

MARISCAL, UN ARTISTE POST-MODERNE ?

ELISEO TRENC
Université de Rennes II

Dans le domaine artistique, l'âge post-moderne est une époque de choix incessant. Aucune orthodoxie ne peut être adoptée sans esprit critique ni ironie, parce que toutes les traditions semblent être valides. Ceci est dû en partie à ce que l'on appelle la révolution de l'information, l'apparition de la connaissance organisée, la communication mondiale et la cybernétique. Le pluralisme, l'"isme" des années 80 est tout à la fois un problème et une chance. La confusion et l'anxiété sont de mise et provoquent un *ersatz* de culture de masse, aussi triste dans sa monotonie, son dogmatisme et sa pauvreté que certains aspects de la culture moderne. Mais il est impossible de créer une nouvelle orthodoxie. Et l'artiste post-moderne se trouve confronté à un choix trop riche, il doit choisir et combiner sélectivement les traditions, c'est-à-dire les aspects du passé et du présent qui lui semblent les plus appropriés à son travail en cours. L'art post-moderne navigue entre la combinaison d'éléments pleine d'invention et la parodie maladroite. Au fond c'est essentiellement un mélange éclectique entre n'importe quelle culture antérieure et celle du passé immédiat, c'est-à-dire de l'art moderne : c'est à la fois la continuation du modernisme et sa transcendance. Les meilleures réalisations de l'art post-moderne ont un double code et sont ironiques. Elles se caractérisent par le choix très large des diverses traditions, la discontinuité et l'opposition, parce que son caractère hétérogène marque le plus clairement le pluralisme de l'art post-moderne. Cette définition du

post-modernisme donnée par Charles Jencks ¹ implique donc toute une série de traditions culturelles, en particulier le classicisme dans l'architecture, dans lesquelles l'artiste post-moderne puiserait. Or précisément Mariscal ne semble à première vue puiser dans aucune tradition de haute culture, puisqu'il vient de la bande dessinée, et que ses références appartiennent essentiellement à la culture de masse des années 50. Cependant, lorsque l'on parle avec des historiens ou des critiques d'art en Espagne, tout le monde s'accorde à dire qu'il est un des artistes les plus représentatifs du post-modernisme en Espagne ; beaucoup le considèrent même comme "el padre del post-modernismo en España" ². En fait, il suffit de regarder les premières bandes dessinées de Mariscal pour se rendre compte que le principe du progrès général de l'humanité, qui a sous-tendu la civilisation européenne moderne lui est étranger. Il participe donc de ce que J.-F. Lyotard appelle le déclin dans la confiance en ce progrès ³. Mariscal lui-même est très explicite à ce sujet. Répondant dans un interview à une remarque sur le manque de critique corrosive de sa vision du monde, qui décrit "un mundo soleado, bello e idílico", il affirme son refus de l'idéologie.

Eso es una lectura fácil, rápida. Primero no he creído en la mala leche tal como otros la entienden. Aquí hay un antagonismo. Ellos pertenecen al grupo que creyó que el mundo se podía cambiar por medio de unas ideas políticas y por un planteamiento racional. Yo pertenezco siempre al otro mundo, el que se da cuenta de cómo digiere un alimento, cómo está pisando una calle y cómo se roza con una persona. Los "caps quadrats", las mentalidades que actúan a partir de una teoría, siempre lucharán contra gente como yo que partimos de unas vivencias... ⁴

Ces expériences vécues, même si elles ne débouchent pas sur un discours théorique, configurent dans le cas de Mariscal une vision du monde très particulière et originale qu'Antoni Mari a appelée "la inteligencia de la memoria".

