

## DE L'HYPERREALISME, DE L'OBJET ET DU REEL EN PSYCHANALYSE

En matière d'art, de sculpture, de peinture, la notion d'école apparaît à partir du moment où l'on se met à placer plusieurs artistes sous une même étiquette. Une école se traduit toujours par une série de noms propres que vient coiffer un terme générique. Il y a ainsi des écoles tout à fait évidentes : celles qui se forment autour d'un même maître, souvent dans un même atelier, et dont une unité d'inspiration, de technique, de style enfin permet d'identifier à coup sûr les divers représentants.

Et puis il y a d'autres séries que les expositions réunissent et que les livres commentent. Lorsqu'une nouvelle école apparaît, les critiques d'art qui apprennent les choses sur le tard sont heureux : ils pensent avoir reperé, déniché et catalogué une tendance de l'Art Moderne. Au pire, ils décrètent qu'il s'agit d'une mode. Sur ce "mode", on démontre sans s'interroger plus avant, que la raison de ce subit intérêt, c'est - comme on dit - que c'est dans l'air. Donc, l'hyperéalisme est dans l'air.

Ce qu'il faut interroger, c'est l'établissement même de ces séries qui ressemblent sous une même étiquette les productions très diverses de peintres qui habitent dans des pays distincts, qui ne se connaissent pas et qui n'ont jamais travaillé ensemble. L'hyperréalisme est une école sans maître au sens où il n'y a pas un nom propre dont la presse puisse s'emparer afin d'en faire le magister. Mais cela ne veut pas dire que l'on n'ait pas affaire à des maîtres.

Alors, qu'est-ce qui peut bien autoriser un tel mouvement ? Qu'est-ce que les motos de Thomas Blackwell et de David Parrish, les villas de Paul Staiger, les voitures de Don Eddy, de Peter Stampfli et de John Salt, les vitrines de magasins de Richard Estes ou les slips de Richard Mc Clean peuvent bien avoir de commun ?

La critique se plaît à établir une généalogie des mouvements artistiques. Elle n'a pas manqué d'évoquer le rapport que l'Hyperréalisme entretient avec le pop'art. On peut établir, par exemple, qu'un même souci de l'insertion dans le quotidien se manifeste depuis le pop'art jusqu'à l'Hyperréalisme. Daniel Abadie écrit que "le pop'art en réintroduisant violemment l'objet dans la peinture, a rappelé de façon soudaine la prégnance oubliée du monde quotidien (1)".

Introduire violemment un objet dans la peinture - il suffit d'en faire l'expérience - ça éclabousse. Il y a des choses que l'on prend, comme ça, sans trop y penser et qui ont des effets que l'on repère aux éclaboussures. Quoi de plus simple, que de prendre un objet de la vie quotidienne et de le présenter au titre d'oeuvre ? On connaît depuis Duchamp, le ready-made, c'est-à-dire une chose qui est toute faite comme peut l'être une expression, un objet de confection. Il est curieux de voir comment le discours critique saute à pieds joints là-dedans en se mettant à identifier l'objet au réel. L'objet, ce n'est pas le réel.

Mais pourtant, dira-t-on, quoi de plus concret, de plus saisissable, de plus immédiatement accessible que l'objet ? C'est que l'objet auquel on fait communément référence n'est pas le même que l'objet dont il est fait usage en psychanalyse. Celui-ci n'apparaît que comme perdu ou manquant : on reconnaît là "l'objet a" défini par Jacques Lacan. Dans un

de ses séminaires, Serge Leclaire emploie la formule de "cache-fantôme" pour désigner le tenant-lieu d'objet.

"Il est aujourd'hui certaines formes de pop'art qui illustrent bien ce que peut être un cache-fantôme de l'objet : ce sont des constructions composées d'éléments choisis parmi les déchets jonchant les terrains vagues ou remplissant les poubelles : un cadre de vélo, une lunette de cabinet, un ressort rouillé sont montés, avec quelques autres restes, pour faire un objet d'exposition; ce sont des tableaux qui rassemblent "avec art" des chutes diverses, chiffons, morceaux de métaux; ou encore des "bijoux" ciselés dans des ferrailles de rebut... Ce n'est pas dire, comme on peut être tenté de le croire, que l'on fait du détritisme l'objet lui-même; tout au plus peut-on considérer que la place déjetée du reste concret, son absence de fonction et d'usage, sont homologues de la place et de la fonction de l'objet dans la structure. Ce que ces oeuvres de pop'art nous offrent, c'est la reprise dans une composition à exposer d'une sorte de présentation de l'objet, composition dont la fonction, qui peut paraître paradoxalement esthétique, est bien de mettre en scène la monstration de ce qu'on ne saurait voir (2)".

