

CONVERSATION AVEC ROMANE TAQUE

Il pleut des chats, des chiens et des fourches
du 18 septembre au 08 novembre 2025

Les animaux occupent une place centrale dans l'exposition, mais tu précises qu'ils parlent moins d'eux-mêmes que de l'humanité. Comment choisis-tu ces figures animales et que racontent-elles de notre époque, selon toi ?

Il n'y a pas de méthode particulière arrêtée. Mais la plupart du temps, tout part d'une image numérique : un même, un *reel*, une photo dans un *feed*. L'image me « parle », j'y sens comme une « aura ». Parfois mystique, parfois franchement drôle. Ensuite, je creuse l'histoire derrière l'image : D'où vient-elle ? Comment circule t-elle ? Quelles couches symboliques, politiques, mythologiques porte l'animal qui apparaît dessus ?

Parfois, le déclencheur vient de lecture ou de rencontres très concrètes. La figure du pigeon, telle qu'on peut la lire, entre autres, chez Fahim Amir dans *Révoltes animales*, cristallise, par exemple, ce que je recherche : un animal à la fois mignon et menaçant, familier et politique, capable de tenir cette ambivalence qui révèle plus nos projections, par ailleurs, évolutives que la « nature » de l'animal. Longtemps, en Europe, le pigeon a été une ressource : on l'élevait en colombier pour sa viande et pour sa colombine, une fiente très fertilisante pour l'agriculture, et également utile à la fabrication du salpêtre pour la poudre explosive. Avec l'urbanisation et la colombophilie, au XIX^e-XX^e, le pigeon s'implante en ville et glisse progressivement vers la catégorie de l'indésirable : il devient « sale », « envahissant » et une menace pour les récoltes en zone rurale. En parallèle, dans nos assiettes, la viande de pigeon se fait rare tandis que l'industrialisation du poulet a installé une volaille moins chère, plus standardisée, contribuant ainsi à remplacer le pigeon dans l'alimentation contemporaine. La même espèce passe du prestige au nuisible selon nos économies et nos normes d'hygiène.

C'est exactement ce qui m'intéresse : comment un même animal porte, au fil des siècles, des fonctions et des jugements moraux opposés ; et comment nos villes, nos techniques, nos économies, nos mœurs et croyances reconfigurent constamment son image et notre lien avec le vivant.

Au-delà, de chaque figure prise isolément, j'observe surtout les rapports que l'humanité entretient avec le monde animal : domestication, élevage, chasse, protection... Et la façon dont certains récits légitiment des chaînes de domination. Des sociologues, comme Kaoutar Harchi, montrent comment l'animalisation de la faune a pu servir de matrice à l'animalisation de certain-es humain-es (femmes, personnes racisées, classes populaires).

Finalement, j'envisage les animaux comme des acteurs au cœur de nos infrastructures et de nos luttes, plutôt que comme de simples symboles. Je balaye tous les rôles qu'emprunte chaque figure — de la blague et du même au totem politique, du compagnon à la menace — jusqu'à trouver l'angle où elle parle le mieux de nous, de nos préoccupations actuelles, des enjeux auxquels nous faisons face pour la survie de l'humanité ou la persistance de notre système. Et je m'autorise à rester à mi-chemin : entre document et fable, entre le réel qui colle et la fiction qui déplace.

Le titre de l'exposition *Il pleut des chats, des chiens et des fourches* détourne l'idiome anglais *it's raining cats and dogs*. Mais, que viennent faire des fourches ici ?

Le langage est, pour moi, un terrain politique. Le fait même que nos expressions soient peuplées d'animaux raconte notre longue co-histoire avec eux et, aujourd'hui encore, maintient un lien au vivant. *Il pleut des chats, des chiens et des fourches*, joue précisément de cette zone entre le familier et l'inquiétant. Je pars du proverbe anglais *it's raining cats and dogs*, qui a ses équivalents en français (*il pleut des cordes, comme vache qui pisse*, etc.), puis j'y greffe les "fourches". Cet ajout minuscule fait dérailler l'expression : ce qui sonnait comme une formule presque enfantine se charge d'une prémonition, d'un grondement. La fourche convoque l'image d'une arme improvisée, paysanne, devenue un symbole populaire de la révolte dans l'imaginaire politique.

