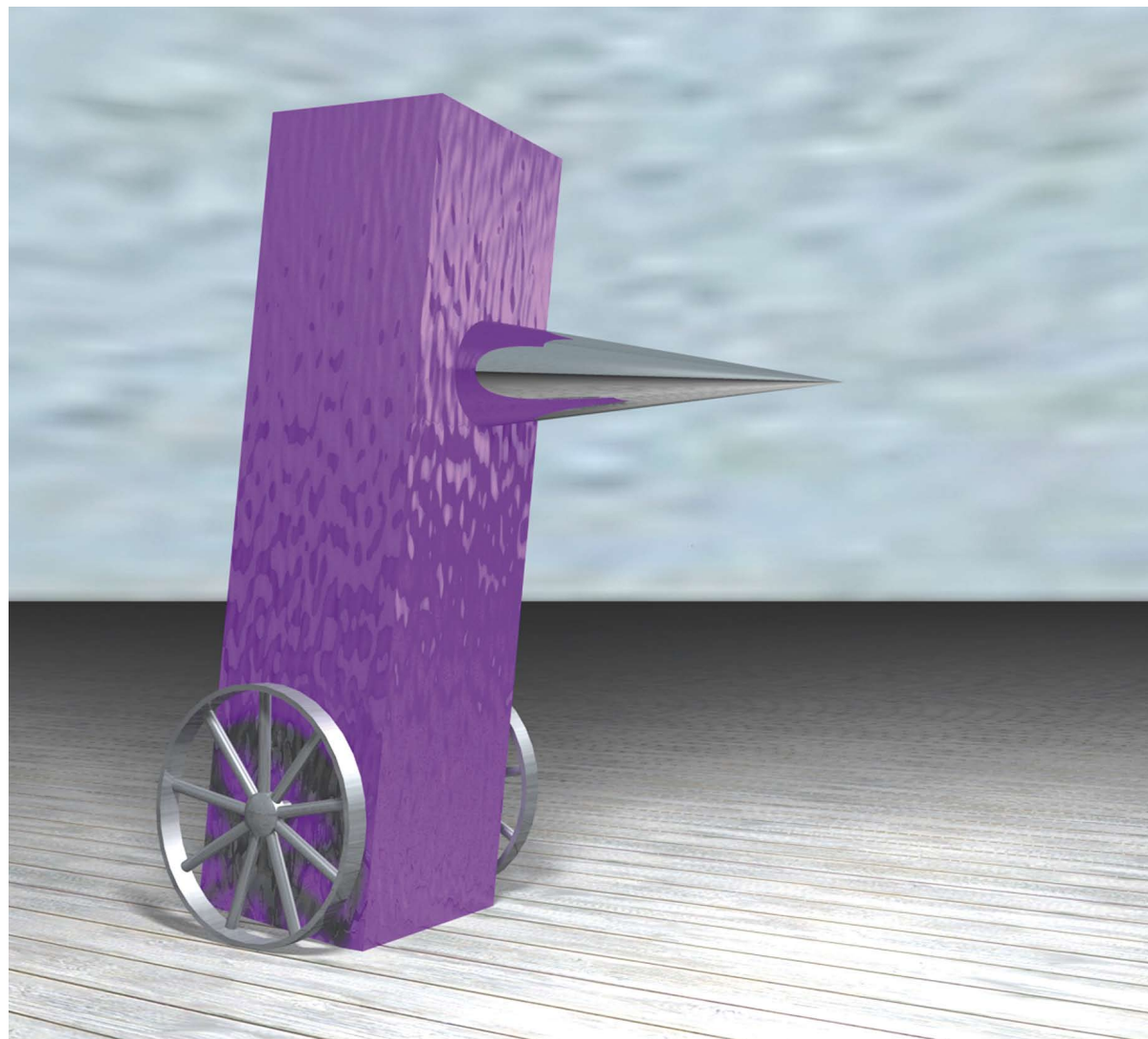


Sylvie Coëllier

DIAMANTS ET SOLITAIRES

Les meilleurs amis de Delphine Coindet



Delphine Coindet, *Pecker*, dessin 3D, 2006

Le *Pecker* est une drôle de sculpture. Une sculpture drôle, ambulante, angoissante, bouffonne, animale, mécanique, totémique : « un cheval de Troie », « une créature », « un clou et un marteau en même temps¹ ». Élaborée en 2007, déclinée ensuite, cette œuvre synthétise dans le travail de Delphine Coindet une *prise de position*, par rapport à la sculpture en général, à ses implications théoriques et sensibles aujourd'hui. Comme l'a formulé récemment Georges Didi-Huberman, prendre position correspond bien au fait de se tenir dans deux espaces à la fois, à savoir *s'impliquer* (aller au cœur, enfoncer le clou), et *s'écarter* (comme le marteau avant de frapper, comme fait un simulacre à partir du réel)². Dans sa portée métaphorique, cette œuvre manifeste la volonté de l'artiste d'imprimer un tour de roue à la sculpture.

Au départ, il y a un projet dessiné sur ordinateur : une haute « boîte » parallélépipédique colorée d'une texture à moirures indigo, montée sur des roues de type acier brossé qui la transforment en petite machine d'assaut. Au tiers supérieur, un long appendice pointu et comme d'acier poli prend une allure de bec. Son emplacement suffit à suggérer que l'ensemble est un être animé, une « créature », que le titre, *Pecker*, amène aussitôt à l'image. Il s'en faut pourtant que ce dessin et celui du pic-vert au rire célèbre se recoupent, même si les roues peuvent en appeler à l'un des procédés comiques des dessins animés représentant la vitesse de l'animal en course. Sur ce dessin, le *Pecker*, en dynamique avant, est situé sur un « plancher » gris s'étendant à l'infini sous un « ciel » ondulé de nuées floues. L'effet n'est pas sans évoquer une atmosphère surréaliste plutôt que la galerie où la future sculpture doit à un moment se poser. Comme *Woody Woodpecker* dans son monde de dessin animé, le *Pecker* règne dans son univers virtuel. C'est ce dernier qui sera fusionné à notre espace.

