



**HAL**  
open science

## L'art comme jeu : pratiques et utopies

Florent Schmitt

► **To cite this version:**

Florent Schmitt. L'art comme jeu : pratiques et utopies. Art et histoire de l'art. Université de Strasbourg, 2015. Français. NNT : 2015STRAC019 . tel-01282153

**HAL Id: tel-01282153**

**<https://theses.hal.science/tel-01282153>**

Submitted on 3 Mar 2016

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

*ÉCOLE DOCTORALE DES HUMANITÉS*

**EA 3402 Approches contemporaines de la création et de la réflexion artistiques (ACCRA)**

**THÈSE** présentée par :

**Florent SCHMITT**

Soutenue le **26 septembre 2015**

pour obtenir le grade de : **Docteur de l'université de Strasbourg**

Discipline/ Spécialité : **Arts Plastiques**

**L'ART COMME JEU**

Pratiques et utopies

**THÈSE dirigée par :**  
**ROESZ Germain**

Professeur émérite, université de Strasbourg

**RAPPORTEURS :**  
**LUSSAC Olivier**  
**LACHAUD Jean-Marc**

Professeur, université de Lorraine  
Professeur, Paris 1 Panthéon Sorbonne

---

**AUTRES MEMBRES DU JURY :**

**PAYOT Daniel**  
**MELIN Corinne**

Professeur, université de Strasbourg  
Professeur titulaire, École Supérieure d'Art  
des Pyrénées

# L'art comme jeu

## *Pratiques et utopies*

« Cette assimilation pure et simple de l'« art » au « jeu »- donc de l'activité ludique à l'activité artistique- ne devrait susciter ni surprise ni réticence »<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Michel Picard, *La Tentation: essai sur l'art comme jeu*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 2002. p.162.

## **Remerciements**

Je remercie toutes celles et ceux qui ont lu cette thèse en entier ou en parties, toutes celles et ceux qui la liront, toutes celles et ceux qui ont participé directement et indirectement à sa rédaction, toutes celles et ceux qui savent que leur nom se trouverait ici si j'avais été capable de dresser une liste tout en étant sûr de n'oublier personne.

Entre une liste trop longue ou trop courte, j'ai choisi de tous vous remercier, car chacun et chacune d'entre vous sait ce que je lui dois.

Je dois cependant ici particulièrement remercier Corinne Melin, professeur titulaire à l'École Supérieure d'Art des Pyrénées, pour sa participation à ma soutenance.

<b>Introduction</b> .....	8
<b>Partie 1</b> .....	
<b>Le jeu dans l'art</b> .....	14
I. L'enfance de l'art.....	17
1. Jeu de l'artiste et jeu de l'enfant.....	17
2. Jeu & réalité.....	22
II. L'en jeu de la peinture.....	25
1. De la représentation du jeu à l'art et la vie confondus.....	26
2. Jouer, peindre et jouer.....	29
3. Des règles du jeu : contrainte et liberté.....	34
III. Maquettes et modèles réduits.....	37
1. Des mondes miniatures.....	39
2. Cinéma, théâtre, photographie, internet : jeux d'échelle.....	47
3. La ville comme aire de jeu : Urbanisme et utopie.....	56
Disneylandisation de la ville.....	61
Du projet ludique à sa réalisation.....	66
De la fiction à l'action.....	71
<b>Partie 2</b> .....	
<b>L'art et le travail</b> .....	74
I. L'artiste comme professionnel.....	76
1. L'artiste contemporain comme joueur professionnel.....	76
L'art et le sport : des jeux d'argent.....	77
L'artiste comme <i>trickster</i> .....	82
Vendre ses idées : artiste, une profession intellectuelle.....	87
2. Artiste et/ou artisan.....	90
L'artiste : chef d'entreprise et commercial.....	90
Travail et inégalités.....	93
Pratique et théorie.....	96
II. L'art comme loisir.....	101
1. Culture & loisir.....	101
L'art un loisir supérieur.....	101
Du loisir à la culture.....	105
La Culture des autres.....	109
2. L'art de l' <i>entertainment</i> .....	114
Le musée comme parc d'attraction.....	114
L'art ludique.....	121
Les <i>comics</i> un art postmoderne ?.....	128
3. Art et émancipation.....	136
Un simple divertissement... comme la télévision.....	136
Contre-culture.....	140
III. Art - Plaisir - Liberté.....	148
1. Le non-artiste ou l'artiste amateur.....	149
Le travail créateur.....	149
L'art et le plaisir en dehors du travail.....	154
Environnement d'art et artistes du quotidien.....	157

2.	Artistes du temps libre.....	161
	Les enfants de la pluie ou la création permanente.....	163
	L'art comme non-travail.....	166
3.	Le dépassement de l'art et du travail.....	169
	Paresse, oisiveté et décroissance.....	170
	Le projet ludique : travail-art-jeu.....	175
<b>Partie 3</b> .....		<b>181</b>
<b>L'art et la vie</b> .....		<b>181</b>
I.	La contestation ludique.....	183
1.	Jeu et révolte.....	184
	Thoreau et Bartléby, désobéissance et travail moderne.....	186
	Les primitifs de l'avant-garde ou la lignée oubliée.....	191
2.	Les années 60 : Kaprow et les situationnistes.....	196
	Homo ludens.....	196
	Le dépassement de l'art par le jeu.....	199
	Avant et après le happening.....	203
	L'art contemporain et son enseignement.....	206
	ou la disparition de la critique situationniste dans l'art.....	206
3.	Les années 2000 : désobéissance civile et artivisme.....	209
	Anti-avant-garde et anticapitaliste.....	209
	Transgressions joyeuses.....	213
	Un rire corrosif et communicatif.....	217
	Indignations spectaculaires.....	220
	Au delà de l'art.....	226
II.	Art comme expérience.....	229
1.	Art d'attitude.....	230
	Artistes avec ou sans œuvres.....	230
	Exposer l'expérience : Tino Seghal.....	233
	L'attitude ludique comme attitude esthétique.....	239
2.	Créer des cadres d'expériences.....	244
	Les scènes ouvertes SLAM.....	245
	La création d'espaces de rencontres : l'exemple de <i>Chink</i> .....	251
3.	Communautés.....	255
	Otto Muehl : essais de vie commune.....	257
	Les Merry Pranksters.....	261
	Heidelberg Project : l'art comme environnement.....	267
	Lieux de vies : lieux de cultures.....	271
III.	Compétition et coopération.....	275
1.	Création collective 2.0.....	275
	De la contre-culture à la cyberculture.....	276
	Art et licence libre.....	279
	Histoire de l'art sans artistes.....	281
2.	Art et compétition : non-art et coopération.....	283
	Collection et accumulation comme compétition.....	283
	L'art comme coopération : une utopie.....	286
3.	Valeurs de l'art.....	289
	ARgenT.....	289
	La valeur humaine : l'art par tous et pour tous et partout.....	292