Le regard de Mariscal est contemporain et urbain. Il donne de la ville moderne une vision dynamique et fragmentaire ; mais aussi référentielle. Ses bandes dessinées sont à la fois contemporaines, on y voit la rue, l'autoroute avec son tracé déterminé par les signalisations, le mouvement urbain, les automobiles, le side-car, les objets familiers, quotidiens, stéréotypés, mais elles sont aussi des clins d'œil

1 Charles JENCKS, *What is Post-Modernism ?*, London, New York, 1987.

2 Cristina MORATO, "Diseñadores post-modernos : J. Mariscal y P. Cortés", *Hogar y moda*, N° 2001, 1985, Barcelona.

3 Jean-François LYOTARD, *Le Postmoderne expliqué aux enfants*, Paris, Editions Galilée, 1988.

4 Cristina MORATO, art. cité.

Mariscal, un artiste post-moderne ?

ironiques, des références à l'histoire de la bande dessinée. Ses personnages les plus célèbres, les Gariris, sont des mickeys post-modernes, l'architecture de ces BD et de ces affiches peut être à la fois très réelle, la place de Catalunya à Barcelone, les immeubles d'Adolf Florensa de la Vía Layetana, mais elle est souvent une vision ironique du Mouvement Moderne, du Bauhaus, du GATPAC, de l'école de Chicago et du Corbusier. C'est aussi l'architecture de la peinture américaine des années 50, d'Edouard Hopper, surtout, comme le souligne Antoni Mari¹. Ce mélange éclectique d'éléments de la tradition moderne, de l'histoire de la BD, et de situations contemporaines est typique de l'art post-moderne comme nous l'avons souligné, mais il faut y ajouter cette vision ironique de la tradition, l'exagération caricaturale des traits stylistiques les plus marquants de l'architecture moderne, et aussi l'inadéquation de taille entre les personnages, les gariris et les objets domestiques qui dans certaines bandes dessinées envahissent l'espace de forme anarchique ou bien explosent, tout ceci traduisant un sentiment de l'absurde, de vide qui me semble inhérent à notre époque.

Dans le discours anti-idéologique cité de Mariscal, apparaît également une condamnation très forte de la raison, "un planteamiento racional", et un mépris pour ce que l'artiste appelle péjorativement en catalan "los caps quadrats", les têtes carrées.

Ceci va apparaître très clairement dans l'activité de designer de Mariscal. Très tôt, après sa première exposition "Gran Hotel" à Barcelone en 1977, Mariscal s'est consacré au design de toutes sortes d'objets, arts graphiques, affiches, logotypes, catalogues, adhésifs, cartes commerciales, cartes postales, illustrations, mais aussi à la décoration de boutiques, de bars, de meubles, de tapis, d'imprimés, de chaussures, de céramiques, etc Il a aussi ironiquement transformé des objets quotidiens en sculptures, donnant ainsi à l'objet quotidien une nouvelle valeur artistique².

Mariscal est devenu avec Peret l'un des designers les plus célèbres de Barcelone, et cela est dû en grande partie parce que tous deux viennent de la Bande Dessinée. Le cycle de l'image photographique dans le design graphique s'est épuisé, et il a été remplacé par l'illustration. Or la bande dessinée est déjà en soi un code que ses lecteurs comprennent parfaitement. Cela a contribué à faciliter la lecture de l'image, à rendre plus facile la communication entre l'émetteur et le public récepteur. De là vient le succès de l'art graphique de Mariscal, de ses célèbres affiches où l'on

1 Antoni MARI, "La inteligencia de la Memoria", *De Diseño*, N° 10, Barcelona, 1986.

2 *Ibid.*

remarque la richesse de la culture visuelle de l'artiste, beaucoup plus élaborée qu'il ne semble à première vue. La Bande Dessinée, depuis les classiques américains jusqu'à la ligne pure d'origine belge, en passant par "La Escuela" espagnole, se mêle à l'architecture moderne, au pop art, aux estampes japonaises et surtout au style des années 50, qui est, avec ses volutes, ses courbes et la qualité banale de ses matériaux, comme une préfiguration de l'art post-moderne des années 80, comme le montre le succès de l'exposition des années 50 à Beaubourg, impensable 10 ans avant.

