

ETC



Las Vegas au Cachemire

Raqib Shaw, White Cube Gallery (Hoxton Square), Londres. 20 mai - 4 juillet 2009

Patrick Poulin

Numéro 89, mars-avril-mai 2010

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/64217ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (imprimé)

1923-3205 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Poulin, P. (2010). Compte rendu de [Las Vegas au Cachemire / Raqib Shaw, White Cube Gallery (Hoxton Square), Londres. 20 mai - 4 juillet 2009]. *ETC*, (89), 59-60.

Londres

Las Vegas au Cachemire

Raqib Shaw, White Cube Gallery (Hoxton Square),
Londres. 20 mai – 4 juillet 2009

Raqib Shaw présentait une première exposition solo à la galerie White Cube, l'été dernier. Il s'agit d'œuvres dont la taille monumentale ne cède qu'à la finesse du détail, dans de stupéfiantes hallucinations qui oscillent entre la fresque religieuse et le *comic book* explosé.

Originaire de la vallée du Cachemire (mais travaillant à Londres), Shaw peint d'immenses panneaux avec de la peinture métallique industrielle; il place sur un fond vaguement vide ou céleste – dans un aplat qui se vomit hors-la-perspective – une luxueuse et pullulante floraison de motifs animaux, végétaux et architecturaux. Pour donner une idée de l'énormité du projet, le plus grand des tableaux, composé de six panneaux, atteint une surface de quinze mètres par sept (!), dans un océan de figures cosmologiquement débauchées.

Les couleurs sont très vives et multiples, et Shaw y ajoute de fausses pierres précieuses ainsi que des « brillants » dans un effet de strass, quelque part entre Las Vegas et Byzance, et les casinos s'accouplent à des pandémoniums (ou à des panthéons, c'est selon), jouant à la roulette la forme d'homme. Les réseaux de figures se connectent sauvagement, comme s'ils devenaient soudainement tripes pour rigoler l'un sur l'autre, partie par partie et dans un métamorphisme élégant – fontaines de bestiaires, bruyantes jusqu'à devenir ornementales. Les figures sont ainsi unies, mais dans un érotisme et une sauvagerie de mutilation. Tout se mélange et change, éclate, se fragmente ou se combine : les figures s'assassinent en copule joyeuse dans un présent de viscères célestes.

L'ensemble emprunte à la fresque, et on reconnaît les influences picturales du bouddhisme, de l'hindouisme et de l'islam : les œuvres puisent dans une période historique en deçà et au-delà de l'ordre perspectiviste de la Renaissance. Brueghel, Bosch, les enluminures et les *Bibliae pauperum*, les tapisseries orientales, la Rome de Piranèse, mais aussi Rimbaud et saint Antoine, sont conviés à ce Béhémot visuel, à ces fresques pour un âge automobile où les bâtiments deviennent des véhicules, dans un grand non-lieu charnel. Shaw explore aussi une zone picturale qu'investissait commercialement la première génération de jeux vidéo, soit l'espace d'une représentation sans point de fuite, en deux dimensions.

En investissant un espace en aplat, dans une perspective décentrée, Raqib Shaw investit également un espace marqué par la « fin de l'humain ». Il passe du visage au corps, et du visage humain à son corps sacrifié, rendu à l'animal, au végétal et au minéral. Il vient faire battre l'image comme du sang où les formes pullulent. « Secrètement, je suis hostile au cinéma, à la télévision, à la photographie; secrètement j'aimerais que soit interdite partout la représentation humaine... Les gens sont toujours représentés ainsi, par leur tête, tronc – ils sont toujours filmés comme ça – alors qu'il faudrait replacer dans toute image humaine d'abord la mort, les pieds, le dos, le verso, la danse du corps, les battements du sang¹... »

Des blocs et des morceaux d'architecture antique flottent soudés à des êtres thériomorphes qui se mêlent à leur tour à des morceaux d'embarcations ou à des formes végétales ou liquéfiées – évoquant une série de viscères ou de fluides corporels, ou encore une orgie florale dégorgeant ses finesses au ciel. Le résultat évoque à la fois la violence profanatoire de Las Vegas (particulièrement au plan architectural et sémiotique²), et à la fois un horizon sacré. Il en résulte une sorte de profanation pandémonique, mais aussi un raccord avec une tradition mystique et religieuse, laquelle précède la modernité et nous concerne peut-être davantage que nous ne voudrions le croire. Certes, on pourrait voir là un usage ironique

ou cynique de ces traditions cosmologiques (un usage trop séducteur, entre le *hipster* et l'actuelle rage des années 1980); mais la virtuosité picturale de Shaw donne plutôt à croire qu'il interroge très littéralement ces traditions, les déplaçant pour produire des effets d'une haute intensité – au lieu de festoyer naïvement selon le motif romantique de la mort de Dieu. C'est sans héroïsme, et presque idiotement, comiquement, que Shaw invoque de puissantes traditions³. Et non sans hasard, la moitié des œuvres s'intitulent *Absence of God*, suivi d'une numérotation romaine.