<b>Conclusion</b> .....	296
<b>Annexes</b> .....	299
Références bibliographiques.....	300
Lexique.....	308
Index des artistes.....	314
Arbus Diane.....	315
Burden Chris.....	317
Chapman Jake et Dino.....	318
Duncan Enric.....	320
Doré Gustave.....	320
Ensor.....	323
Garcia Angela.....	325
Greaves Richard.....	326
Heidelberg project.....	330
Herzog Werner.....	333
Hirst Damien.....	335
Hoffmann Godwin.....	337
Jorn Asger.....	340
Kaegi Stefan.....	343
Kaprow Allan.....	345
Kitano Takeski (Beat Takeshi).....	349
Koh Terence.....	351
Koons Jeff.....	352
Kuwakubo Ryota.....	353
Lavrat André.....	355
Libera Zbigniew.....	357
Marcel Didier.....	359
Matton Charles.....	360
Melville Herman.....	361
Muehl Otto.....	361
Palle Nielsen.....	363
Picasso Pablo.....	364
Prévieux Julien.....	365
Pussy Riot.....	367
Ryp Juan José.....	368
Simonds Charles.....	370
Slinkachu.....	372
Swift Jonathan.....	373
Tinguely Jean.....	374
Yes Men.....	376
Zarka Raphaël.....	377

Documents.....	381
<i>Le jeu psychogéographique de la semaine</i> .....	381
<i>COMMENT FAIRE UN HAPPENING</i> .....	381
<i>Grosse Méta Maxi-Maxi Utopia</i> .....	389
<i>L'Avant-Garde</i> .....	390
<i>Lettre d'un ancien directeur de John Deere à André Lavrat</i> .....	391
<i>Beauce, Beauce, Beauce ! Looking for a good time !</i> .....	393
<b>Créations personnelles et collectives</b> .....	<b>402</b>
Photographies.....	403
Marelle.....	405
Peintures – jeux.....	407
Double Je.....	409
Le fragment ment quand.....	412
Puzzle.....	415
Collection de chaussures d'enfant.....	416
Atelier culturel « In situ : art urbain ».....	416
Projet ADN.....	420
Cheese versus Coconut series vol 1.....	422
Collages- détournements - citations.....	425



# Introduction

Au cours de mon master, il m'est apparu nécessaire d'exhumer les théories situationnistes et les textes d'Allan Kaprow, pour engager une réflexion de fond sur le rapport qu'entretiennent aujourd'hui l'art et le jeu et peut être redonner un sens politique au projet ludique. En 2008, j'ai ainsi finalisé un mémoire de master intitulé *L'art comme jeu : le jeu comme art*. À partir de la métaphore ludique, je m'étais principalement intéressé à ma propre démarche d'artiste joueur, réalisant des expériences ludiques, des peintures-jeux<sup>2</sup>. Ces premières recherches ont fait l'objet d'une intervention intitulée « L'en jeu de la peinture » présentée dans le cadre du colloque *Lieux de la peinture*, organisé par Germain Roesz au Palais Universitaire de Strasbourg les 9 et 10 décembre 2009. On retrouve ces réflexions dans la première partie de ma thèse consacrée notamment aux emprunts des formes du jeu dans l'art.

Cependant ma fascination pour le jeu, en tant que concept et sa richesse ne m'ont pas permis de m'arrêter à l'aspect visible du jeu dans l'art. Kaprow et les situationnistes, par leur démarche ont durablement marqué mon esprit et ma pratique. J'ai ressenti le besoin d'approfondir mes recherches pour saisir pourquoi le jeu avait pu marquer aussi fortement des entreprises artistiques si éloignées. J'ai ainsi voulu rechercher ce qu'il pouvait y avoir de commun dans ces jeux et comprendre à travers les théories des années soixante ma propre position, que je commençais à analyser comme historiquement datée bien que me paraissant toujours d'actualité. Pour analyser les pratiques qui mettaient en avant l'art comme jeu, j'ai commencé par lire des ouvrages sur le jeu pour comprendre ce qui pouvait le rapprocher de l'art. Je souhaitais découvrir jusqu'où allaient les motivations des artistes dont la pratique repose sur cette analogie et ce qu'elle pouvait recouvrir.

Il faudrait avant toute chose commencer par définir le jeu. Si je renvoie le lecteur vers les travaux de référence de Johan Huizinga à Roberte Hamayon en passant par Roger Caillois et Jacques Henriot, il s'apercevra qu'il est tout aussi difficile de définir l'art que le jeu, comme en témoigne également la diversité des interventions présentées lors des journées d'études sur les pratiques ludiques organisées par Thierry Wendling à l'Ehess et auxquelles

---

<sup>2</sup> Annexe page 406

j'ai participé deux années consécutives<sup>3</sup>. Les pratiques ludiques et leurs études sont diverses et variées, elles affirment que c'est avant tout les joueurs qui définissent le jeu. Les définitions sont multiples et pas toutes compatibles entre elles et au final, il y a peut-être autant de définitions de l'art qu'il y a d'artistes, autant de définitions du jeu qu'il y a de joueurs.

Le jeu et l'art ne se résument ni à leur concept, ni à leurs institutions. Ce que je retiens c'est que malgré la largeur du spectre des pratiques et l'étendue des classifications, le jeu comme l'art permettent à des formes qui semblent éloignées ou séparées de dialoguer, d'entrer en contact. L'activité artistique envisagée comme jeu permet de rencontrer d'autres joueurs, de pointer les similitudes avec d'autres activités plutôt que de faire des artistes une catégorie séparée et de les rassembler à l'intérieur même de l'art car l'analogie s'applique aussi bien à la musique qu'à la danse. Ma démarche personnelle est motivée par une volonté d'élargissement de la définition de l'art et de son domaine par le jeu. Dans ma propre pratique, je me sens artiste dans toutes mes activités et ressens une continuité entre elles : entre celles réalisées pour le plaisir, par loisir, et celles qui sont professionnelles, ou entre les deux. Confronter l'art au jeu, c'est aussi aborder la question du travail, latente dans les mouvements d'avant-garde des années soixante.

