

HISTOIRES VRAIES

Des chaînes de production industrielle, on ne connaît pas grand chose. En fait guère plus que les objets qui passent entre nos mains, que l'on utilise sans nécessairement en comprendre les mécanismes, et que l'on finit par jeter une fois leur durée de vie arrivée à terme. Pour ce qui est des outils, des gestes, des composants et des rebuts liés à leur processus de fabrication, c'est une autre histoire. On n'voit goutte, et c'est précisément à cet endroit que Sylvie Ruaulx oriente nos regards.

Non pas que cette artiste soit une fine experte en la matière. Consciente de sa propre méconnaissance, elle commence son travail en rencontrant des personnes spécialisées dans la transformation des métaux et du plastique. Avec elles, elle sélectionne des chutes, des excédents, des malfaçons et des objets qui passent habituellement sous nos radars pour les transposer dans le champ de l'art. Un déplacement au cours duquel Sylvie Ruaulx intervient au minimum sur les éléments collectés : elle les socle, comme le seraient des œuvres muséales ou des pièces ethnographiques, et les assemble les uns avec les autres pour constituer d'étranges hybrides, sans jamais altérer leur aspect. Savamment mises en scène et en espace, ces « choses » n'en restent pas moins énigmatiques pour les non-averti.e.s : ce sont des machins, des trucs bizarres difficilement identifiables. Aussi, à défaut de saisir leur nature, notre attention se porte-t-elle sur leurs formes, leurs couleurs, leurs matériaux, leur poids, et leur façonnage. Autant de propriétés physique, observables et appréciables indépendamment de leurs fonctions, depuis lesquelles certain.es d'entre nous seront en mesure de remonter à leur valeur d'usage.

C'est là le postulat du **Similiblic**, un jeu télévisé imaginé par Sylvie Ruaulx. Inspiré du Schmilblic, une émission animée par Guy Lux en 1969, et du Biglotron, un objet indéfinissable créé par Pierre Dac en 1950, celui-ci consiste à faire deviner le nom des objets insolites préalablement choisis et soclés par l'artiste. Ainsi, dans des musées ou des galeries d'art, un plateau façon télé-achat accueille un présentateur et une speakerine improvisées, lesquelles font passer le micro dans le public. Au gré des questions et des réponses, toutes sortes de références sont convoquées, notamment à l'histoire des formes et des techniques, jusqu'à ce que soit enfin déterminée la nature du « Similiblic » : le machin en question. Il peut s'agir d'un carter, d'une purge en plastique, d'un tore, d'un bloc de vernis séché ou encore d'une molette à repoussage.... Qu'importe : l'enjeu est moins icic de se déniaiser que de s'émerveiller de ce qui existe. Un éloge décalé et humoristique du travail manuel et des savoir-faire anonymes.

Sarah Ihler-Meyer

Catalogue d'exposition « Histoires vraies »
Musée du MAC VAL, Vitry-sur-Seine, 2023