

www.edit-revue.com

SOPHIE CALLE, COMMENT METTRE SA VIE EN JEU

Parmi les artistes qui utilisent leur vie comme matière première, on distingue Sophie Calle par le fait que ce trait caractérise l'ensemble de son œuvre. Née en 1953, devenant artiste "par hasard"¹ à la fin des années 70, ces dernières années signent la consécration d'une œuvre personnelle, notamment par l'exposition rétrospective présentée à Beaubourg², par sa participation à la Biennale de Venise en 2007 ou par des commandes publiques telles que la Nuit Blanche ou le parcours artistique du tramway de Paris³ qui font d'elle un des artistes français les plus en vue. Sophie Calle a toujours eu une œuvre à part, intrinsèquement liée à sa personne, à sa vie, la laissant construire son identité, mais accordant toujours une place au hasard, aux rencontres avec un lieu, des personnes, des objets ou même des livres. Son œuvre parvient à être cohérente sans pour autant avoir un seul fil directif et ce jusque dans ses échecs (« Unfinished » sur un distributeur bancaire, œuvre commencée en 1988 et « abdiquée » en 2003, mais pourtant montrée pour sa construction inachevée). Ses œuvres sont identifiées et datées, mais ne se présentent jamais sous une forme fixe, tour à tour diffusées par les livres⁴, les installations muséales, les performances, les films etc., elles peuvent être continuellement reprises et retravaillées. Le jeu n'est certainement pas le seul motif qui ressort lorsque l'on considère l'ensemble de l'œuvre de Sophie Calle, dans laquelle on peut distinguer les thèmes de la mémoire, de l'autobiographie et de l'intimité, de la rencontre, ou du hasard. Cependant, pour ce numéro d'EDIT: consacré au jeu, Sophie Calle nous a paru un exemple parfait pour regarder un artiste jouer. Le jeu devient alors une posture que l'artiste choisit d'incarner, en se donnant un but et des contraintes, en prenant un rôle, à la fois très proche et très éloigné du monde de l'enfance.

par Florence Pillet

Le jeu de Sophie Calle est un jeu d'adulte où le sexe, la violence ou la mort ne sont jamais loin, même si on peut considérer que c'est finalement aussi le cas dans les jeux d'enfants à un niveau métaphorique. Si Sophie Calle ne cherche pas à imiter l'enfance ni même à l'évoquer, comme le font Annette Messager par ses peluches ou Christian Boltanski, son art parvient à être ludique et drôle tout en étant clairement le fait d'un adulte. Elle semble retrouver les souvenirs de ses jeux d'enfant, l'émotion et le plaisir qu'elle y trouvait et non en faire le pastiche d'une adulte nostalgique. Ainsi, Sophie pose « comme chez l'ophtalmologiste », avec un titre en clin d'œil à « M'as-tu vue » sur la couverture du catalogue de l'exposition du centre Pompidou, elle habille un homme comme une poupée en lui offrant chaque année un nouveau vêtement, elle joue sur les tombes ou, déguisée en B.B., s'entoure d'animaux empaillés comme des peluches d'adultes – la morbidité en plus, dans « des journées entières sous le signe du B, du C, du W » en 1998 ; mais si elle persiste à jouer, elle n'en reste pas moins adulte. Le résultat utilise les outils de l'art narratif : principalement la photographie et le texte, mais aussi la vidéo, des objets conservés ou fabriqués⁵ comme souvenirs, des installations, une même œuvre pouvant s'exprimer sous des formes multiples.

Dans un prolongement logique des rituels et des règles que l'artiste s'impose de suivre, l'utilisation du déguisement est inévitable. Sophie Calle s'habille en strip-teaseuse, en mariée, en femme de chambre, comme dans des rêves de petite fille qui auraient mal tourné. Le déguisement permet de revêtir la peau du personnage (comme c'est le cas au théâtre ou dans les jeux de rôles)

¹ « La première fois que j'ai gravi les marches du Musée d'art moderne de la Ville de Paris, c'était pour y exposer en 1980 » (« interview-biographie de Sophie Calle », Christine Macel, catalogue de l'exposition « M'as-tu vue », p.75). Après avoir passé sa jeunesse entre voyages et militantisme, elle photographie par hasard deux tombes dans le cimetière d'un village de Californie et appelle son père pour lui annoncer qu'elle a trouvé ce qu'elle voulait faire de sa vie.