Le paradoxe que j'ai relevé est que l'art comme jeu est devenu un paradigme de l'art contemporain, qui a assimilé les théories subversives des années soixante, alors qu'il correspond par ailleurs à l'art comme travail. L'art contemporain comme jeu prend alors des allures de sport professionnel, conciliant pratiques ludiques et professionnelles, et devient ainsi une idéologie au sens que Castoriadis donne à ce terme :

« Un ensemble d'idées qui se rapporte à une réalité non pas pour l'éclairer et la transformer, mais pour la voiler et la justifier dans l'imaginaire, qui permet aux gens de dire une chose et d'en faire une autre, de paraître autres qu'ils ne sont. »<sup>4</sup>

Les artistes contemporains ne sont pas de simples joueurs mais des professionnels spécialisés et l'art contemporain semble alors entrer en contradiction avec les revendications du projet ludique des avant-gardes, dont l'un des corollaires est que chacun puisse exprimer sa créativité. Ainsi, il m'a semblé nécessaire de chercher en dehors de l'art contemporain les réalisations du projet ludique et l'actualisation de ses utopies.

L'utopie du projet ludique est celle de la confusion entre l'art et la vie, qui implique un dépassement de l'art. Je me sens au quotidien dans un flux du jeu, ma vie quotidienne entière étant organisée autour d'activités artistico-ludiques. J'ai essayé d'en présenter certaines, de

---

<sup>3</sup> Le 19 juin 2013 pour présenter ma thèse sous la forme d'un poster voir Annexe page 400 et le 26 juin 2014 pour une intervention intitulée « Le tournoi de Slam : la poésie entre art, jeu et vie ».

<sup>4</sup> Cornelius Castoriadis, *L'institution imaginaire de la société*, Paris, Seuil, 1981. p.15.

partager quelques expériences ainsi que d'autres démarches auxquelles je m'identifie, qui se rapprochent plus ou moins du cadre de l'art. Il aurait fallu décrire davantage ma vie et mon attitude générale, mais j'espère qu'au final le lecteur saisira de quel art il peut s'agir. Ces pages peuvent sembler davantage orientées vers la théorie mais je me réfère sans cesse à des expériences partagées et ce travail de recherche est le fruit de réflexions et pratiques quotidiennes sans cesse confrontées à mon expérience du réel.

Ma réflexion est jonchée de références à des œuvres dont j'ai pu faire l'expérience, que j'ai privilégiées par rapport à celles dont la connaissance me semblait trop distanciée. J'ai fait le constat que trop souvent, notamment à l'Université, nous nous lançons dans des discussions sans que nous ayons pu faire l'expérience des œuvres dont nous parlons. Ce travers sera encore trop présent à mon goût dans les pages qui suivent mais j'ai tenté de le réduire en m'appuyant sur quelques expériences fortes et formatrices. La plupart des œuvres présentées en annexe sont des œuvres dont j'ai pu faire l'expérience ou qui sont médiatiques, c'est-à-dire que même si elles ont lieu ou sont exposées à un endroit, leur forme médiatisée fait partie intégrante de l'œuvre, qu'il s'agisse de militants altermondialistes ou de stars de l'art contemporain. J'ai également choisi de m'attarder sur des projets plus parlant que ma propre expérience incomplète et limitée dans le temps et qui sont pour moi des modèles non pas à reproduire mais à expérimenter<sup>5</sup>.

Par ailleurs, les thèses en arts plastiques sont parfois critiquées parce qu'elles partent d'une pratique pour la théoriser. Pour ma part, il s'agit d'une théorie qui accompagne ma pratique, de réflexions qui me suivent, qui sont présentes à chaque instant, au début, au milieu et à la fin de chaque projet mais sans en dicter consciemment ou directement la forme. J'assume aujourd'hui pleinement pratiquer un art d'attitude, qui n'est pas une posture mais plutôt un engagement.

Le plan de ma thèse suit ce cheminement qui part du paradigme de l'art comme jeu dans l'art contemporain pour questionner ensuite l'art comme travail et s'intéresser enfin aux confusions de l'art et de la vie et à l'art comme attitude. Les combinaisons entre l'art et le jeu, l'art et le travail, l'art et la vie sous-entendent d'autres recombinaisons : jeu et travail, vie et travail, jeu et vie. La première partie est consacrée à la face visible de l'iceberg, la présence ostensible du jeu dans l'art contemporain qui masque les autres pratiques moins visibles ou médiatisées. Dans la seconde partie, je me suis attardé sur les rapports entre l'art et le travail pour me pencher sur les différentes redéfinitions de l'activité artistique auxquelles la revendication de l'art comme jeu m'a amené. J'y explore l'art comme travail, de la réalité

---

<sup>5</sup> § Communautés page 254

sociale de l'art comme production, travail salarié, à son revers l'art comme loisir, consommation. À partir de la confusion possible entre jeu et travail, j'ai retrouvé la confusion entre art et vie souhaitée par les mouvements d'avant-garde qui m'intéressaient au départ. Dans la confusion de l'art et de la vie abordée dans la troisième partie, le jeu tient un rôle de charnière, d'articulation, mais aussi de transformation des autres activités sociales.

Ma thèse est une progression, une investigation, qui part de l'art contemporain pour le questionner et s'intéresser parallèlement à ce qui se produit en dehors de son champ, trop limité pour répondre entièrement aux différents enjeux de l'art comme jeu. Mes réflexions et mes propos sont souvent à charge contre l'art contemporain car il s'est révélé de plus en plus éloigné du projet ludique tel que je le conçois et le définis, mais je ne suis pas définitivement fâché avec l'art contemporain. Les exemples que j'utilise sont sans doute les pires, ceux qui font douter les plus croyants. Ils ne résument pas l'art contemporain à eux seuls mais je les ai choisis parce qu'ils se sont imposés à moi et à fortiori parce qu'ils sont les symptômes d'une tendance générale. Ma thèse s'articule ainsi autour d'exemples extrêmes, c'est-à-dire pris aux deux extrémités de l'art. D'un bout l'art comme jeu, compétition à outrance, jeu du marché, et de l'autre l'art comme jeu en tant qu'utopie, projet de société. J'ai emprunté la clé des contraires de Saul Alinsky :

« Le monde apparaît comme un véritable chaos sans rime ni raison, à moins de le prendre par la clé des contraires. C'est en prenant chaque chose dans sa dualité que l'on commence à décèler un sens et à s'y retrouver. Ce sont les contradictions et l'effet réciproque de leurs tensions constantes qui constituent le terrain propice à la créativité. »<sup>6</sup>

Les oppositions que je dresse servent à tracer un spectre de l'art le plus large possible. Si les extrêmes sont aisément reconnaissables, entre, il est bien difficile de tracer des lignes de démarcation intermédiaires qui soient claires, car comme le souligne Alinsky, en réalité chaque chose est indissociable de son contraire :

« Intellectuellement, nous admettons l'interdépendance des choses, mais en réalité nous agissons en dissociant et isolant toutes les valeurs et tous les problèmes. Chaque chose qui nous entoure doit être perçue comme totalement inséparable de son contraire. »<sup>7</sup>

Le tracé de la ligne sert l'analyse mais ne définit pas le réel : la pratique de l'artiste millionnaire contient une part de désintéressement et l'artiste bohème désintéressé doit se préoccuper de subvenir à ses propres besoins.