En ce qui concerne le design, les objets, Mariscal est très proche du célèbre groupe italien de Milan, Memphis, dont il a fait d'ailleurs partie. Mariscal s'intègre parfaitement dans ce que l'on appelle le mouvement de design post-moderne. Il s'agit essentiellement de donner une valeur nouvelle à la décoration en donnant plus d'importance aux sensations et sentiments que dégagent les formes, les couleurs et l'espace qu'à la fonctionnalité des objets. En fait, Andrea Branzi ¹ a très bien expliqué que la différence entre le nouveau design italien et le design moderne est moins d'ordre idéologique et stylistique que d'ordre opératif et économique, c'est-à-dire qu'il est dû surtout à un changement du marché et de la production. Le grand marché homogène et international auquel le design moderne, fonctionnel, a toujours fait référence a disparu. L'avènement de la société post-industrielle se caractérise par la présence simultanée de plusieurs marchés qui correspondent à des groupes culturels différents, qui s'identifient par un comportement, un langage, des modes, des traditions opposées, chacun déterminant un secteur spécialisé de consommation. L'industrie doit affronter une nouvelle stratégie de production, non plus basée sur les grandes simplifications sémantiques que lui donnait le design fonctionnel, mais au contraire sur la nouvelle et forte identité culturelle du produit, d'un produit qui soit capable de sélectionner son propre usager, de se promouvoir dans un groupe social déterminé. La recherche d'un nouveau concept de qualité du produit et de son environnement qui, au delà de sa fonctionnalité, soit capable de revêtir une valeur émotionnelle, est l'unique élément qui peut constituer un point de référence pour les nouveaux consommateurs.

Une valeur émotionnelle non pas déterminée par le côté fonctionnel de l'objet, mais au contraire par son niveau expressif qui est déterminé par les matériaux, la forme, le poids, l'odeur, le toucher et la perception.

1 Andrea BRANZI, *La casa calda. Esperienze del Nuovo Design Italiano*, Idea Books Edizioni, Milano, 1984.

Mariscal, un artiste post-moderne ?

Les "muebles muy formales" de Mariscal et Pepe Cortés répondent parfaitement à cette définition. Dans une déclaration à un journaliste, Mariscal a expliqué le sens de cette dénomination à double sens à la fois ironique et pertinente.

Le dimos este nombre para seguir diciendo tonterías, pero en realidad era porque se hablaba de muebles serios, formales y al mismo tiempo porque su base era la forma más que la base funcionalidad ¹.

L'humour est presque toujours présent dans les meubles de Mariscal et Cortés, son tabouret Duplex, bien que stable, donne l'impression d'avoir été renversé par le voisin, de devoir tomber. Le côté antropomorphe de certaines de ses chaises, claires références à des personnages de la vie espagnole, la silla Tío Pepe, qui rappelle la célèbre marque de Jérez, la silla Torera dont le dossier est la célèbre "montera", toque du matador, qui contraste avec la structure froide et métallique de l'ensemble, la chaise Gariri, dont le dossier reprend la forme du visage, avec les énormes oreilles, sont à la fois fonctionnelles, on peut s'y asseoir, mais également des jeux de clins d'œil ironiques à des référents typiques et traditionnels de la culture de masse espagnole. Mariscal joue toujours sur la décontextualisation comme phénomène à la fois révélateur, expressif et ironique. L'utilisation de différents matériaux mélangés des designers, qui donnent un résultat visuel excellent, est un des aspects les plus nouveaux de ces meubles. Mariscal ajoute à ce sujet :

Trabajamos con una forma totalmente artesanal, utilizando los materiales tradicionales, hierro, mármol, madera, vidrio, pero sacados de su contexto, es decir, ponemos hierro, por ejemplo, donde debería haber madera ².

Mais le plus important c'est la forme et la couleur de l'objet, ainsi que la décoration. Pour Sottsass, le père de Memphis, le décor et la structure de l'objet forment une unité. La décoration, longtemps méprisée comme un sous-produit de la peinture, d'où le terme péjoratif de décoratif, synonyme de vulgarisation de phénomènes formels, doit être comprise aujourd'hui comme un véritable système d'information : information culturelle du produit parce qu'elle agit sur l'identité culturelle, c'est-à-dire sur ses références historiques, au-delà du produit lui-même, information sur l'utilisation parce qu'au moyen de l'identité culturelle du produit on détermine chez le consommateur une utilisation non seulement culturelle, mais aussi un comportement. La décoration constitue également une véritable information linguistique parce qu'elle communique, à travers un système de signes abstraits, les

1 Cristina MORATO, art. cité.

2 *Ibid.*

symboles et la signification d'une culture sociale. Et elle constitue également une information visuelle, parce qu'elle détermine une utilisation visuelle de l'objet indépendamment de sa fonctionnalité.

