

## Ressusciter le futur

« Moloch! Moloch! Robot apartments! invisible suburbs!  
skeleton treasuries! blind capitals! demonic  
industries! spectral nations! invincible mad  
houses! granite cocks! monstrous bombs! »<sup>1</sup>

Bien que les pièces de Kim Farkas relèvent d'une abstraction organique, les formes sont si épurées qu'elles semblent être coupées du monde. Ses créatures contaminent l'espace de l'exposition, sans qu'on arrive à saisir vraiment à quel monde elles appartiennent. La figure d'une « aliène » s'apparente peut-être seulement à un registre de formes fantasmatiques — aussi bien marin que céleste. La question se pose alors : quelles formes donne-t-on à nos fantasmes ? Ou bien : quelles formes nous hantent ? Et en quoi ressemblent-elles aux structures de Kim Farkas ?

Dans l'adaptation *2001: A Space Odyssey* par Kubrick des histoires de science-fiction d'Arthur C. Clarke, l'artefact que des civilisations avancées posent sur terre est un monolithe noir. Cette structure, annonçant à chaque apparition une nouvelle étape dans l'évolution, est aussi colossale que sibylline. Si cette figure est effrayante et absorbe toute idée qu'on y projette, elle fonctionne cependant trop sur un mode minimaliste<sup>2</sup> pour être comparée formellement au travail de Kim Farkas. Contrairement au monolithe évoqué, les contours de ses pièces sont arrondis (la nature ne connaît pas de lignes droites). Ses sculptures ressemblent donc plutôt à des organismes vivants qu'à des objets. Dans ses œuvres, l'opacité qui jaillit des formes monolithiques va de pair avec une apparence naturelle, les rapprochant de l'ordre du vivant.

Pour mieux cerner cette ambiguïté, on pourrait penser aux formes de ce qu'on appelle un « globster ». Ce terme fut utilisé pour la première fois en 1960 pour décrire « une carcasse trouvée en Tasmanie qui n'avait ni yeux, ni tête, ni structure osseuse apparente »<sup>3</sup>. En rapprochant ce genre d'entité de l'œuvre de Kim Farkas, en faisant des comparaisons formelles, on se rend compte des disparités au niveau de la signification. Conséquemment on s'aperçoit que cette

---

1 « Moloch ! Moloch ! Appartements robots ! banlieues invisibles !  
trésors squelettiques ! capitales aveugles ! industries  
démoniaques ! nations spectrales ! Asiles invincibles !  
bites de granit ! bombes monstrueuses ! »

Allen Ginsberg, *Howl* - partie II. Le « Moloch » figure ici la civilisation industrielle.

2 L'interprétation de la figure du monolithe a été réalisée par Stanley Kubrick en 1968 dans un ratio de 1:4:9. Que cela ait eu lieu quelques années après l'exposition *Primary Structures* au Jewish Museum de 1966 n'est sans doute pas une coïncidence. Ce monolithe peut formellement être rapproché des œuvres de Donald Judd, John McCracken et Ronald Bladen (« *Three Elements* » par exemple).

3 <http://fr.wikipedia.org/wiki/Globster> dernier accès : 25/04/2015

masse inidentifiable, qu'on retrouve échouée sur la plage, n'engage pas pleinement de dimension érotique. Bien que le « globster » puisse se prêter à nos fantasmes (ici, marins), cette forme nous reste corporellement *autre*, inaccessible. Au pire, on pourrait la piquer du bout d'un bâton, mais il reste impossible de s'imaginer un coït complexe.

Dans l'univers du livre *Crash* de J.G. Ballard, l'expérience de la collision automobile volontaire fait fusionner le corps avec la technologie et l'érotique. La transgression qui s'opère dans cette « composition » n'est pas tant l'association horrifique de l'accident et du sexe, mais plutôt l'absence — l'abstention — de tout jugement moral. Quand des plaies sont pénétrées, l'auteur utilise un style froid, voire « placide ».<sup>4</sup> Chez Kim Farkas l'union entre corps, technique et sensualité se réalise de manière bien plus implicite. Le travail de ponçage, acte intensément tactile, marque la liaison entre jouissance corporelle et perfection technique.