---

<sup>6</sup> Saul David Alinsky et Nicolas Görtz, *Etre radical: manuel pragmatique pour radicaux réalistes*, Bruxelles, Editions Aden, 2011. p.54.

<sup>7</sup> Idem.

Au cours de mes recherches, j'ai parfois recours à la ligne, mais l'ensemble prend, je crois, davantage la forme d'un labyrinthe ou d'une spirale, fait d'allers et de retours entre l'ici et le là-bas, le proche et le lointain, le passé et le présent, pour comprendre notamment les avant-gardes ludiques des années soixante, leurs origines et leurs fondements et trouver des filiations possibles chez ceux qui veulent préparer ou se réapproprier l'avenir. Mon approche est à la fois diachronique et synchronique, s'intéressant à l'évolution de l'art comme jeu et à ses différentes formes contemporaines. J'en demanderai sans doute trop au lecteur qui devra trouver son chemin. Même si j'ai organisé mes idées du mieux que j'ai pu, j'ai été confronté à la difficulté de traduire à l'écrit une pensée complexe et il vous restera à tisser tous les liens qui ne sont pas encore assez clairement visibles. Il s'agit d'un travail de réflexion à poursuivre :

« Cela devrait être une banalité, reconnue par tous, que dans le cas du travail de réflexion, enlever les échafaudages et nettoyer les abords du bâtiment non seulement n'apporte rien au lecteur, mais lui enlève quelque chose d'essentiel. Contrairement à l'œuvre d'art, il n'y a pas d'édifice terminé et à terminer ; autant et plus que les résultats, importe le travail de la réflexion et c'est peut être cela surtout qu'un auteur peut donner à voir, s'il peut donner à voir quelque chose. La présentation du résultat comme totalité systématique et polie, ce qu'en vérité il n'est jamais - comme c'est si souvent le cas, pédagogiquement mais fallacieusement, de tant d'œuvres philosophiques - sous forme de processus logique ordonné et maîtrisé, ne peut que renforcer chez le lecteur cette illusion néfaste vers laquelle il est déjà, comme nous le sommes tous, naturellement porté, que l'édifice a été construit pour lui, et qu'il n'a désormais, s'il s'y plaît, plus qu'à l'habiter. Penser n'est pas construire des cathédrales ou composer des symphonies. La symphonie, si symphonie il y a, le lecteur doit la créer dans ses propres oreilles. »<sup>8</sup>

J'ai fait de nombreux efforts pour organiser mes idées et répondre à la forme universitaire mais au fur et à mesure de la rédaction, je n'ai pu m'empêcher de penser que quelque soit le plan que je choisirai il serait forcément arbitraire et que je ne serai jamais en mesure de rendre visible la forme de ma pensée. L'écrit est paradoxal : il nous permet de cristalliser une pensée, d'en faire un objet figé qui est l'inverse de la parole, la trace d'une vivacité de l'esprit, de son activité, mais il n'est pas lui-même vivant, il est l'inverse de la discussion et ne permet pas de rebond en direct, en « live », en vie, entre l'auteur et le lecteur, mais il fait de notre pensée un objet dans lequel on peut circuler librement, comme une photographie<sup>9</sup> arrête le monde pour nous permettre d'en explorer un détail.

---

<sup>8</sup> Castoriadis, *L'institution imaginaire de la société*. op. cit., pp.5-6.

<sup>9</sup> ou à fortiori n'importe quelle œuvre d'art.

## La thèse dont tu es le héros

Comme le souligne Castoriadis, c'est la linéarité qui prévaut dans la lecture, laissant penser que la rédaction aura elle aussi été linéaire. Mon travail de recherche s'est construit comme un puzzle et, vous vous en doutez, je n'ai pas écrit tous ces mots dans un ordre chronologique qui correspondrait à celui dans lequel vous les lisez. Dans la rédaction d'un texte, quel qu'il soit, on passe souvent d'une partie à une autre, tout en s'en remettant au plan et il y a toujours une lecture illisible qui serait celle de l'ordre indéfini dans lequel l'écrit a réellement été rédigé. Il est impossible de rendre visible au lecteur la trace de tous ces allers-retours mais j'en ai ressenti la nécessité. J'ai décidé de proposer au lecteur un certain nombre de renvois sous la forme suivante :

§ Titre bookman old style

page ...

En dehors de ces propositions de chemin à suivre, il y a un certain nombre de renvois en note de bas de page qui permettent de revenir ou de se rendre à une autre partie et de se référer aux annexes. Je me doute que le lecteur résistera difficilement à son habitude de lire le texte de manière linéaire tout comme je l'ai fait en lisant *Marelle* de Julio Cortazar. C'est une modeste tentative qui vise à ne pas masquer mais à rendre apparente la structure de l'œuvre et à proposer une forme plus complexe qui se rapproche davantage de celle de la pensée, de son fonctionnement, c'est également une manière de suivre l'avis de Raoul Vaneigem selon lequel :

« Le meilleur ordre d'un livre, c'est de n'en avoir pas, afin que le lecteur y découvre le sien. »<sup>10</sup>

J'espère encourager le lecteur à manipuler le texte et à créer sa propre symphonie, à partir de ma partition, qui ne demande qu'à être jouée.

Enfin ce système rappelle que même si ma thèse est une cristallisation de ma pensée, celle-ci est toujours en mouvement. Je nourris à propos de mon travail le même espoir qu'Edouard Glissant :

« J'espère que le sentiment prévaudra, lecture faite, d'une recherche, peut-être inquiète ou errante, et non pas d'un système replié sur lui-même. »<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Raoul Vaneigem, *Traité de savoir-vivre à l'usage des jeunes générations*, Paris, Gallimard, 1992. p.21.