Sowden, un des membres de Memphis, attribue même à la décoration un rôle fondamental dans la recherche d'une esthétique future propre à une société post-industrielle¹. Selon lui, avec l'électronique, nous sommes en train de passer rapidement à un autre type de technologie, qui comporte d'autres possibilités, et un rapport différent avec le monde, un rapport plus sophistiqué, plus élastique, moins moral et moins austère. L'électronique est décor, jeu, couleur.

La décoration appartient au monde de l'électronique comme le fonctionnalisme appartenait à celui de la machine.

Les "pattern" des tissus imprimés de Mariscal, édités et produits par Marieta sont généralement sans axe, sans centre, homogènes, répétitifs, abstraits ; ils tendent à rompre la stabilité de la structure statique et suggèrent une hypothétique expansion du design dans toutes les directions. *Autopista*, sur tissu imprimé en 1979, est un parfait exemple de cette évolution du design qui ne part plus d'un projet préconçu, issu d'une logique déterministe mais d'une partie, d'une cellule répétitive, qui répond, dans son développement que l'on peut appeler génétique, à une logique de probabilité.

La couleur dans les objets de Mariscal est comme dans ceux de Memphis un des éléments fondamentaux pour obtenir cette valeur émotionnelle, inhérente à l'objet post-moderne. C'est un fait linguistique. Partie intégrante, comme la décoration, de la structure de l'objet, c'est un des éléments actifs des complexes communications transmises par l'objet : il fonctionne comme un enzyme qui réanime des fonctions chimiques, qui génère des pulsions nerveuses, qui provoque de nouvelles perceptions logiques dans le cerveau.

Dès 1979, avec son célèbre tabouret Duplex, Mariscal emploie la couleur, simultanément aux recherches de Memphis. Comme pour la décoration, la couleur naît à l'intérieur du projet, elle fait partie de la structure, elle fonctionne comme une masse, comme un attribut intrinsèque de la forme, du volume, c'est toujours un pigment, jamais une couche superficielle. Les couleurs fonctionnent par proximité, les juxtapositions de masses, de matériaux, de volumes colorés provoquent des vibrations de couleurs qui créent des résonances, des dissonances, des réverbérations

¹ Barbara RADICE, *Memphis*, Electa, Milano, 1984.

et des symétries. Tout cela fait que la couleur des objets de Mariscal apparaisse non seulement comme voyante, mais aussi comme inédite. C'est une couleur vide de références culturelles, dure, stridente, sans valeurs, sans rapports chromatiques. C'est une couleur plate, calligraphique, sans réverbérations, sans profondeur. Comme le dit merveilleusement Barbara Radice¹ c'est une couleur de bande dessinée, de plastique, de hot-dog, d'aquarelle pas chère, c'est une couleur ridicule, ingénue. Malgré une évolution vers une couleur plus riche, plus nuancée, dans ses derniers objets, en particulier sa céramique, le modèle Kandinski, et un autre modèle produit au Japon, ou son vase *Olé*, en général c'est une couleur de motel, de banlieue, de périphérie. Ceci nous amène à un autre aspect caractéristique de l'art moderne, la banalité et l'ironie. La crise du projet de libération de l'homme par l'art post-moderne, en particulier par l'architecture, rêve de l'avant-garde élitiste et cultivée, pour les artistes de nouvelles structures sociales où le prolétariat est minoritaire par rapport à la petite bourgeoisie, où la création n'est pas faite par une minorité cultivée, mais faite en fonction de la masse, de façon indirecte et petite bourgeoise. L'avant-garde comme phénomène généralisé est en quelque sorte un phénomène banal, parce que la quantité est synonyme de banalité. Ce que les Italiens ont appelé "design banal" est l'adéquation à l'univers post-industriel qui nous entoure. Un univers chaotique régi par un ordre international sans histoire et sans destin, un monde discontinu. Le banal constitue le grand scénario de la périphérie urbaine, comprise comme la condition existentielle de la ville actuelle, basée sur les valeurs de la télévision, du bricolage et d'un transport automobile sur un réseau radial.