Tout comme chez Ballard, cette fiction prend effet par le style impassible qui règne sur le récit. On a la sensation que l'artiste n'a pas mis ses mains sur les pièces. Poncer laborieusement la résine pour arriver à des œuvres d'apparence industrielle est un procédé qu'on retrouve dès le « mouvement » *Finish Fetish*. On peut penser à John McCracken, qui a créé ses cubicles monochromes selon les méthodes de fabrication de planches de surf. Cette technique assure un effet impersonnel et lisse, tant pour les œuvres de Kim Farkas que pour *Finish Fetish*. Chez Kim Farkas, à l'encontre de ce « style californien », un dispositif régit une certaine mécanique entre les objets. Quand ils sont exposés, un dispositif orchestre l'agencement des pièces. Ainsi, elles peuvent mener une danse entre elles, indépendamment de la main de l'artiste, et en résistant au regard du spectateur.

Si les pièces semblent hermétiques à toute interprétation rationnelle, cela ne veut pas dire qu'elles se trouvent hors de tout contexte. Kim Farkas se réfère (avec une certaine résignation) à l'Art Nouveau et à l'Art Déco. À la recherche d'une efficacité formelle, il utilise un vocabulaire moderniste qui cherche à transcender toute inclinaison personnelle. Ces références deviennent un véhicule pour parler un langage commun, pour arriver à un style plus générique, sans âge et hors du temps. En conséquence, ses pièces s'apparentent au design industriel : elles ont pour but d'arriver, avec la plus grande efficacité, à leur utilité. Dans le cas de l'art, l'utilité est très simple : exister pour l'exposition, pour la possession, et pour hanter des lectures. En ce sens « l'aliène » adopte des stratégies issues du design, de la communication. Comme un parasite, elle ne cherche rien d'autre qu'exister, étendre sa domination, et se multiplier. Les pièces se transfigurent et se reproduisent d'une exposition à l'autre. Quand Kim Farkas donne des « balises » à ses proches, elles vont parasiter la vie des gens. Ses « balises », petits objets qui peuvent être cajolés dans la paume, éparpillent en quelque sorte le futurisme charnel présent dans l'œuvre de l'artiste.

---

4 Paul Theroux décrivait le livre à sa sortie comme « a cold-blooded fiction of aberrant proportions » « The Auto Crash as Sexual Stimulation », *The New York Times*, 29 octobre 1972.

Si ses pièces font très ouvertement écho à un futur, elle le font en invoquant clandestinement un passé. Ce geste est le contraire d'un « rétro-futurisme » : au lieu de projeter sur le futur une esthétique datée, une impulsion futuriste est *relevée* (repérée et exploitée) au sein de mouvements antérieurs. Tout futurisme peut être réduit à un développement voilé de tendances déjà présentes. Ainsi, ce qui aspire au futur devient très vite daté. En se positionnant plutôt comme témoin d'un futurisme dans le passé, Kim Farkas parvient à créer un rapport de confusion avec son temps. Il peut renvoyer à un futur en utilisant librement des mouvements historiques, presque comme un style.

C'est peut-être pour cette raison qu'un aspect capital de son travail concerne l'élaboration laborieuse de ses pièces : en s'appuyant sur le perfectionnement de la manipulation technique, il peut se permettre de jouer (notons qu'un jeu est toujours sérieux) avec des formes héritées de la modernité. S'il était dépourvu de cet appui, tout s'envolerait dans une ironie volatile. Pourtant, ce labeur ne se reflète pas dans l'œuvre. Bien que les pièces soient le résultat d'un long processus de création, l'apparence en est tout à fait industrielle. Le travail de ponçage « défait » l'œuvre de toute touche personnelle. Les pièces sont ainsi déconnectées de la main de l'artiste, le procédé de fabrication reste camouflé, nous invitant — et même nous forçant — à questionner leur intention.

Les créatures de Kim Farkas ne donnent pas facilement d'indices sur leurs origines. Ses pièces sont opaques : insensibles à notre regard, trompeuses quant à leur mode de fabrication et brouillées de par leur rapport complexe au passé et au futur. En demeurant si insondables, elles absorbent nos fantasmes.

Laurens Otto