

TOUR DE SUISSE
CHRISTIAN PHILIP MÜLLER
du 4 septembre au 23 octobre 1994

TOUR DE SUISSE est un 'survol' des institutions de notre pays qui présentent l'art contemporain. Publiques ou privées, elles doivent avoir un statut non lucratif et présenter au minimum une fois par année une exposition d'un artiste contemporain vivant.

Christian Philipp Müller, étant donné qu'il réside à l'extérieur, est l'artiste qui peut poser un regard sur la pratique en matière d'art contemporain en Suisse et cherche à mettre toutes les données en évidence. *"De manière générale, son travail intéresse des logiques institutionnelles fortement particularisées qui révèlent une large vision de l'identité de l'art". Yves Aupetitallot.* Son langage artistique, très spécifique, englobe plusieurs disciplines, ainsi que les notions du voyage, du tourisme et art, du déplacement, des visites, des guides, ainsi que le jeu de société. Tous ces éléments sont focalisés sur un lieu ou un événement précis qui a une relation directe avec notre environnement, 'site-specific'.

"Dans ses projets, il suit deux voies. Tout d'abord la mise en scène dans l'espace - l'espace même dans sa fonction et sa signification est agrandi. L'inversion opérée dans l'expérience physique de l'espace et dans sa signification établie comme "image" dans le système de l'art, est accentuée par l'inclusion d'un système extérieur, l'histoire de ce lieu tout comme le lieu lui-même est perçue comme une entité absolue et évidente. Ce bien commun est présenté dans cette mise en scène, tel un signe visuel." Arno Vriends.

TOUR DE SUISSE, réalisé spécialement pour FRI-ART comprend quatre éléments formant un ensemble cohérent, en évitant un seul point de vue. C'est un "work in progress" qui se poursuivra et prendra différentes formes, en dehors de cette exposition.

Le voyage et ses dérivés, mettre son corps en mouvement (espace temps), refuser la situation statique, se déplacer physiquement, nous prive de notre sécurité ambiante et nous libère de toutes les idées établies et immuables. Du voyage, Christian Philipp Müller en fait son travail, ce n'est plus une oeuvre préexistante qu'on déplace, mais le déplacement, comprenant aussi la partie émotionnelle, fait partie du résultat. Le "déplacement" nous pousse vers d'autres territoires encore inconnus.

TOUR DE SUISSE, c'est le tourisme et l'art qui sont exploités. Visiter toutes ces institutions dans un temps accéléré, met en évidence, toute cette production artistique "arrêtée", prête à être "contemplée", consommée. Chercher par le déplacement à créer un autre langage artistique, un autre questionnement, selon un modèle différent, en utilisant comme matériel de base l'art et sa présentation. *"Il tente d'exposer l'inexposabilité de catégories artistiques essentielles ou, à tout le moins, de questionner leurs expositions; à cette fin, il a recours au discours didactique. La didactique s'entend ici comme mise en lumière de structures relationnelles qui sont habituellement considérées comme immédiates". Helmut Draxler.* Avec ce matériel, qui peut paraître non approprié au langage artistique puisque provenant de là, crée une oeuvre au sens traditionnel du terme et présente un travail en deux dimensions, les questionnaires comparables aux esquisses préparatoires. Une représentation en trois dimensions, la Suisse sous forme de jeux de société, qui touche à la sculpture du point de vue forme et visibilité et de sa notion interactive, et le film. Par son sens de la mise en scène, il se préoccupe du rapport de communication entre le spectateur et l'oeuvre. *"L'absence d'un lieu commun aux artistes et aux spectateurs en est le thème général, la méthode employée consiste en la création d'une divergence entre "l'image" et sa dénomination au moyen de leur modification et de leur amplification. Müller explore le rapport entre "l'image" et sa construction, et met en oeuvre le principe de divergence pour briser la communication à sens unique entre l'objet et le spectateur." Arno Vriends.*

En plus, cette densité d'institutions amène à des questions simples à priori : pour qui? comment? pourquoi? par qui? combien? ou sont-elles le reflet de l'organisation de notre société?

Les jeux de société, dont les règles ici ne sont pas définies, demandent aussi un déplacement. Ils nous obligent à nous positionner, à nous définir. Selon notre rôle, notre approche et nos intérêts différents. De ce fait, on peut mesurer la difficulté de la création artistique, l'artiste doit prendre en considération tous ces différents caractères, afin que sa recherche véhicule une communication perceptible à tous.

Comme dans les huit promenades illégales, présentées au 1er étage, le voyage permet de franchir des frontières politiques par un chemin non tracé, sans pouvoir percevoir aucune différence. Ces frontières n'existaient pas d'ailleurs au temps où l'Autriche était un empire. Franchir une "frontière", physique ou mentale, nécessite un déplacement.

La visite guidée, comme le montre la documentation du projet de Carl Theodor's Garden, superpose deux "réalités", le plan d'un jardin et la périphérie de Düsseldorf, en utilisant l'aspect temps et déplacement donne une identité à un quartier sans âme.

Le mur des questionnaires

Un questionnaire de 16 pages a été envoyé à 61 institutions. Une étude sera réalisée par la suite à l'Université de Lüneburg (D), pendant un séminaire avec l'artiste et le Professeur Ulf Wuggenig, spécialiste des sciences de la culture, et ses étudiants. Nous pouvons aussi mesurer la disponibilité pour la création artistique des personnes responsables de ces institutions par leur réponse.

Esquisse d'un "Road Movie"

Durant deux semaines, du 17 au 29 août, Christian Philipp Müller et Michel Ritter, directeur de FRI-ART, ont sillonné la Suisse et visité toutes ces institutions. Comme des touristes, ils ont filmé leur périple en vidéo HI8. Collées bout à bout, ces 'visites', faites par un 'touriste culturel' un peu spécial, montrent dans cette vidéo d'environ deux heures, le reflet d'un tour de Suisse artistique.

La Suisse sous forme de support de jeu de société

La Suisse est représentée à son échelle. Seuls les lacs la définissent. En une seule vision, le visiteur remarque les régions où sont concentrées les institutions s'occupant d'art contemporain. Chaque ville ou lieu est signalé dans la salle selon sa position géographique par les catalogues réalisés dans chaque institution (1992-1994).

Le jeu de rôles

Des casquettes sont à disposition des visiteurs. Elles définissent sept 'caractères' spécifiques :

ARTISTE - CRITIQUE - SPECTATEUR - INTERMEDIAIRE - MECENE - COLLECTIONNEUR – MARCHAND

En portant 'sa casquette', le visiteur choisit une position réelle ou irréelle par rapport à sa véritable identité et se définit.