<sup>11</sup> Édouard Glissant, *Introduction à une poétique du divers*, Paris, Gallimard, 1996. p.6.

# Partie 1

## Le jeu dans l'art

« Les artistes jouissent de la liberté du bouffon. L'exposition et le musée leur sont concédés comme des espaces ludiques »<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Denis Trierweiler, trad., *L'art de l'exposition: une documentation sur trente expositions exemplaires du XXe siècle* Paris, Éd. du Regard, 1998. p.48.

Depuis les années 2000, galeries, musées, ou centres d'art, ont tenté de rassembler ou de présenter divers travaux d'artistes autour de l'analogie entre art et jeu<sup>13</sup>. Pour les professionnels de l'art, il ne s'agit pas toujours d'engager une réflexion approfondie sur cette analogie, mais plutôt d'attirer un large public. En effet, la dimension ludique des oeuvres peut séduire les spectateurs, pourtant s'ils partent à la recherche de l'interactivité promise ils risquent d'être déçus car la plupart du temps elle n'est pas différente de celle proposée par les oeuvres traditionnelles : l'oeuvre reste une trace du jeu de l'artiste à déchiffrer, comme le compte rendu d'une partie d'échec, dont seul le spécialiste sera en mesure d'apprécier la difficulté ou la beauté du geste. Le musée est un espace ludique pour l'artiste qui en fait son terrain de jeu. Malgré la rhétorique de la participation, le spectateur contemple généralement les châteaux de sable bâtis par d'autres, qu'il ne peut toucher au risque de les abîmer.

L'exposition de Daniel Buren au musée d'art moderne et contemporain de Strasbourg est l'exemple le plus récent de cette tendance qui vise à présenter l'art comme ludique, tout en refusant au public la liberté de jouer. L'exposition s'intitule *Comme un jeu d'enfant*, et dans ce cas précis la métaphore ludique est insufflée par la dimension environnementale des oeuvres qui prennent littéralement la forme d'une aire de jeu géante. Cet art comme environnement nous renvoie au début de la carrière de l'artiste et à ses travaux *in situ*. Dans les années soixante, le jeu tient une place prépondérante dans les discours et les pratiques des avant-garde qui tentent de transformer le musée en terrain de jeu. L'exposition « Dynamic Labyrinth » au Stedelijk Museum d'Amsterdam regroupait en 1962, Daniel Spoerri, Jean Tinguely, Martial Raysse, Niki de Saint Phalle, Robert Rauschenberg, Per Olof Ultvedt qui formaient le Nouveau Réalisme<sup>14</sup>. Jean Tinguely proposait une salle remplie de ballon<sup>15</sup>, qui n'est pas sans rappeler *Yards* d'Allan Kaprow, réalisé un an plus tôt à la Martha Jackson gallery à New York<sup>16</sup>. L'environnement le plus radical réalisé durant ces années soixante reste sans doute *Le modèle - Un modèle pour une société qualitative*, proposé en 1968 par Palle

---

<sup>13</sup> Par exemple de manière non exhaustive : *En-jeux*, à la galerie Faux Mouvement centre d'art contemporain de Metz, du 11 juillet au 8 novembre 2006, ou *Artgames : Analogien zwischen Kunst und spiel*, au Ludwig Forum für Internationale Kunst Aachen, du 17 décembre 2005 au 6 mars 2006, la plus importante étant *Kunst und Spiel seit Dada : Faites vos jeux !*, au Kunstmuseum Liechtenstein, du 10 juin au 23 octobre 2005, à Berlin, à l'Akademie der Künste, du 17 décembre 2005 au 29 janvier 2006, et à Siegen, au Museum für Gegenwartskunst Siegen, du 12 février au 7 mai 2006. Voir aussi les choix de Jean-Marc Huitorel au cours de sa carrière de commissaire d'exposition et plus près de nous en Alsace, *L'art est un jeu. Tant pis pour celui qui s'en fait un devoir*, du 3 mars au 16 mai 2010 au Frac Alsace à Sélestat, où l'on pouvait voir le Pentacycle de Raphaël Zarka

Annexe page 376.

<sup>14</sup> Meredith, Malone, *Une utopie collective : les installations environnementales* in Cécile Commissaire Debray, Galeries nationales du Grand Palais, et Sprengel Museum, *Le nouveau réalisme: Galeries nationales du Grand Palais, Paris, 28 mars 2007 - 2 juillet 2007, Sprengel Museum Hannover, 9 septembre 2007 - 27 janvier 2008*, éd. par Centre national d'art et de culture Georges Pompidou, Paris, Réunion des musées nationaux, Centre Pompidou, 2007. pp. 236-239.

<sup>15</sup> Annexe page 373

<sup>16</sup> Annexe page 344



Nielsen au Musée d'art moderne de Stockholm où l'artiste a construit une véritable aire de jeu à destination des enfants<sup>17</sup>.

Ces œuvres ont tenté de modifier la perception du musée, de le transformer, et ont participé à sa critique mais elles vont également de pair avec le mouvement inverse qui est la sortie du musée. D'un côté le musée devient une aire de jeu, et de l'autre l'artiste fait du monde son aire de jeu. Aujourd'hui encore Buren participe à ce mouvement d'aller-retour, mais la dimension ludique de l'exposition semble uniquement résider dans les couleurs vives qui nous renvoient aux jouets des enfants et la dimension contestatrice a complètement disparu et l'artiste participe ainsi d'un retour au musée :

« Contesté dans les années 1960-1970 par des artistes qui cherchaient à échapper physiquement et intellectuellement à l'institution en élisant domicile dans des friches ou dans l'espace public, ou en créant des œuvres « non collectionnables », éphémères ou « in situ », le musée est aujourd'hui un modèle valorisé dans leur système de référence. »<sup>18</sup>

L'art comme jeu peut ainsi prendre la forme d'une exposition, d'un environnement à l'intérieur du musée, de la galerie. Cependant en dehors il y a aussi le *Merzbau* de Kurt Schwitters. L'art comme jeu peut aussi être un art d'attitude, qui déborde les formes habituelles de l'exposition, une manière d'aborder la création : les artistes modernes aussi bien que leurs historiens et leurs critiques se sont intéressés à l'enfant, et au primitif, aux origines de l'art, à l'échelle de l'individu et de l'humanité. L'art moderne s'est ainsi ouvert à des analyses empreintes de psychologie et d'anthropologie dans lesquelles le jeu définit un rapport à l'activité artistique. La modernité s'ouvre avec des artistes comme Charles Baudelaire qui voyait dans le jeu un prémisses de l'art, avant Freud et Winnicott :

« Le joujou est la première initiation de l'enfance à l'art, ou plutôt c'en est pour lui la première réalisation... »<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> Annexe page 362

<sup>18</sup> Catherine Grenier, *La fin des musées ?*, Paris, Éditions du Regard, 2013. p.18.

