

# DAN COLEN

---

*Né en 1979 dans le New Jersey (États-Unis)  
Vit et travaille à New York (États-Unis)*

## Œuvre

*Livin and Dyin*, 2013 | La Sucrière

Avec cette œuvre, l'artiste nous propose non pas une histoire mais la fin de celle-ci et plus exactement la conclusion d'une performance qui s'est déroulée en septembre dans les rues de Grigny, petite ville de l'agglomération lyonnaise.

Lorsque le spectateur pénètre dans l'espace d'exposition, il se retrouve face à quatre sculptures figurant les protagonistes du récit imaginé par Dan Colen. Vil le Coyote, du dessin animé *Bip Bip et Coyote* appartenant à la série *Looney Tunes*, Roger Rabbit, personnage de l'univers de Disney incarnant la figure de l'anti-héros, Kool Aid Guy, mascotte publicitaire d'une marque de jus d'orange en poudre américaine, et l'artiste gisent sur le sol, manifestement épuisés et à bout de souffle.

Une succession de trois découpes dans les cimaises de la Sucrière et laissant apparaître les silhouettes des quatre personnages nous permet de comprendre ce qui s'est passé ici. Rapidement, on devine qu'a eu lieu une course poursuite effrénée entre les protagonistes qui sont arrivés depuis le fond du bâtiment, ont traversé les trois murs pour enfin venir s'écrouler à l'entrée de l'exposition, exténués.

Nul ne sait vraiment la cause ou le but de cette course, c'est à nous, spectateurs, de les envisager.

## Description

Quatre sculptures (trois en latex – Roger Rabbit, Vil le coyote et Dan Colen – une en résine – Kool Aid Guy), trois silhouettes découpées dans les cimaises de la Sucrière.

## Pistes d'exploitation pédagogique

- Performance, sculpture ; une esthétique bipartite : la sculpture est-elle une fin pour l'action (elle figure le point final de sa **diégèse**), ou bien un moyen (scénario par **prolepse** narrative) et réciproquement ?
- Déconstruction de la linéarité classique du récit : l'histoire commence par la fin (le spectateur découvre tout d'abord les quatre sculptures figurant les personnages tombés d'épuisement puis, dans un second temps, les trous dans les cimaises qui symbolisent la course c'est-à-dire l'étape qui a précédé ce résultat. Les silhouettes découpées s'inscrivent elles-mêmes dans la continuité de la performance qui s'est déroulée à Grigny).
- Etat d'esprit burlesque typique de Tex Avery : derrière le gag monomorphe de la course poursuite qui ne finit jamais (diégèse qui n'a d'autre intérêt que sa mécanique absurde) et le comique de répétition, des aspects subversifs (dynamiter l'esprit de sérieux et ravalier l'artiste au rang d'amuseur

public) et critiques (tous ces personnages sont des représentations de l'impuissance, de l'épuisement, bref des intermédiaires humains dans l'univers absolutiste des dessins animés / de la société de consommation)

– L'artiste nu : non pas la nudité comme symbole de la vertu héroïque léguée par la tradition gréco-romaine et reprise dans la culture classique, pas plus que la nudité de la construction d'un régime de regard érotique, mais une stricte homothétie visuelle qui fait de l'artiste un personnage à l'égal des autres. La nudité annihile toute appartenance sociale, ici l'artiste n'est rien de plus qu'un homme (désacralisation de la figure de l'artiste démiurge). De plus, par la nudité, l'artiste devient un élément perturbateur qui bouscule les conventions sociales.

– Sociologie (performance) : l'irruption de la folie dans la place (Goffmann) et le renversement des valeurs.

– La dimension métaphorique : De quoi ces personnages sont-ils le signe, qui est ce après quoi court désespérément l'artiste ? Le but de la course est étrangement absent, ce qui met en exergue le processus plutôt que la diégèse elle-même.

– Personnages issus de l'imagerie populaire américaine facilement identifiables : volonté de l'artiste de faire des œuvres accessibles à un plus grand nombre

– Opposition entre le mouvement des personnages lors de la performance et l'immobilité des quatre sculptures

– Les sculptures s'inscrivent dans la tradition de la statuaire pop et hyperréaliste

– Logique associative permettant de générer le récit : c'est la mise en association des sculptures et des trous dans les cimaises qui permet de comprendre l'histoire

### **Pour en parler**

La performance, les œuvres *In situ* (cimaises), l'autoportrait (sculpture)

### **Glossaire**

Culture populaire / Performance / In situ / Diégèse / Prolepse

### **Histoire des arts**

Pop Art / Autoportrait / Hyperréalisme