Ce titre est une des clés de lecture de l'exposition : il annonce un monde peuplé d'animaux familiers et attachants, mais traversé par des sujets sombres — le fascisme, l'influence de la culture internet, le *dooming** d'une génération. J'essaie toujours de garder ce décalage : un ton d'abord léger, étrange, presque drôle, sous lequel affleurent la menace, la fable politique et la possibilité d'une insurrection.

**dooming : tendance à envisager l'avenir comme inéluctablement catastrophique et à diffuser ou consommer des récits ultra-pessimistes, souvent en continu sur les réseaux.*

Ton travail interroge ainsi avec ironie et sensibilité nos imaginaires d'effondrement, d'apocalypses ; et tu évoques deux types de fin du monde : celle, flamboyante et fantasmée de la science-fiction, et celle plus sourde, plus molle, qui se joue dans notre quotidien (le fascisme, le réchauffement, les inégalités). Comment navigues-tu entre ces deux visions, et pourquoi était-il important de les confronter dans tes œuvres ?

J'ai toujours eu une vision assez pessimiste de l'état du monde. On pourrait dire que je suis traversée par une forme d'éco-anxiété, de « seum » générationnel, ce sentiment de *dooming* qui donne l'impression que tout est condamné à échouer. Cela crée un état de perte de sens, une impression d'abandon. Je m'inquiète pour l'effondrement de nos écosystèmes, le manque d'eau, mais aussi pour la montée du racisme, de l'islamophobie, de l'homophobie... autant de "petites fins du monde" multiples, qui ne relèvent plus d'un imaginaire lointain mais qui façonnent déjà notre quotidien.

J'ai aussi beaucoup lu de science-fiction. Et paradoxalement, la fin du monde telle qu'elle apparaît dans ces récits — catastrophique, spectaculaire, comme tu dis flamboyante — me rassure presque. Parce qu'elle est située ailleurs, dans un futur ou un univers distant, elle m'attire et me terrifie tout à la fois ; elle devient une forme de refuge ou de remède au *dooming*. Ces univers, que je connais intimement, me permettent de tenir à distance notre quotidien qui s'effrite.

Dans mon travail, j'essaie de naviguer entre ces deux horizons. Et je trouve tout un spectre de récits à documenter, réinventer. Des récits que je peux faire passer de l'apocalypse lente et sourde, qui nous étouffe insidieusement, à l'apocalypse fracassante de nos imaginaires. Par exemple, *Déluge*, avec ses poissons échoués au sol, convoque l'imaginaire biblique et les récits littéraires comme *Kafka sur le rivage* de Murakami, tout en renvoyant à un phénomène météorologique bien réel. On trouve en effet de nombreux témoignages de « pluies d'animaux » (poissons, grenouilles, oiseaux) à travers l'histoire ; les hypothèses avancent l'effet de trombes marines ou

de vents tourbillonnants capables d'aspirer des animaux puis de les déposer plus loin, parfois intacts, parfois lacérés par la violence du phénomène. Ces cas sont répertoriés et discutés sur des pages Wikipédia, notamment : « Pluie d'animaux » (fr). Dans le même esprit, *Relic of the Pandemic* met en scène un pangolin de grès, figure directement reliée à la pandémie de coronavirus : entre bouc émissaire médiatique et rappel des zoonoses (maladies infectieuses transmissibles de l'animal à l'homme), il condense nos peurs, notre interdépendance avec le vivant et symbolise une époque qui cherche des coupables plus vite que des causes.