<sup>19</sup> Baudelaire, Charles, « Morale du joujou », *Le Monde littéraire*, 17 avril 1853, <http://www.bmlisieux.com/litterature/ baudelaire/moraljou.htm>.

# L'enfance de l'art

Avec sa *Morale du joujou* Baudelaire perpétue « le culte de l'enfance institué par les romantiques »<sup>20</sup> tout en préparant l'attention spécifique que lui porteront les artistes de l'art moderne, sur fond d'évolution des sciences humaines. L'imagination, la liberté, la construction du langage de l'enfant ont suscité la fascination des artistes et des chercheurs jusqu'à aujourd'hui. L'intérêt des artistes modernes pour l'enfant va de pair avec un intérêt pour le sauvage : l'enfant apparaît comme la pureté, l'homme sans culture et ses stades de développement sont alors perçus comme des antériorités à la culture de la même manière que les tribus dites primitives représentent pour l'homme occidental le passé. L'enfance de l'art est recherchée dans une extériorité, une altérité lointaine dans l'espace, assimilée à une altérité lointaine dans le temps, archaïque, mais aussi dans l'intériorité de l'enfant comme altérité proche dans le temps et l'espace.

## Jeu de l'artiste et jeu de l'enfant

L'entrée en jeu, se fait par la volonté de l'enfant ou du joueur. Cette capacité à jouer commune à l'adulte et à l'enfant paraît suffisamment importante à Johan Huizinga pour mettre sur un pied d'égalité le jeu et le faire :

« le terme de Homo Ludens, l'homme qui joue, me semble exprimer une fonction aussi essentielle que celle de fabriquer, et donc mériter sa place auprès du terme Homo faber »<sup>21</sup>

L'*Homo ludens* semble succéder à l'*Homo faber* qui lui-même avait remplacé l'*Homo sapiens* mais pour l'historien d'art André Chastel le jeu remplit le fossé qui sépare ces deux figures :

« La notion d'homo ludens, l'homme du jeu, est indispensable à introduire dans une vision anthropologique large entre l'homo faber au travail et l'homo sapiens qui fait la science. Entre l'homme du travail et l'homme de la connaissance il y a un immense domaine »<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> Roger Shattuck et Jean Borzic, *Les Primitifs de l'avant-garde : Henri Rousseau, Erik Satie, Alfred Jarry, Guillaume Apollinaire...*, Paris, Flammarion, 1974, p.41.

<sup>21</sup> Johan Huizinga, *Homo ludens: essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. par Cécile Seresia Paris, Gallimard, 2011. Avant-propos de 1938, p.11. Première édition française 1951.

<sup>22</sup> André Chastel, « L'art et le jeu », *Diogène*, Paris, Gallimard, n° 50, juin 1965. p.9.

Philosophes, historiens d'art et psychologues partagent l'idée que l'art a quelque chose à voir avec le jeu et plus particulièrement celui de l'enfant comme le souligne Jacques Rancière :

« L'origine de l'art, dit Hegel, c'est le geste de l'enfant qui fait des ricochets pour transformer la surface de l'eau, celles des apparences naturelles, en surface de manifestation de sa seule volonté »<sup>23</sup>

Le jeu et l'art sont une manière d'agir sur le monde. Les expériences que l'enfant mène pour découvrir le monde peuvent être réalisées sous le signe du jeu : apprendre et faire sont souvent indissociables du jouer. Chez l'adulte encore tout peut être fait par jeu, et il est parfois difficile de déterminer si l'oeuvre d'un artiste tient de l'art ou du jeu surtout s'il le revendique. Pour Allan Kaprow, l'art comme jeu signifie jouer comme celui qui n'a que faire de l'art :

« le jeu apporte à l'art, auquel il s'intègre, la fraîcheur de celui qui n'a pas les moyens de dire quoi que ce soit, l'infans, qui rayonne par sa seule présence.»<sup>24</sup>

Le jeu de l'adulte peut correspondre au jeu de l'enfant lorsqu'il s'agit d'une expérience menée pour elle-même. L'art peut devenir jeu en tant que tel, c'est à dire que pour un moment au moins, il n'aurait rien d'autre à dire que ce qui se déroule. Le jeu de l'enfant représente le jeu de l'artiste libre, en dehors de contraintes de la société, un jeu pour le jeu et dans le cas de l'activité artistique pratiquée pour le plaisir. *Yard* l'une des pièces fondatrices de Kaprow trouverait sa genèse dans les jeux d'enfant de l'artiste, « *Kaprow had played often with old tires as a child* »<sup>25</sup>. Il existe toute une iconographie de l'enfant jouant avec ces riens, que sont un pneu, un bâton ou un simple caillou : au cinéma notamment j'ai retrouvé cette image de l'enfant jouant avec un pneu dans *Le jour se lève*<sup>26</sup>, ou le plus récent *Darjeeling limited*<sup>27</sup>.

Lors de mon voyage en Egypte, en été 2006, je m'étais longuement attardé sur les jeux des enfants, au travers de textes et de photographies<sup>28</sup>. L'image de l'enfant qui joue avec un pneu fait partie de l'imaginaire collectif et témoigne de ces jeux d'enfants, faits de ficelles et de riens que j'ai pu observer ici et ailleurs.

---

<sup>23</sup> Jacques Rancière, *Malaise dans l'esthétique*, Paris, Galilée, 2004. p.22.

<sup>24</sup> René Passeron, *La naissance d'Icare: éléments de poïétique générale*, Marly-le-Roi, Ae2cq éd, 1996. p.142.

<sup>25</sup> Jeff Kelley et David Antin, *Childsplay : the art of Allan Kaprow*, Berkeley, University of California Press, 2004. p.59.

<sup>26</sup> Marcel Came, *Le jour se lève*, 87', 1939.

<sup>27</sup> Wes Anderson, *Darjeeling Limited*, 107', 2008.

<sup>28</sup> La révolution avec des balançoires, Annexe p.402.