Le projet a engendré une petite population de *peckers*, une douzaine à ce jour³. L'un des premiers a trouvé sa place au « Freak Show » du musée d'art contemporain de Lyon, en 2007 : c'est donc bien une « créature ». Au Domaine de Chamarande⁴, à l'importante exposition de Coindet de 2008-2009, deux *Peckers* étaient présents, l'un « d'intérieur », l'autre, plus grand, à l'extérieur. Il existe des versions de plâtre « pour cheminée », d'autres bricolées avec des emballages trouvés et du scotch. Une photographie d'atelier montre ainsi deux *Motards*, l'un sur la selle d'une motocyclette, l'autre rivalisant avec cette dernière. En regard du projet initial, ces réalisations ont gagné un détail qui accentue leur aspect cocasse. Le « bec » est désormais attaché à la boîte par un lien visible, un élastique ou un ruban : c'est un faux nez, qui associe le *Pecker* au cirque, au carnaval, au mime. La sculpture se manifeste comme un montage humoristique, une boîte sur des roues, une pointe sur la boîte. Elle est aussi une



Delphine Coindet, *Pecker 2*, 2007-2008, bois crépi et laqué, métal brossé, 350 x 90 x 90 cm, vue de l'exposition « Encore une fois », Domaine de Chamarande, 2008, courtesy galerie Laurent Godin, Paris, photo Annik Wetter



Delphine Coindet, *Pecker A*, 2008, pièce unique, matériaux divers, 60 x 17 cm, *Pecker B*, 2008, pièce unique, matériaux divers, 40 x 12 cm, vue de l'atelier de l'artiste, 2008, courtesy de l'artiste

condensation, celle d'un personnage de dessin animé avec une sculpture minimaliste. Cette dernière se dévoile aisément : il suffit de démonter mentalement la créature, de la déshabiller de sa couleur, et la célèbre *Column* (1961) de Robert Morris, inaugurale et emblématique du mouvement américain, se profile. Cette *Column*-ci renvoyait à l'architecture et à la standardisation⁵ ; c'était aussi une « boîte-corps », car chacun sait aujourd'hui que Morris devait se tenir à l'intérieur pour réaliser une performance. Par simple addition de deux accessoires, Coindet en démontre la figurabilité. À l'inverse, nous pouvons dire que le minimalisme constitue toujours le corps du *Pecker*.