Qu'est-ce qu'on voit ? La question est liée à une autre. Qu'est-ce qui est montré ? Ce qu'on voit, ce sont des objets qui sont de la nature des déchets, ceux que l'on entasse dans une cave ou dans un grenier, pour attendre - on ne sait jamais - un hypothétique usage, avant de s'en débarrasser, presque à regret, dans une poubelle. Dans le cas du pop'art, ce n'est pas parce qu'un objet est pris -un ressort rouillé- et qu'on le présente au titre d'oeuvre que pour autant on ait toujours affaire au même objet. L'objet de la peinture n'est pas le même objet que celui de la vie.

Après ce détour par le pop'art, il y a lieu d'envisager ce qui peut constituer l'objet hyperréaliste. Prenons les sculptures en latex (ou en polyester) de John de Andrea ou de Duane Hanson. Il s'agit de quelque chose qui ressemble à des mannequins grandeur nature auxquels la finesse du détail confère une fonction de leurre. Il y a de quoi s'y tromper. Dans le cas des statues "habillées" on connaît le Rocher de Duane Hanson dont la reproduction a servi d'affiche à l'exposition remarquable de la Galerie des 4 mouvements (3). Il s'agit d'un motocycliste habillé d'une veste de cuir sur laquelle sont collés des insignes du genre "Fuck you" et coiffé d'un casque. Il a les mains sur les hanches. Et il est un peu là. Il vous regarde. Alors ? Sa bouche s'anime d'une grimace qui se dessine...

Il y a d'autres objets qui parcourent l'Hyperréalisme au sens où Jacques Lacan reprend Claude Lévi-Strauss lorsque ce dernier dit dans les Structures élémentaires de la parenté que "les femmes circulent comme des objets entre les lignées mâles (4)". L'un de ces objets qui circule - ou plutôt qui est censé circuler - dans notre vie quotidienne, qui est désiré, possédé, entretenu et dont il est devenu un lieu commun de dire qu'il est l'objet - type de la société de consommation, qu'il en est l'un des mythes, c'est l'automobile.

On pense évidemment à la Volkswagen bleue de Don Eddy (Blue Volkswagen, 1971) (5). Il s'agit d'une voiture dont la carrosserie est pour le moins à l'opposé du design américain. Tout le monde connaît la "coccinelle" vantée par les publicités. La toile carrée, représente donc cette voiture qui est rangée sur un parking que borde, sur

le coté, une rue. Dans le fond, un panneau de publicité : "Brewed with pure rocky mountain spring water". On voit l'avant de la voiture, de trois quart, légèrement en contre-plongée avec cet effet de distorsion qui est propre aux grands angulaires. L'éclairage est celui du plein été. Cela dit, ce qui peut caractériser cette toile, ce sont les teintes très lumineuses les couleurs passées au soleil comme celles d'une photographie sur-exposée. La qualité de la surface de la carrosserie est d'un laqué remarquable. Ce que l'on remarque, c'est surtout le rendu des chromes : le pare-choc et les garnitures de phare ont la profondeur des miroirs. Sur cette fonction du miroir dans la peinture hyperréaliste, nous n'indiquerons qu'une toile de Don Eddy (Pontiac Showroom Window II). La glace de la vitrine à l'intérieur de laquelle se trouve la voiture, en même temps qu'elle renvoie l'image d'autres voitures qui sont dans la rue, réfléchit avec l'inversion qui les caractérise, les lettres d'une enseigne : "USED CARS".

Ce travail de la surface apparaît encore dans la façon dont sont traités les objets partiels de l'automobile comme par exemple dans Bumper Section XVe Isla Vista et surtout Bumper de Don Eddy (6). L'excès de la recherche du brillant fait de la voiture un objet démodé "Used Car" avant qu'elle ne soit abandonnée dans un de ces cimetières de voiture que peint Lowell Nesbitt (7) ou encore, capots enfoncés, portières disloquées et banquettes déchiquetées, peints par John Salt (8) comme si le destin de la carrosserie automobile se trouvait inscrit par la démarche hyperréaliste avec cet accent particulier mis sur le déchet.