L'enfant joue avec son environnement et ce qu'il y trouve, comme le bricoleur il « *fait avec* »<sup>29</sup>, tout comme l'artiste également qui peut transformer n'importe quel objet pour en faire l'objet de son jeu, de son art.

L'art comme le jeu n'ont pas d'objets ni d'espaces spécifiques, nous pouvons leur en créer, ils peuvent avoir lieu n'importe où et n'importe quand.

« Il n'y a pas de matériel qui soit en lui même et par lui même ludique »<sup>30</sup>

« Il n'y a pas de structure qui soit en elle-même et par elle même ludique »<sup>31</sup>

L'art peut ne pas se limiter à la création d'objets à exposer, il peut être fait de jeux éphémères et ne pas toujours laisser de traces comme :

« tous les jeux qui se jouent avec un papier et du crayon, et encore tous ceux que l'on invente dans l'instant, comme le font surtout les enfants, et que l'on oublie peu après »<sup>32</sup>



*Dessins d'enfants, Oasis de Siwa, Egypte, été 2006.*

L'art et le jeu sont des créations de contextes, de cadres, délimités dans le temps et dans l'espace, dans lesquels peut s'exercer une action libre<sup>33</sup>. Les espaces du jeu et de l'art sont à la fois des espaces de représentation où l'on peut s'exprimer autrement, où les mots, les

---

<sup>29</sup> Michel De Certeau, *L'invention du quotidien 1. arts de faire*, Paris, Gallimard, 1980.

<sup>30</sup> Jacques Henriot, *Sous couleur de jouer: la métaphore ludique*, Paris, José Corti, 1989. p.100.

<sup>31</sup> Ibid. p.106.

<sup>32</sup> Colas Duflo, *Jouer et philosopher*, Paris, Presses universitaires de France, 1997. p.7.

<sup>33</sup> « Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme « fictive » et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupe s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel. »

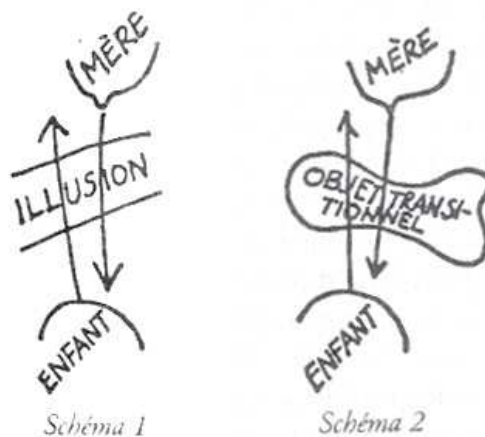
Huizinga, *Homo ludens*, 2011. op. cit., p.31.

choses et les actions peuvent prendre un sens différent de celui de la vie courante et être réorganisés.

« Le jeu est aussi toujours caractérisé par le moment de la représentation »<sup>34</sup>

Dans *Ce que nous voyons ce qui nous regarde* Georges Didi-Hubermann reprend le récit que Freud fait de son petit fils jouant avec une simple bobine<sup>35</sup>. L'objet, qui devient jouet, sera « *quelque chose dont finalement il va faire une image* »<sup>36</sup>. L'épisode Freudien de la bobine témoigne d'un certain rapport, que l'enfant installe entre lui et l'objet de son jeu. L'expérience qui est faite avec l'objet rejoue quelque chose du monde, en donne une image. L'enfant en rejouant le monde, l'appréhende de manière à pouvoir en supporter les épreuves. Le jeu de va-et-vient, auquel se prête la bobine, rejoue la perte. La bobine joue le rôle de la mère dont il pensait contrôler les allers-retours, et le jeu deviendra cette zone intermédiaire entre l'enfant et le monde que décrira ensuite Donald Woods Winnicott<sup>37</sup>. Pour effectuer, la dissociation d'avec la mère jusqu'alors omnipotente, l'enfant doit trouver un substitut, à cette dernière, créer un nouvel espace dans lequel ses pensées retrouvent leur toute puissance, leur caractère magique<sup>38</sup>. La perte de cette unité avec la mère, rejouée par l'apparition disparition de la bobine, est l'un des premiers événements que l'enfant surmontera par la représentation, par le jeu. En grandissant, il continuera à affronter le monde en s'armant du jeu.

Dans un premier temps, les *objets transitionnels*, décrits par Donald Woods Winnicott, rempliront cette fonction<sup>39</sup>.



<sup>34</sup> Eugen Fink, *Le jeu comme symbole du monde*, trad. par Hans Hildenbrand et Alex Lindenberg, Paris, les Éd. de Minuit, 1966. p.100.

<sup>35</sup> *Au delà du principe du plaisir* in Sigmund Freud, *Essais de psychanalyse*, Paris, Payot, 1967.

<sup>36</sup> Georges Didi-Huberman, *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Paris, Éd. de Minuit, 1992. , p.53.

<sup>37</sup> Donald Woods Winnicott et Jean-Bertrand Traduction Pontalis, *Jeu et réalité: l'espace potentiel*, trad. par Claude Monod, Paris, Gallimard, 2002. p.194.

<sup>38</sup> Sur la pensée magique Sigmund Freud, *Totem et tabou: interprétation par la psychanalyse de la vie sociale des peuples primitifs*, trad. par Samuel Jankélévitch, Paris, Payot, 1925.

<sup>39</sup> Winnicott et Pontalis, *Jeu et réalité*. chapitre I, pp. 27-64.

Pour le psychanalyste, le jeu et l'expérience culturelle découlent de cet *espace potentiel*<sup>40</sup> entre la mère et l'enfant. Pour l'adulte le jeu restera, sous la forme de l'art, cette manière d'appréhender le monde par la création d'un espace de représentation, lieu où les objets et les actions deviennent symboles.

Du temps de l'art moderne, l'anthropologie découvrait de nouvelles tribus et par leur observation apprenait à découvrir l'homme par l'extérieur tandis que la psychanalyse œuvrait à la découverte de l'homme par l'intérieur. Au début du vingtième siècle, les développements de l'homme à l'échelle de l'individu et de l'humanité semblaient se superposer<sup>41</sup> et l'enfant et le primitif fascinaient l'artiste par leur capacité à créer des mondes fictionnels, la puissance de leur imaginaire. Aujourd'hui il convient de rappeler sans cesse que nous partageons tous le pouvoir de l'imagination et qu'il n'appartient pas uniquement aux enfants et aux artistes d'imaginer le monde et que toutes les croyances lorsqu'elles sont largement partagées ont une influence sur le réel<sup>42</sup>.