² « M'as-tu vue », du 19 novembre 2003 au 15 mars 2004, catalogue aux Editions du Centre Pompidou, Editions Xavier Barral, Paris 2003.

³ Elle répond également à des commandes privées, comme pour l'exposition « Mobile Art » de Chanel, présentée à Hong Kong et ailleurs dès janvier 2008.

⁴ Son œuvre utilise ainsi avec délices le médium de la publication, par de petits livres précieux édités par Actes Sud, dans un beau papier, en coffret, avec parfois la tranche argentée, alternant images et textes, parfois jusqu'à une répétition absurde qui évoque des formes littéraires comme l'Oulipo.

⁵ Certaines œuvres sont ainsi éditées sous la forme du « livre d'artiste » ou de « l'objet d'artiste » chez Item éditions.

et nous semble aussi être un élément spécifique au médium photographique dans le sens où, avec peu de moyens, il nous permet de nous représenter nous même et un autre dans la même image (on se souviendra des tableaux vivants de l'époque victorienne, des Surréalistes, de Cindy Sherman...). Mais pour elle, le déguisement ne s'arrête pas à la représentation et Sophie Calle entre réellement dans les habits qu'elle emprunte. Elle attend ainsi plusieurs mois pour être embauchée comme femme de chambre dans un hôtel de Venise, reçoit un coup de talon d'un collègue de strip-tease, et le mariage pour lequel elle a revêtu la robe traditionnelle ne peut pas être célébré pour des raisons légales (on ne se marie pas dans un aéroport). Le déguisement est donc plus la première étape de l'incarnation d'un rôle qu'une simple apparence, et l'artiste assume pleinement les risques qui viendront avec.

Le jeu est finalement une façon, pour les adultes comme pour les enfants, d'approcher la mort, la violence, l'inconnu. Qu'il soit jeu d'enfant unique pour conjurer l'ennui, jeu social, jeu amoureux ou jeu de piste, Sophie Calle explore toutes ces modalités avec un esprit d'adulte mais une liberté presque totale. Les rituels encadrent le déroulement de l'action, mais c'est généralement l'artiste qui va décider de mettre fin à l'œuvre. L'art narratif raconte des histoires, mais le jeu va permettre d'insérer l'extraordinaire dans la banalité du quotidien. Le hasard reste souverain et c'est lui qui décide souvent du commencement ou du déroulement de l'œuvre. Quand Sophie Calle trouve un répertoire perdu dans la rue, elle décide d'interroger les personnes dont le carnet contient les contacts pour obtenir un portrait lentement élaboré du propriétaire de l'objet. Le hasard est aussi provoqué, comme quand on cherche des rapprochements et des coïncidences dans l'enchaînement de faits, un procédé narratif utilisé jusqu'à l'intoxication par Paul Auster dans son œuvre littéraire. Paul Auster s'inspire ainsi de Sophie Calle pour créer le personnage de Maria Turner dans « Leviathan », en retour Sophie « performe » quelque temps plus tard les actions décrites par l'auteur : « j'ai décidé d'obéir au livre », avant de lui demander d'établir d'autres actions qu'il souhaite la voir réaliser. On obtient alors un jeu de correspondances, de miroir et de mise en abîme entre l'artiste, le personnage de fiction, l'écriture, la lecture et l'œuvre⁶ où chaque univers vient s'enrichir de créativité ludique.