Avec l'artiste Sacha Alessandrello, nous avons imaginé *Culicomorpha Rejeton des Flaques* : une fiction où l'humain cesse d'être le superprédateur. Le moustique, qui est déjà l'animal le plus meurtrier pour l'homme, y est représenté comme une créature monstrueuse et familière à la fois, proche de l'imaginaire du boss de jeu vidéo. La pièce réagit aux visiteurs : ses ailes vrombissent, sa présence se fait menaçante, mais il ne donne jamais le premier coup. Peut-être se prépare-t-il à la fuite. Après un premier moment d'effroi, on peut percevoir sa fragilité, les fils électriques qui le traversent rappelant qu'il est autant proie que menace.

En créant, dans mes œuvres, un amalgame entre ces deux types de fin du monde, je cherche à déplacer la sidération : passer du constat à l'épreuve sensible, et de l'épreuve sensible à une forme d'éveil.

Avec *Oracle(s)* et *Ex-Votos*, tu fais entrer la croyance dans l'exposition ; l'un prévient de la menace imminente, l'autre est une tentative de la conjurer. Es-tu pessimiste au point que tes œuvres n'offrent qu'impuissance et résignation face à ce qui nous attend ?

J'oscille en permanence entre crainte et espérance ; je guette les signes, puisque chaque récit de science-fiction ou récit prophétique indique qu'il y aura forcément des signes annonciateurs, comme pourrait l'être la pluie de poissons. *Oracle(s)* est un canard prophète : il redresse la tête vers le ciel, comme s'il captait avant nous ce qui vient. On le sait par expérience et par une sagesse très ancienne : les animaux perçoivent des variations et des signaux que nous ne remarquons pas — changements de pression, d'odeur, d'ondes, d'humeur du milieu. Observer les animaux, c'était autrefois une technique de vigilance partagée ; dans mon quotidien, je me fie volontiers à leurs réactions, et je rejoue ici ce geste.

Ex-Votos mettent en place le geste inverse ; c'est nous qui envoyons un signe. Je détourne la forme de ce type d'offrande, je les déracine du religieux pour n'en garder que l'efficacité populaire : faire un vœu avec ce qu'on a sous la main, pour on ne sait qui ou quoi. Je grave des souhaits, des scènes du quotidien, des animaux devenus icônes saintes sur des canettes en aluminium, objets courants de notre monde capitaliste. Ce sont des rituels laïcs et modestes : une promesse, un merci, une demande — autant de manières d'organiser l'angoisse et de lui donner une prise. *Antifascist Rats* pourrait aussi être considéré comme un ex-voto puisqu'il fantasme une fin du fascisme : ici, ce sont les rats, figures marginales qui dévorent l'effigie d'un pouvoir mourant.

L'exposition, dans son ensemble, compose un théâtre d'apocalypse ordinaire : chaque œuvre incarne à la fois des menaces et propose des issues ; certaines victoires sont possibles, d'autres défaites inévitables, et entre, il y a plusieurs manières d'y répondre. Par la lutte et la résistance, par l'adaptation, par le jeu, par la croyance et le rituel, par la résignation.

Au-delà des questions de nos liens avec le vivant ou des effondrements de notre monde, ton travail interroge notre rapport et la place du numérique. La plupart de tes œuvres sont extraites d’images et des récits voués à disparaître — mêmes, rumeurs, sujets qui s’enflamment en ligne (*Apple Dog, Relic of the Pandemic*). Ils vivent de vitesse et d’oubli. En les transposant dans la sculpture, tu modifies complètement leur mode de circulation et leur statut. Pourquoi ce geste est-il important ?