Roland Barthes a écrit de belles pages sur quelques mythes de la vie quotidienne française. Ses Mythologies sont un recueil de toutes sortes de mythes. On peut retenir par exemple celui de l'automobile qu'il a illustré par un texte sur "La nouvelle Citroën" (9). Jacques Lacan dit dans son séminaire sur la relation d'objet que l'on ne peut rien comprendre aux mythes si on ne leur reconnaît pas une nécessité structurale (10). Il se réfère à l'étude que Claude Lévi-Strauss venait de publier (11). Ce à quoi on assiste dans les mythes et dans leurs variantes, c'est au retour des mêmes éléments ou des mêmes groupes d'éléments mais transformés. On s'épuise en vain à découvrir le sens tant que l'on cherche à faire correspondre un élément présent dans le mythe à une signification donnée.

Chaque élément n'est concevable que dans sa relation à un certain nombre d'autres comme on s'en aperçoit dès que l'on ordonne les unités constituantes du mythe à la fois horizontalement et verticalement. "Nulle part sans doute mieux que dans le mythe n'est sensible l'impact du signifiant qui porte tout un ordre de significations" dit Lacan. A l'endroit de cet impact du signifiant, l'objet hyperréaliste donne à lire un mythe de la way of life dont on dit que son état présent n'est pas si brillant. L'hyperréalisme restitue ce brillant à l'excès dans les limites mouvantes du réalisme.

Regardons le Dessin D du suédois Peter Petterson (12). Il s'agit d'un homme qui est sur un petit lit de fer. On ne voit pas ses jambes. Peut-être est-il assis en tailleur à moins que ses jambes ne soient repliées sous lui. Mais a-t-il des jambes ? Il se penche un peu en avant, légèrement du coté droit, les bras croisés à hauteur du ventre. Sa main droite serre l'un des barreaux du lit. Il regarde devant lui, la bouche entr'ouverte, le visage distordu par une grimace.

Ce regard flou et pourtant si précis est lourd d'une insistance silencieuse qui vient d'ailleurs que de la réalité habituelle. L'effet qu'il produit, appuyé par le travail au fusain, est encore accentué par l'esquisse simple et transparente entourant la partie centrale du dessin qui l'isole. Ce que l'on voit en regardant ce Dessin D, c'est qu'il regarde la folie au sens où il met en jeu quelque chose que la psychanalyse repère comme étant précisément le réel.

Il faut se reporter à la distinction freudienne établie entre Wirklichkeit et Realität que relève Jacques Lacan (13), à la définition qu'il donne du réel, et à l'élaboration que fait à sa suite Serge Leclaire. Il dit du réel que "c'est ce qui résiste, insistent existe irréductiblement, et se donne en se dérochant comme jouissance, angoisse, mort ou castration" (14). Dans une série d'entretiens à l'Hôpital Psychiatrique de Ville Evrard, Serge Leclaire faisait la remarque clinique suivante : "quand vous voyez un psychotique être pris de terreur, quasiment catatonique, c'est que quelque chose de la dimension du réel qui est vertigineuse et insupportable, lui apparaît d'une façon particulièrement une". (15) Eh bien il y a quelque chose de ça dans le Dessin D.

Ce réel, il appartient à la psychanalyse de le démasquer. "Démasquer le réel est le travail du psychanalyste". Pour tenter d'approcher ce qu'il en est de la pratique de la peinture hyperréaliste vis à vis du réel, on peut partir de ceci : ce qui marque le sujet du dessin, c'est une certaine crispation. D'où vient ce rictus par lequel la bouche s'ouvre ?

Il semble que l'on puisse caractériser la technique de la peinture hyperréaliste par le traitement particulier que subissent les aplats, c'est-à-dire la façon dont la surface d'une même couleur est travaillée afin de lui conférer cette qualité si particulière qui en fait un support de l'excès du regard.

L'Hyperréalisme ne maîtrise la surface que pour mieux la crisper, la contacter, la rider, la convulser. Cette crispation qui est en jeu, c'est une diminution de la surface visible d'un objet. Autrement dit, la surface prend de l'épaisseur, les plis chargés sont pris dans la profondeur. La crispation de la surface signifiante que réalise l'Hyperréalisme a précisément pour effet de crisper, d'agacer, d'irriter en venant déranger les habitudes de la représentation instituée en peinture.

