

**30, 2019**

**La littérature et les arts : paroles d'écrivain.e.s**

---

**Nancy MURZILLI**

**Sandy Amerio (1973)**

---

**Per citare l'articolo:**

<https://www.publifarum.farum.it/index.php/publifarum/article/view/231>

---

Rivista Publifarum

[publifarum.farum.it](http://publifarum.farum.it)

---

Documento accessibile online:

<https://www.publifarum.farum.it/index.php/publifarum/article/view/231/456>

Documento generato automaticamente 08-07-2020

---

## Sandy Amerio (1973)

Nancy MURZILLI

---

Sandy Amerio est une représentante singulière du « tournant narratif » de l'art contemporain. Chez cette artiste plasticienne et cinéaste, le récit est au cœur du dispositif de création où tout est mis en œuvre pour en déjouer les ressorts et l'envoûtement au profit d'une réflexion sur nos pratiques et nos formes de vie. Chacune de ses œuvres propose une manière de dire le monde contemporain dans sa complexité en extrapolant fictionnellement certaines bases documentaires, là où le discours médiatique et les pratiques de *storytelling* toujours plus répandues tendent à en simplifier et à en uniformiser le sens.

Sandy Amerio se présente comme une *storytelleuse*, mettant au premier plan de sa démarche la mise en récit ou en fiction, comme méthode d'articulation de matériaux hétérogènes. Lorsqu'elle s'intéresse au *storytelling*, elle le fait en se plaçant de l'intérieur pour en renverser les effets et en retourner les procédés contre lui-même, par un jeu de décalage et de mise en perspective qui en révèle les mécanismes. Avec son livre *Storytelling. Index sensible pour Agora non représentative*, publié en 2004, elle introduit en France la notion anglo-saxonne de *business storytelling*, qui se définit comme l'application de procédés narratifs dans les techniques de communication managériales visant à influencer les comportements des salariés. Ce livre est l'un des volets d'un projet artistique plus ample, qui comptait aussi deux expositions concomitantes aux Laboratoires d'Aubervilliers et à l'espace Paul Ricard, comprenant entre autres l'installation vidéo *Sorties d'usine* et le film *Hear Me, Children Yet-to-Be Born*.



Fig. 1 *Hear Me, Children Yet-to-Be Born*, film, ©Sandy Amerio, 2004. Film tourné aux Etats-Unis dans les décors apocalyptiques de la Death Valley, où un manager raconte à une assemblée fictive l'histoire de son dernier voyage d'affaires en mer Morte.

*Storytelling* est une fiction qui transpose les méthodes du *storytelling* dans le milieu de l'art contemporain. Il se présente comme un index où chaque entrée vient interrompre le fil de récits de multiples auteurs et narrateurs, incluant les textes originaux de *storytellers* américains. Le fait de déplacer ces textes destinés au business *storytelling* dans la fiction, en révèle la mécanique douteuse. Il en va de même pour *Hear Me* qui, sous l'apparence d'un documentaire sur le *storytelling* en entreprise, met en question les mécanismes de la technique du *storytelling* par un effet de distanciation et de décentrage dû au décalage entre les images et la voix-off. Ce projet développe une vision personnelle du business *storytelling*, qui le met à l'épreuve à travers une variété de déclinaisons possibles et en expérimente ainsi les effets dans d'autres contextes pour pouvoir mieux les questionner. Ainsi, sans dénoncer ouvertement la pratique du *storytelling*, Sandy Amerio s'empare de ses structures pour en faire tout autre chose : devenant elle-même *storyteller*, elle se place à l'intérieur du dispositif pour le faire imploser. Ici, l'objet littéraire est non

seulement difficilement classable (ce n'est ni un documentaire, ni un essai, ni une fiction), mais il ne peut pas même, d'un point de vue ontologique, être réduit à un objet, puisque le texte et le livre s'inscrivent au sein d'un projet artistique qui les englobe et les dépasse et que l'écriture soutient le projet de part en part. « Le statut du texte change radicalement. Il n'est plus qu'un élément transitif à un ensemble plus vaste, un moment de réalisation de la fiction dans des états variables du processus narratif global ». <sup>1</sup>

La démarche de Sandy Amerio s'apparente à une conception pragmatique de l'œuvre d'art, où celle-ci n'est plus identifiée au livre, au film ou à l'installation, mais aux actions et aux effets qu'elle produit sur l'expérience que l'on en fait à travers une exploration fictionnelle d'états possibles du monde utilisant les contraintes liées à chaque médium comme support d'expérimentation. L'objet littéraire qui en résulte sort des formes répertoriées, il en disperse le sens et en démultiplie les effets pour éviter l'homogénéisation du penser et du sentir dans des récits qui en lissent les aspérités. La variété des médiums utilisés permet de diversifier et d'articuler plusieurs points de focalisation, pour atteindre une sorte de point de vue qui serait de tous les angles sans être de nulle part. C'est pourquoi le travail de Sandy Amerio repose avant tout sur l'écriture fictionnelle - ou plus précisément sur la mise en fiction de problématiques à caractère documentaire (entretiens, réécritures, montage) - qui fonctionne comme un opérateur d'intelligibilité du réel. « J'aborde, dit-elle, les choses comme s'il s'agissait d'une problématique à régler, d'une enquête à mener. [...] J'entends mon processus comme un travail d'analyse dans lequel la fiction devient une courroie de redistribution du réel». <sup>2</sup>



Fig. 2 *Dans le maquis, Tokyo*, photographie, ©Sandy Amerio, Programme de recherche F for Real, ESBANM, 2010.

La fiction est utilisée pour construire des contre-récits critiques et politiques et déjouer ce qu'il est convenu d'appeler aujourd'hui le « *storytelling* dominant de nos sociétés ultraconnectées ». <sup>3</sup> Dans les œuvres de Sandy Amerio la fiction renoue ainsi le lien entre les histoires individuelles et l'histoire collective (*Surfing on (our) History*, documentaire, 2000 ; *Waiting Time/Romania*, film, 2001), mais elle le fait sans complaisance, en conservant du réel toute sa complexité. C'est le cas par exemple de *Dragooned* (2012), un film documentaire où la fiction vient coloniser la

réalité : à partir de ce qu'il croit être au départ des images d'archives, le spectateur est progressivement plongé dans la réalité de soldats *reenactors* mettant en scène le débarquement de Provence de 1944, et en particulier dans le récit héroïque d'un soldat qui tente de redonner vie à un sentiment perdu de participation au destin de l'histoire. La forte présence de la question de la guerre, du rapport que nous entretenons avec ses représentations, dans le cinéma hollywoodien (*Following HUMMERS*, installation, 2006), les jeux vidéo d'entraînement militaire (*Ultralab warriors*, texte, 02, n°40, 2007), les opérations psychologiques (*Doing a Lynndie with a chastity belt*, photographie et performance, 2006 ; *Basement*, vidéo, 2007 ; *Wandering souls*, performance, 2008-2009), renforce la fonction politique de l'écriture fictionnelle dans une démarche artistique qui interroge avec courage et perspicacité nos sociétés contemporaines.

---

## Note

↑ 1 Magali Nachtergaele, «Écritures plastiques et performances du texte : une néolittérature ?», in *Le Bal des arts. Le sujet et l'image : écrire avec l'art*, Elisa Bricco (dir.), Roma, Quodlibet, 2015, p. 324.

↑ 2 <http://www.amerio.org/demarche.html>. Consulté le 1.5.2017.

↑ 3 Christine Jamart, «Éditorial», *L'Art même*, n°70, sept. 2016, Bruxelles.