

# Benoit Aubard/ Anne-Charlotte Yver Storage Facility

Text by Stéphane Léger

Translation by Alexandra Rancier

« Nonetheless dead or alive, though more alive than dead, humans can welcome miraculous, fragile living transplants from dead beings into their entrails innards - making them into crossbreeds and giving them more time to live.

Others arrange complex lives out of machines - living and inanimate objects making alliances to make for a more durable life. »

Jean-Claude Polack, Stéphane Nadaud, éditorial, Revue Chimères, Morts ou vifs, n°66, 2008

Storage Facility is a direct reference to the third chapter in the trilogy of Dead series by Georges Romero, Day of the Dead (1985). Doctor Logan invests in an old mine turned into a storage facility (Seminole Storage Facility), in order to set up his zombie « domestication » lab. Originally used by Anne-Charlotte Yver in one of her pieces, « Storage Facility » has become the name significant

of a virtual exhibit project she shares with Benoit Aubard for the Virtual Dream Center, upon the invitation of Jean-Baptiste Lenglet.

This « living dead », or « zombie » theme, is one shared by the two artists, be it of a conceptual, procedural, or material nature. For Anne-Charlotte Yver, science-fiction and B Movies are fictional touchstones that inform a sculptural thought process around the alien body, one that is unknown, in development. In the work of Anne-Charlotte Yver, this seemingly autonomous organism is the fruit of heterogenous, intuitive and empirical manipulations and becomes the locus of experimental tension, and finally the place for experimental tensions of materials in limbo between flux and petrification. For Benoit Aubard, musical outfits that draw on satanic and fetishistic rituals make up a fertile ground for exploration, where the living and dead enter in a dialogue. His fragmented texts are conserved in boxes, becoming a ghost archive. Words and sentences await their reactivation into a state that highlights their rhythmic quality, conferring on the words the power of incantation.

The figure of the zombie haunts contemporary Western culture as the condition and incarnation of the capitalist subject, torn between a desirous machine and morbid reification, between an individual determinism and a shapeless mass. Anne-Charlotte Yver and Benoit Aubard seem in turn to absorb society's monstrosity, and to graft themselves onto it in order to appropriate its processes. If the

zombie is fictive, it is as a residual-subject of an improbable arrangement taking place in reality, but one that must be experienced and practiced by the imagination in order to be understood (cf. Cassou-Noguès, 2010).

*Storage Facility* therefore proposes not so much the experience of the work itself, as it does the experience of its museum-space analog. If by « institution » we mean an instrument for absorption, preservation, and updating of art objects, then the use of the basement of the museum as a forum for exhibition transforms the notion of the exhibit into the dimension of a laboratory, where works seem imbued with their own life, as if by an inexplicable force. Borrowed from video games, this simulation instills a hazy distance between the substantive body of the viewer, and the offbeat result of its intentional displacement, projected and simulated onto a screen, like a decapitated consciousness. Here also, we find in this paradox the zombie metaphor: a subject robbed of its full autonomy, an infinitely and overwhelmingly plastic fictive body, without conservation and liable to any and all experience.

# Benoit Aubard/ Anne-Charlotte Yver Storage Facility

Texte par Stéphane Léger

« Pourtant morts et vifs, mais plus vifs que morts, des humains accueillent dans leurs entrailles des parts vivantes des morts, des greffons miraculeux et fragiles, qui les métissent et leur donnent du temps. D'autres composent avec des machines une vie complexe, le vivant et l'inanimé faisant alliance plus étroite pour durer. »

Jean-Claude Polack, Stéphane Nadaud, éditorial, Revue Chimères, Morts ou vifs, n°66, 2008

Storage Facility est une référence directe au troisième volet de la trilogie Dead series de Georges Romero, Day of the Dead (1985). Le docteur Logan investit une ancienne mine transformée en stockage (Seminole Storage Facility) afin d'y installer son laboratoire de « domestication » des zombies. Initialement utilisé par Anne-Charlotte Yver pour l'une de ses pièces, « Storage Facility » devient le signifiant du projet d'exposition virtuelle qu'elle partage avec Benoît Aubard pour

le Virtual Dream Center à l'invitation de Jean-Baptiste Lenglet.

La figure du revenant ou mort-vivant ou zombie est un référent commun aux deux artistes, qu'il soit d'ordre conceptuel, processuel ou matériologique. Pour Anne-Charlotte Yver, la science-fiction et le cinéma de série B sont des fondations fictionnelles qui irriguent une pensée sculpturale du corps xénomorphe, non-connu, en devenir, organisme à l'apparence autonome issu de manipulations hétérogènes intuitives et empiriques, et enfin lieu de tensions expérimentales des matériaux entre flux et pétrification. Pour Benoît Aubard, les collectifs musicaux empreints de rituels sataniques et fétichistes constituent le terrain d'une exploration des formes qui font dialoguer morts et vivants. Ses textes fragmentés et conservés dans des boîtes en carton fonctionnent comme des archives fantomatiques. Les mots ou sentences attendent d'être réactivés dans des agencements qui mettent en valeur le caractère rythmique du langage, leur conférant ainsi un pouvoir incantatoire.

La figure du zombie hante le contemporain occidental comme condition et incarnation paradoxale du sujet capitaliste, partagé entre machine désirante et réification mortifère, entre détermination individuelle et masse informe. Anne-Charlotte Yver et Benoît Aubard semblent absorber en retour la monstruosité d'une telle société et se greffer à elle pour en expérimenter quelques processus à l'œuvre. Si le zombie peut être pensé

comme une fiction, c'est en tant que sujet-résidu d'un tel agencement improbable produit dans le réel, et qu'il s'agirait alors de pratiquer et d'éprouver par l'imagination afin d'en ouvrir le sens (cf. Cassou-Noguès, 2010).

Storage Facility propose ainsi moins l'expérience de l'oeuvre pour elle même que celle de son corrélat muséal. Si on entend l'institution comme instrument d'absorption, de conservation et d'actualisation de l'objet d'art, l'usage du sous-sol du musée comme espace de monstration déplace l'idée d'exposition vers une dimension laboratoire, où les oeuvres sembleraient douées d'une vie autonome, si ce n'est par un phénomène inexplicable. Ainsi, empruntée aux jeux vidéo, la simulation instaure une distance floue entre le corps-substance du regardeur et le résultat décalé de ses déplacements intentionnels projetés et simulés sur l'écran, telle une conscience décapitée. Là aussi, on retrouve dans ce paradoxe la métaphore du zombie: sujet dépossédé de sa pleine autonomie, corps-fiction à la plasticité infinie et débordante, sans conservation et propres à toutes les expériences.