Daniel Abadie, en présentant l'exposition des hyperréalistes américains, replaçait leur démarche dans le contexte de l'impossibilité pour l'homme de saisir le réel. On peut très bien soutenir cette proposition d'un point de vue psychanalytique en la retournant pour obtenir la formule de Jacques Lacan : le réel, c'est l'impossible. Il faut s'entendre : l'hyperréalisme - pas plus qu'aucune autre peinture, aucun texte, aucun discours - ne fixe le réel. Mais ce que l'hyperréalisme parvient à faire, c'est d'approcher, d'accrocher, de mettre en jeu par endroits, le réel.

L'objet hyperréaliste est de la nature de l'objet perdu. Le travail de la surface inscrit le reflet. C'est par le détail, c'est-à-dire par ce qui est de l'ordre d'une netteté particulière, d'une précision très grande, que parfait effet. ~~l'impassibilité~~ ~~significatif~~ ~~impact~~ du signifiant, le regard se trouve pris à cet objet.

Celui qui a visité la septième Biennale de Paris, de septembre à octobre 1971, se souvient de cette trace blanche, large d'un mètre, imprimée sur le sol, qui traversait la partie de l'exposition consacrée à l'hyper-

réalisme. Le regard se prenait à suivre cette trace qui était de la nature de l'emprunte que laisse un pneu d'automobile après avoir roulé dans la peinture. On en venait ainsi au mur contre lequel était adossée une découpe représentant le tranche d'un pneu, de la même dimension, peint de trois-quart par Peter Stampfli.

L'Hyperréalisme met en question le sujet : le sujet de la peinture. Pas moyen de se défilier. Les dames de Don Eddy sont prises (Harold's Mother, 1970 et Waiting, 1970). Elles ont beau regarder au loin. Elles ne le savent pas. Et lorsqu'on a la toile devant les yeux, les femmes en maillot de bain dont John C. Kacere ne cache que le slip (Untitled, 1971) on ne peut pas ne pas voir. Par exemple, le petit pli que fait l'élastique ou plus exactement ce qui tend le tissu.

Hyperréalisme... Qu'est ce qu'il y perd ? Comme si le signifiant qui nomme le mouvement inscrivait déjà la dimension d'une perte. Il y a quelqu'un qui perd quelque chose là-dedans. A ce qu'on m'a dit, il paraît que ce ne sont pas les marchands de tableaux.

- 1 . Daniel Abadie, in catalogue des Hyperréalistes Américains,  
Galerie des 4 Mouvements, Paris, 25 octobre - 25 novembre 1972, p. 5.
- 2 . Serge Leclair, Démasquer le réel, Seuil, 1971, p. 79.
- 3 . Duane Hanson, Rocker (1972) Galerie des 4 Mouvements, n° 18.
- 4 . Jacques Lacan, "La relation d'objet et les structures freudiennes",  
Séminaire 1956 - 1957.
- 5 . Don Eddy, Blue Volkswagen (1971) Septième Biennale de Paris et  
Galerie des 4 Mouvements, n° 9.
- 6 . Don Eddy, Bumper Section XVe Isla Vista (1971), Galerie des 4  
Mouvements, n° 10 et Bumper, n° 14.
- 7 . Lowell Nesbitt, New York Volkswagen in Ruins (1972), Galerie des  
4 Mouvements, n° 12.
- 8 . John Salt, Arrested Vehicle with Decomposing seats, Galerie des  
4 Mouvements, n° 41; Desert Wreck, idem, n° 42. On peut citer  
également Ulf Wahlberg, Voiture dans le paysage, Septième biennale  
de Paris.
- 9 . Roland Barthes, Mythologies, Seuil, 1957. Réédition dans la collection  
"Points", 1970, pp. 150-152.
- 10 . Jacques Lacan, "La relation d'objet et les structures freudiennes",  
Séminaire 1956-1957.
- 11 . Claude Lévi-Strauss, "The Structural Study of Myth", Journal of  
American Folklore, vol. 68, n° 270, Oct.-Nov. 1955, pp. 428-444.
- 12 . Peter Petterson, Dessin D (1970), Septième Biennale de Paris.
- 13 . Jacques Lacan, Écrits, Seuil, 1966, p. 68.
- 14 . Serge Leclair, Démasquer le réel, Seuil, 1971, p. 11.
- 15 . Serge Leclair, Débat du 19 février 1971, Centre de Formation de  
l'Hôpital Psychiatrique de Ville-Evrard (Service du Dr Roelens).