Paul McCarthy, Damon McCarthy, *Carribean Pirates*, 2001-2005

Clara Guislain

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/54390>

DOI : 10.4000/critiquedart.54390

ISSN : 2265-9404

Éditeur

Groupement d'intérêt scientifique (GIS) Archives de la critique d'art

Référence électronique

Clara Guislain, « Paul McCarthy, Damon McCarthy, *Carribean Pirates*, 2001-2005 », *Critique d'art* [En ligne], Toutes les notes de lecture en ligne, mis en ligne le 26 novembre 2020, consulté le 25 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/54390> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/critiquedart.54390>

Ce document a été généré automatiquement le 25 septembre 2020.

EN

Paul McCarthy, Damon McCarthy, *Carribean Pirates, 2001-2005*

Clara Guislain

- 1 Cette luxueuse publication éditée par la galerie Hauser and Wirth retrace la genèse de *Carribean Pirates*, projet multimédia créé par Paul McCarthy et son fils Damon McCarthy en 2001 qui fut exposé pour la première fois sous la forme d'un environnement de projections vidéo en 2005. Ce coffret contient deux volumes. Le premier agence plusieurs centaines de prises de vues réalisées à l'intérieur de *Houseboat* et *Frigate*, deux architectures/sculptures qui ont constitué les décors du tournage de la vidéo *Carribean Pirates*. Ce volume constitue un mode de réactivation et de remontage de cette scène « primitive » nautique, exploration grotesque et délirante du thème de la piraterie qui se présente comme une allégorie de la loi des hommes. Les images permettent d'isoler un ensemble de thèmes et de stratégies récurrentes de l'artiste californien : le corps comme prothèse et contenant pulsionnel, le simulacre comme mode d'accès à l'inconscient, l'appropriation déviante de l'univers de Walt Disney et de la machinerie hollywoodienne, ou encore la confusion des frontières entre espace concret et imaginaire. Le second volume comprend un essai de John C. Welchman (« Catching Mayhem by its Tail » [« Le Chaos attrapé par la queue »]) richement illustré par un ensemble de notes préparatoires, dessins, cartes, collages et diagrammes. Le texte revient sur les métamorphoses de la figure du marin apparue chez P. McCarthy dès 1977 dans *Sailor Meat* en la faisant entrer en écho avec d'autres sources de l'art moderne (Pablo Picasso, Vladimir Tatline) et contemporain (Bas Jan Ader, Richard Prince, Mike Kelley, Bruce Nauman). Il retrace notamment la formation de l'imaginaire culturel américain de la piraterie depuis le XVII^e siècle jusqu'à sa réapparition dans les films hollywoodiens et les parcs à thèmes de Walt Disney, en abordant la tension complexe entre les mécanismes de l'image, de l'espace, et de la performance. L'analyse de la fonction de l'atelier comme « une enveloppe qui [...] s'efforce de contenir [...] la cascade de modifications entre médias sur lequel le travail de McCarthy est fondé » (« an envelope that [...] strives to contain [...] the cascade of media modifications on which McCarthy's work is premised », p. 88), problématise la question de la violence euphémisée des dispositifs des industries culturelles en y réinjectant tout ce qui y avait

été soustrait. La « fabrique » de *Carribean Pirates* permet ainsi de remonter le fil de la méthode que Paul McCarthy s'est fabriquée pour accéder au réel : une inversion spectaculaire basée sur un principe d'emboîtements et de déboîtements successifs de cadres spatiaux, médiatiques et psychiques.