'agit même *in fine* de mettre ses « sujets » en position de (re)prendre parole dans l'espace public et de construire des collectifs qui font pièce à la stigmatisation des territoires où il intervient. Un travail politique de bout en bout.

Ne bornant pas son périmètre à l'espace public de la commande, l'œuvre imagine son propre essaimage, crée une « réalité augmentée », celle des avatars puis celle du jeu. Comme chez les *street artists*, mais de manière très différente, à la fois plus poussée et moins intrusive, le don est au cœur de la

démarche, des objets créent un pont entre la réalité et l'œuvre, et deviennent eux-mêmes œuvres. La greffe qu'Hotel Charleroi laissait incertaine, celle entre l'œuvre et la transformation de son lieu, celle entre le lieu et le reste du monde, qui le relègue, ici, on la voit prendre. En attendant que d'autres acteurs, d'autres territoires, s'engouffrent dans l'ouverture pour créer leurs propres avatars, leurs propres plateaux dans *Underfire*, amener d'autres contextes et d'autres esthétiques dans la dynamique.

Malheureusement, à moins d'un suivi d'ordre ethnographique, la manière qu'a cet artiste de travailler le tissu social est pratiquement inmontrable. Théval, photographe de formation, essaie certes de documenter son travail, mais cela ne saurait suffire. Tout au plus peut-on demander à l'artiste de raconter, et si l'on en cherche l'occasion et le temps, on parlera également avec les participants qu'il a réussi à mobiliser.

Autant dire — pour en revenir au point d'interrogation et de départ de notre article précédent — que les galeristes ne se précipitent pas. Et sans doute les musées, pour comprendre, attendent-ils de n'être plus des musées... ■