Absence of God rappelle aussi la stratification dévorante de villes comme Londres, Mexico, Las Vegas ou Barcelone : un bordel en 2 000 morceaux qui clignote en aplat, sans possibilité de synthèse finale. Pour autant, Shaw évite de verser dans le postmodernisme, où l'hétérogénéité fait explicitement – souvent avec tambour et trompette – partie de l'œuvre; en fait, les tableaux y enchaînent plutôt les figures avec une étrange harmonie, et la profanation s'accomplit avec un naturel qui ne tient pas de la revendication. Par ailleurs, cet opulent délire de stratification est aussi celui qu'écrivait Rimbaud, particulièrement dans les *Illuminations* (sous l'influence de Whitman) – et il ne faut pas s'étonner de voir l'écrivain de Charleville figurer dans les références de Shaw.

Si Shaw emprunte largement à l'Orient et au Moyen-Orient, ses tableaux immenses évoquent également – vraisemblablement par accident – certains éléments de la tradition picturale mexicaine : on pense à l'art de la murale, aux crânes de sucre ou aux *alebrijes*, mais surtout à l'imagerie des Huicholes (Jalisco). Les Huicholes confectionnent des images vibrantes et cosmologiques en collant et en compactant de la ficelle colorée sur un support en bois. La teneur esthétique de ces images, tout comme leur force hallucinatoire et rythmique (que renforce au Mexique l'usage du peyotl), les rapprochent des tableaux présentés au White Cube. La valeur profanatoire de la série *Absence of God* se double d'un registre hallucinatoire qui dépasse le simple exercice de style mondain et captif de l'air du temps, ce qui lui donne beaucoup de puissance.

Le bloc compact des figures évoque une énumération ou une liste captée en son essor, dans une saturation qui me semble à rapprocher de notre overdose de stimuli sous l'ordre d'Internet. On trouve une chauve-souris qui vomit des fontaines d'yeux et des boutons de fleurs, des singes oisifs et végétatement branlés tout en étant transpercés d'une épée – leur pelage en cascade, hydrographique, mêlé de sang ou de riche pâte confite; on trouve des nouveaux nés éviscérés, dévorés par des serpents en flamme, et éborgnés par un macaque couronné quelconque, des têtes qui pètent en raquette corail dans un crémage simiesque, des cerfs-verts de glu archangélique, etc. Les motifs de Shaw confinent à l'hallucination, au bruit qui désoriente, mais avec élégance, luxe et luxure, comme une porcelaine folle. Ils évoquent encore les *action-figures*, ces personnages-jouets colorés, ces figurines aujourd'hui en vogue, avec lesquelles on produit des longs-métrages marqués du sceau de la nostalgie (*Transformers*, *G.I. Joe*). À cela il faut ajouter l'influence explicite des mangas.

Les fresques de Raqib Shaw présentent une puissance qui oscille entre la tradition religieuse et l'excitation spectaculaire. Si elles se font immédiatement effet par un jeu optique, chromatique et figuratif, elles ne s'en doublent pas moins d'une étrange et accidentelle méditation sur l'histoire et la civilisation, mais aussi sur la transcendance, la cosmologie et le mysticisme, envisagés ici sans ironie. Il faudra décidément surveiller les prochaines œuvres de Shaw.

PATRICK POULIN

NOTES

¹ Valère Novarina, *L'envers de l'esprit*, P.O.L., coll. « Essais », p. 82.

² Cf. l'ouvrage séminal de Venturi, Brown et Izenour, *Learning from Las Vegas*.

³ En philosophie, Giorgio Agamben et Marie-José Mondzain nous semblent travailler dans un angle analogue, dans une sorte d'archéologie de la religion qui ne vise pas tellement des effets religieux proprement dits que des effets éthiques et politiques d'une teneur actuelle. En littérature contemporaine et en théâtre, l'œuvre de Valère Novarina est aussi à considérer sous cet éclairage.

