



Photo : Blandine Soulage

Mette Sterre

→ Les Grandes Locos

Née en 1983 à Delft, Pays-Bas
Vit et travaille à Amsterdam, Pays-Bas

Hummelmania

Technique : Installation participative
Date de création : création BAC 2026

DESCRIPTION

Installation à mi-chemin entre le bureau en open space et le parc à thème. L'espace est organisé comme un open space, avec plusieurs services représentés (standard téléphonique, bureau de comptabilité, table à dessin, etc.). Cet open space est habité par des personnages en costume de bureau occupant différentes positions. Ces personnages ont, à la place du visage, une accumulation d'élastiques. Une gigantesque main gonflable aux ongles peints est suspendue au-dessus de l'ensemble. Des marquages au sol, ainsi que sur des fanions, indiquent que l'espace est aussi celui où prend place une course de chaises de bureau (que le public peut faire, des chaises sont disponibles pour cela).

ENJEUX ET DÉMARCHE DE L'ARTISTE

Renversement carnavalesque de l'espace de travail, qui devient un espace de jeu, dans un territoire étranger. Il est habité par des créatures sans visages, car remplacés par des élastiques (les *hummelman* – hommes-bourdon). Le public est invité à prendre part à cet espace en faisant une course de chaises de bureau et réaliser effectivement le renversement. L'ensemble agit comme une subversion du sérieux de cet univers, par l'absurde et participe ainsi à saper son pouvoir.

CONTEXTE

Pour l'artiste, le travail de bureau, quoique nécessaire, représente des tâches ennuyeuses et interminables. Les *hummelman*, créatures hybrides mi-homme mi-bourdon, incarnent cette activité incessante et aliénante. Les élastiques, qui recouvrent tout leur corps, sont des objets qui n'ont d'usage que dans la tension et offrent un parallèle avec l'activité du travail et la pression mise sur les corps et les esprits des travailleur-euses. Un autre parallèle peut être fait entre le masque d'élastiques porté par les mannequins et le costume de bureau, faisant du bureau un autre carnaval auquel on participe tous les jours.

RÉFÉRENCES	L'installation fait référence aux courses de chaises de bureau qui existent en Suisse et en Allemagne. Le premier championnat allemand s'est tenu en 2008, l'année de la crise financière des <i>subprimes</i> . La main gigantesque peut être vue comme une référence, là aussi renversé, de la "main invisible du marché", expression renvoyant aux écrits économiques d'Adam Smith (<i>La richesse des nations</i>) évoquant la capacité naturelle du marché à produire les justes prix par l'effet de l'offre et de la demande ; dans l'installation de Mette Sterre, la main devient hyper visible.
DÉFINITIONS	<u>Installation</u> : Œuvre d'art contemporain dont les éléments, de caractère plastique ou conceptuel, sont organisés dans un espace donné à la manière d'un environnement. <u>Rebut</u> : Ce qui est bon à jeter ; ce qui reste de moins bon.
MOTS CLÉS	In situ, activation par le public, expérience physique et collective, fiction, onirisme, carnavalesque, costume, hybridation, monstres, détournement, jeu, humour, critique, subversion

PISTES PÉDAGOGIQUES

Quels publics ?	Œuvre adaptée ?	Comment aborder l'œuvre ?
Maternelle et primaire		- Faire remarquer les objets présents dans l'installation (les bureaux, les chaises, les objets posés sur les bureaux etc.) ainsi que les costumes des personnages et faire identifier l'espace. - Montrer les marquages au sol, les fanions, les chaises, et faire deviner leur fonction. - Évoquer le décalage entre l'action proposée (faire une course de chaise) et l'espace dans lequel cette action prend place. - Observer les personnages, de quoi ils sont faits, amener le thème du rêve ou du carnaval avec les masques et les costumes de bureau.
Collège		Mêmes pistes que ci-dessus, auxquelles s'ajoutent : - L'absence de visage des personnages. Le fait que certains personnages semblent "bugger", comme celui qui fait face au mur. Cela évoque les personnages non-joueurs (PNJ) des jeux vidéo et renvoi au monde dépersonnalisant du travail bureaucratique. - Faire observer les marquages au sol qui délimitent le tracé de la course et faire remarquer la forme particulière qu'ils adoptent > évoquent les fluctuations des cours boursiers et le parallèle avec le jeu/ la course/ la compétition. - Selon le niveau d'excitation de la classe, ça peut être le moment de proposer de faire une course de chaise de bureau, pour véritablement activer l'œuvre, en suivant les marquages au sol (nous recommandons dans ce cas-là de ne pas jouer à plus de trois pour la sécurité des œuvres).
Lycée		Mêmes pistes que ci-dessus, auxquelles s'ajoutent : - Certaines références conceptuelles : l'aliénation au travail, qu'incarnent les masques et les costumes et l'absence de caractérisation des visages. - L'absurde comme outil de critique et de subversion : saper l'autorité détenue par ces espaces et ces figures. Grossir le trait pour révéler l'absurdité de certaines tâches ou situation de travail. - La main gonflable hyper visible transforme la loi "naturelle" de régulation des prix par l'offre et la demande en puissance incarnée, dont les choix et les actions déterminent nos conditions d'existence.
Tout public		Oui
Accessibilité		Oui, sauf la course de chaise.