Les roues ne sont pas si nombreuses dans l'histoire de la sculpture. Ici, elles contribuent au comique parce qu'elles remécanisent un artefact personnalisé, avec une touche d'archaïsme qui contraste avec la dynamique profilée de son appendice. Les deux roues rappellent la condition gravitationnelle par un léger déséquilibre qui anticipe la vitesse de Woody le pic-vert. Elles font écho à Morris, encore, qui construisit en 1963 deux *Wheels* reliées par un axe. Cette œuvre était à la fois sculpture et objet de performance : une photographie montre l'artiste américain debout sur l'axe, ce qui renforçait l'image du char (de triomphe, plutôt que d'assaut) et rappelait quelque peu le *Chariot* de Giacometti. Coindet, résidant en Suisse, aurait pu tout aussi bien réactiver ce dernier, surmonté, rappelons-le, d'une figure féminine (mais l'œuvre de Giacometti demeure dans la nostalgie de civilisations disparues tandis que le *Pecker* fonce hardiment). Selon son auteure, le *Pecker* s'inspire en fait des premières sculptures de Robert Indiana (de la fin des années 1950), proches d'allure en effet, quoique leur esthétique encore *junk* rende la référence surprenante tant elle contraste avec l'aspect « designé » des œuvres de Coindet. Sans doute les *Motards*, par leur évident bricolage (quoique fait des rebuts neufs de notre économie consommatrice), participent-ils de cette esthétique assemblagiste dont Rauschenberg demeure le plus important représentant. Ce dernier, en 1959, fit d'ailleurs un *combine-painting* monté sur quatre roues, *Gift for Apollo* [cadeau pour Apollon], fait d'une porte alliant peinture et collages et relié par une chaîne à un seau cabossé. Ces roues et le seau confèrent à l'ensemble un aspect comico-pathétique qui offre un tribut bien peu emphatique au dieu de la Beauté. Or la façon dont se présente le *Pecker* n'est pas sans déjouer ainsi le monumental sans céder sur les dimensions, par déflation.

En 1979, dans un de ses articles les plus célèbres, « La sculpture dans le champ élargi »⁶, Rosalind Krauss resituait les réalisations des années 1960-1970 auxquelles, disait-elle en substance, on continuait de donner à tort le nom de *sculpture*⁷. La sculpture, affirmait-elle, est une « catégorie historique et non-universelle », une convention dont la « logique est, semble-t-il, inséparable de celle du monument, ce qui lui confère une valeur commémorative. Située en un lieu précis, elle en indique symboliquement la signification ou l'utilisation⁸ ». Cette logique, ajoutait-elle, se mit à chanceler avec la modernité. La sculpture se mit alors à travailler sur sa « perte de site », elle devint « nomade ». Elle entra dans un « *no man's land* catégorique », « une combinaison d'exclusions », la chose qui n'était ni de l'architecture ni du paysage. Les artistes se mirent alors à explorer « les limites extérieures à ces termes d'exclusion »⁹, la « complexité », c'est-à-dire tous les termes allant de l'*in situ* architectural au land art et au conceptuel. Si nous examinons la situation postérieure à l'article de Krauss, nous constatons que ces explorations cessèrent en tant qu'expérimentations dans les années 1980. Tony Cragg, par exemple, pense alors que tout ce qu'il est possible d'inclure sous le terme d'art et de sculpture a été mis à jour et que le moment est venu d'en exploiter le vocabulaire¹⁰. Au début des années 1990, lorsque les artistes interrogent les processus, les modes de passage entre l'art et le spectateur (l'entreprise, le relationnel, l'intime...), la sculpture est partout disséminée et nulle part spécifiée. C'est précisément dans ce contexte que Coindet commence le réexamen de ce domaine artistique qui a prouvé son efficace par sa remarquable