En 2003, lorsque Sophie Calle demande à l'artiste anglais Damien Hirst de l'interviewer pour le catalogue de son exposition au Centre Pompidou, celui-ci répond par une pirouette et lui envoie des formulaires à remplir, par elle-même et ses proches, afin de dresser son « Evaluation psychologique ». Il en ressort un portrait fragmentaire de l'artiste, allergique « aux enfants peut-être » d'après sa mère, et où Sophie Calle terminera la liste des choses qu'elle aime par « jouer ». Le rapprochement de ces deux fragments biographiques peut sembler antagoniste alors que notre société voit trop souvent le jeu comme interdit aux adultes (à l'exception notable de certaines catégories qui leur sont là réservées : jeux d'argent, jeux de mots, jeux sexuels...). On peut se demander si le jeu est forcément une nostalgie du monde de l'enfance ou s'il ne s'agit pas juste d'une manière différente d'être adulte, que l'artiste se construit et s'approprie et qui est validée socialement par le statut privilégié qui est le sien. Le jeu, par la contrainte, l'absence de finalité, la place laissée au hasard qu'il présuppose est une manière pour Sophie Calle de construire sa vie et l'œuvre qui va avec et lui donne une liberté qu'elle trouverait difficilement ailleurs. Si le lien avec l'enfance est bien présent, il est souvent tordu : Sophie Calle invite des gens dans son lit ou le prête temporairement à un Américain, refuse d'utiliser ses cadeaux d'anniversaire, choisit de manger un repas jambon-tarama-glace à la fraise juste parce que c'est rose... Lors de la Nuit Blanche, dans une chambre en haut de la Tour Eiffel, comme un écho là aussi inversé à une de ses premières œuvres, « les Dormeurs », Sophie Calle reçoit un par un des visiteurs qui, chacun par une histoire, doivent la maintenir éveillée. Rares sont les adultes qui se font raconter des histoires, mais encore plus rares sont les enfants qui font des nuits blanches, là encore, comme un clin d'œil de l'adulte qui a toute liberté et provoque les préjugés.

Pour Roger Caillois qui s'est essayé à définir le concept du jeu⁷, cette activité doit être libre, séparée, incertaine, improductive, réglée, et fictive. Ces termes, à une exception près, vont tous pouvoir s'appliquer aux projets de Sophie Calle. Elle va le plus souvent choisir le début et la fin, se lier à un lieu et à une durée, laisser toujours une part au hasard, s'imposer des contraintes rituelles mais au final, son jeu est productif : par un tour de magie qui échappe aux enfants, le jeu de Sophie se transforme en œuvre d'art, exposée, vue, achetée (même partiellement) et désormais

⁶ Le coffret présentant, entre autres, cette expérience s'intitule « Double-jeux ». Actes Sud, 1998.

⁷ « Les jeux et les hommes », Gallimard, 1957.

institutionnalisée. Le jeu est aussi – comme dans la cour de l'école – l'occasion de rencontrer des inconnus, comme dans « les Dormeurs » ou plus récemment lors de la Nuit Blanche dans la tour Eiffel, ou encore par la cabine téléphonique du pont Garigliano où Sophie Calle a promis d'appeler ceux qui décrocheraient. Cela montre bien l'importance du lien social créé ou développé par l'entremise du jeu et qui, dans le cas d'une artiste reconnue sur la scène internationale, lui donne une familiarité et une proximité avec son public. Bien qu'il serait absurde de penser que la vie de Sophie Calle est calquée sur la vie de son personnage d'artiste, celle-ci joue avec les frontières entre l'artiste, ses proches, l'œuvre et son public. Elle brouille les pistes au point que dans l'exposition à Beaubourg, une des œuvres présentées est construite autour de la disparition d'une jeune femme, Bénédicte Vincens, elle-même gardienne de salle au musée⁸. Enfin, dans un jeu de miroir, Sophie Calle se faisait visiteuse de sa propre exposition, mélangée à son public qui devient objet d'étude et à son tour matériau potentiel d'une œuvre (m'as-tu vue ? et je l'ai vue !).

+++

Le site des éditions Item:
www.itemeditions.com/item.htm

Le site de la galerie Emmanuel Perrotin:
www.galerieperrotin.com

⁸ « Une jeune femme disparaît », 2003.