Je façonne des histoires autour du lien que l’on entretient avec le vivant, un peu comme les légendes qui naissent autrefois au bord des talus ou près des forêts. Sauf qu’aujourd’hui, mon paysage de référence est devenu le web : vivant en ville, je croise peu d’animaux au quotidien ; mes rencontres passent par des fils d’actualité, des *subreddits*, des vidéos YouTube, et désormais des images créées ou animées par l’IA. Et sur internet, les légendes naissent très vite et s’éteignent tout aussi vite. Donc, si je prélève dans ce flux, c’est d’abord pour les ancrer dans des formes qui leur donnent de la durée et de l’affect, qui retissent du lien avec ce vivant. Je les passe de la circulation à la présence, du scroll à la rencontre. *The Apple Dog* raconte bien ce passage. À l’origine, un petit teckel tenant une pomme : une image simple redevenue virale il y a environ un an, réanimée par l’IA récemment, partagée en boucle, puis déjà retombée dans l’oubli. En la transformant en banc, je cherche à créer une relation physique forte. On s’assoit sur le chien, on peut le chevaucher comme une monture. Il reprend vie.

D’autres fois, transposer un micro récif viral à la matière, me permet de changer leur rapport au vrai, en quittant le régime de la rumeur pour une forme-archive qui peut accueillir plusieurs lectures sans trancher. Matérialiser, ce n’est pas prouver : c’est juste rendre palpable. Le pangolin de *Relic of the Pandemic* prend, par exemple, l’allure d’une relique : la céramique lui confère densité, précision, une aura presque archéologique, à rebours de la sourde rumeur qui envahit internet et les médias.

Ce geste de déplacement, il est aussi très intime. J’ai grandi à la campagne, fait des stages chez des éleveurs, rêvé d’en devenir une ; j’aime les gestes lents, la terre, l’artisanat, les grosses céramiques. Et je vis aujourd’hui en ville, très connectée : le soir, je lance une partie de *Teamfight Tactics* en rêvant, tout autant, d’un retour à la terre... et d’un *rice cooker* dans la cuisine. Cette ambivalence traverse mes pièces : une imagerie virtuelle, éphémère (et polluante), qui se réincarne en formes organiques, sobres et tactiles. Je vais préférer, par exemple, des médiums qui me renvoie à un imaginaire d’arts premiers ; premier au sens de l’humanité avec la céramique et le bronze ; et premier au sens de l’enfance avec le papier mâché et la peinture. Des matériaux naturels et des gestes artisanaux. Mes sculptures deviennent des chimères, hybrides du digital, du vivant et du primitif, à l’image de notre époque, de son ambivalence, de ses cohabitations et de ses contradictions.

Dans *Culicomorpha Rejeton des Flaques*, tu empruntes explicitement au *game design* (déclenchement, “boss”). Même si c’est la seule œuvre dans l’exposition, où la référence au jeu vidéo est lisible, cette logique traverse ta manière d’aborder les sujets et les formes. À l’heure où le “mode jeu” structure déjà nos écrans et nos attentions, la *gamification* des menaces dans tes pièces comme des épreuves à affronter, des paliers à passer, est-elle une stratégie d’alerte ou une critique de ce besoin contemporain de tout transformer en jeu ?

Je ne crois pas que je cherche à *gamifier* la menace. C'est simplement que le jeu fait partie de mon quotidien, de mes références, au même titre que la culture à internet ou les univers de science-fiction.

Je constate aussi que même si les animaux sauvages ou familiers disparaissent de nos espaces réels, ils migrent ailleurs : sur internet, dans la pub, les jouets, les stickers, les peluches... et surtout dans le jeu vidéo. On simule des safaris lion/antilope, on gère des fermes, on pêche, on élève ; on combat perpétuellement des chimères et des créatures. Nos récits avec le vivant sont comme reconfigurés en images jouables. Et ça, ça me questionne, ça m'interpelle. C'est probablement quelque chose que je vais continuer à travailler.



Il pleut des chats, des chiens et des fourches

ROMANE TAQUE

18 septembre > 08 novembre 2025

Du mercredi au samedi, de 11h à 18h ou sur rendez-vous à contact@bam-projects.com