On retrouve tout cela dans la thématique urbaine et périphérique des bandes dessinées, des affiches de Mariscal, avec de plus la banalité des couleurs. Il y a chez Mariscal, à la fois un étonnement devant ce monde chaotique des objets et des choses qui nous entourent, rendu par le traitement déformateur (agrandissement, perspective singulière) que leur fait subir l'artiste, qui montre leur caractère autonome et autosuffisant. Mais il y a aussi chez Mariscal un sentiment plus personnel de tendresse envers l'univers urbain où il vit, tendresse qui débouche sur l'ironie : cette tendresse ironique nous fait voir nos habitudes sous leur aspect le plus absurde et le plus conventionnel. Comme le dit Antoni Marí² en parlant des "Muebles muy formales", ces meubles semblent être sortis des bandes dessinées de Mariscal, ces meubles prétendent être modernes, mais ils manifestent la trivialité, la banalité du "moderne" et l'impossibilité d'y échapper. Une forte ironie se dégage

1 *Ibid.*

2 Antoni MARI, art. cité.

d'eux parce que, ou bien ils sont sortis des bandes dessinées, ou bien c'est nous qui sommes entrés dans la B.D de Mariscal. Est-ce à dire que nous faisons partie de ce chaos d'objets, de cette foule anarchique, est-ce que notre vie est aussi folle et absurde que celle des personnages pressés, toujours en mouvement, de la B.D ?

Telles sont les questions existentielles que se pose Antoni Marí. Je ne partage pas la dimension tragique que Antoni Marí voit dans la réalisation matérielle de ces meubles qui ne sont pour lui qu'utopiques vues de l'esprit, un paradoxe tragique pour Marí qui dénote encore par cette réflexion une pensée moderne car la paradoxologie est l'état même de la pensée moderne, comme l'a montré Jacques Cohen ¹. Les meubles de Mariscal ne sont pas issus de ses bandes dessinées, ils sont, comme nous l'avons vu, réalisés pour être utilisés, mais pas seulement d'un point de vue fonctionnel. Leur dimension ludique et ironique me paraît fondamentale et je pense que Mariscal, non seulement dans ces meubles, mais dans toute son œuvre, participe, mais de façon tout à fait originale et personnelle, au projet post-moderne qui consiste à penser modestement que puisque l'art ne peut nous sauver, au moins qu'il nous divertisse.

Mais, et j'aimerais insister là-dessus pour finir, ce divertissement que nous propose l'œuvre de Mariscal n'est pas purement évasionniste, il y a d'abord chez l'artiste valencien une auto-ironie, une façon de ne pas se prendre au sérieux et de rire de lui-même tout à fait salutaire, mais il y a aussi une vision ironique du monde contemporain, de ses aspects les plus médiatiques, qui en dénonce les côtés les plus absurdes, mais avec tendresse, sans acrimonie, parce que Mariscal sait, et cela est fondamental de la pensée post-moderne, qu'il n'y a pas de paradis futur sous-tendu par une idéologie utopique. Mariscal n'est pas l'artiste au-dessus de la mêlée, il est embarqué avec nous dans l'aventure d'une vie urbaine, banale et quotidienne, et la tendresse que dégage son œuvre est surtout la marque d'une communion avec, non pas une élite, mais une masse de récepteurs qui se reconnaissent dans sa vision du monde, d'où je pense son énorme succès populaire en Espagne, et plus spécialement à Barcelone.

¹ Jacques COHEN, "De la modernité paradoxale à son inactualité postmoderne", *Ligeia*, N° 3-4, Paris, 1988-1989.