---

<sup>40</sup> « Quant au jeu et à l'expérience culturelle, on peut leur assigner un lieu si l'on a recours au concept de l'espace potentiel entre la mère et le bébé », Winnicott et Pontalis, *Jeu et réalité*. p.108.

<sup>41</sup> Jusqu'à tenter d'éduquer le « sauvage » comme on éduque un enfant.

<sup>42</sup> Castoriadis, *L'institution imaginaire de la société*. op. cit.

## Jeu & réalité

« Le bilboquet et la toupie ont d'abord été des engins magiques. »<sup>43</sup>

Les origines de l'art sont difficiles à déterminer précisément et participent à la formulation d'une réponse sur les origines de l'humanité. Dans *Méditations sur un cheval de bois*, l'historien d'art Ernst Gombrich émet l'hypothèse que l'art soit au départ mêlé au jeu et le jeu à la magie :

« L'homme qui décida d'enfourcher son bâton pour chevaucher fièrement à travers la campagne, a-t-il fait ce geste par jeu ou en faisant appel à quelque pouvoir magique? Et comment est-il possible de distinguer entre les deux incitations? »<sup>44</sup>

Dans la performance, comme par exemple dans les œuvres de Paul McCarthy, la symbolisation s'effectue à travers les actions et les objets : « *The objects don't necessarily have to relate to themselves, they can be a symbol for something else* »<sup>45</sup>. L'artiste définit ses performances comme une autre réalité où les actions et les choses prennent d'autres sens. On peut mettre les actions de McCarthy en relation avec les premiers jeux de l'enfant, l'artiste lui-même esquisse ce lien : « *I think it has to do with the search of a very basic kind of activity* »<sup>46</sup>. Dans ce type de performance, l'artiste rejoue les jeux de l'enfant tout en réalisant un rituel, et utilise l'art comme espace potentiel de représentation qui tient à la fois du jeu de l'enfant et du rituel, dans lesquels l'adulte et l'enfant affrontent le monde et la vie par la représentation : « *La mort, l'amour la domination [...] Il leur fait face pour ainsi dire, afin de les assumer par une représentation* »<sup>47</sup>. Les performances de McCarthy comme celles des actionnistes viennois<sup>48</sup> sont des rituels qui créent et utilisent un cadre artistique comme cadre ludique à l'intérieur duquel les artistes transgressent les normes et les règles habituelles de la société. Le cadre du jeu, du rituel, de l'art, offre la liberté du hors-norme, mais au-delà du paradoxe selon lequel la transgression prend elle-même la forme d'une norme dans l'art

<sup>43</sup> Roger Caillois, *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1991. p.124.

<sup>44</sup> Ernst Hans Gombrich, *Méditations sur un cheval de bois: et autres essais sur la théorie de l'art*, trad. par Guy Durand, Paris, Phaidon, 2003. p.28. Lorsque Picasso réalise sa *Tête de taureau* il fait à la fois référence au jouet, et à la sculpture africaine dont il admirait la pureté des formes tout comme de nombreux artistes modernes, à l'instar du sculpteur Brancusi par exemple, dont l'*Oiseau dans l'espace* ressemble moins à un oiseau que le taureau de Picasso à un Taureau. Le pouvoir d'évocation que l'art partage avec le jeu fut central dans la défense du procès Brancusi. Voir Margit Rowell et André Paléologue, *Brancusi contre Etats-Unis: un procès historique, 1928*, trad. par Jocelyne de Pass, Paris, A. Biro, 2003.

<sup>45</sup> « Les objets n'ont pas forcément à se référer à eux-mêmes, ils peuvent être le symbole d'autre chose », d'aRalph Rugoff, Kristine Stiles, et Giacinto Di Pietrantonio, *Paul McCarthy*, Londres, Phaidon, 1996. p.14.

<sup>46</sup> « Je pense que ça a à voir avec la recherche d'une forme d'activité très basique » Idem.

<sup>47</sup> Fink, *Le jeu comme symbole du monde*. op. cit., p.93.

<sup>48</sup> Annexe page 360

§ Otto Muehl : essais de vie commune page 256

contemporain, le jeu reste le moyen de donner un sens particulier à nos actions, il est le moment où « *la vie ordinaire performée comme de l'art non art peut charger le quotidien d'un pouvoir métaphorique* »<sup>49</sup>. Le quotidien devient autre, nous y plongeons avec une attention différente, le pouvoir de l'art et du rituel est de produire ou reproduire des événements dans un contexte où ils deviennent autres.

Le jeu et l'art comme création d'images<sup>50</sup>, qui en même temps qu'elles peuvent être prises pour la réalité, affirment qu'elles ne sont exactement pas du même ordre. L'art produit un double de la réalité et comme le souligne l'artiste John Armleder « *le paradoxe est que le double qu'il produit de la réalité participe de la réalité* »<sup>51</sup> à l'intar du jeu. On retrouve cette analyse à propos du jeu dans les travaux du philosophe Jacques Henriot qui s'inscrit dans la continuité des travaux de Caillois et de Huizinga qu'il critique et prolonge :

« Le jeu effectue la transposition du réel au fictif (tout en se montrant lui-même profondément réel) »<sup>52</sup>

Pour l'écrivain Michel Picard, auteur de *La tentation : essai sur l'art comme jeu*, « *l'illusion fictionnelle (rappelons-nous : in-lusio signifie "entrée en jeu") est presque confondue avec la réalité. Oui mais presque...* »<sup>53</sup> : le joueur possède la conscience du jeu, il sait qu'il est en train de jouer, comme l'artiste sait qu'il est en train de faire de l'art. Même si l'art et la vie peuvent se confondre « *de véritables garde-fous existent pourtant, qui guillemettent l'illusion* »<sup>54</sup>. On retrouve ces guillemets dans la création de cadre qu'effectuent l'art et le jeu, tous deux procèdent d'une sorte de parenthèse. Cette conception du jeu, qui veut qu' « *on joue toujours entre guillemets* »<sup>55</sup>, se retrouve chez Allan Kaprow dont l'art qui ressemble à la vie « *exige des guillemets (comme la vie)* »<sup>56</sup>. Michel Picard rappelle que « *Tout joueur sait qu'il joue, qu'il s'agit d'un « comme si »* »<sup>57</sup>, la métaphore ludique décrite par Jacques Henriot tient à ce « *comme si* », elle repose sur la conscience du jeu par le joueur. Comme nous l'avons souligné le jeu est bien réel, et même s'il s'agit d'un double, d'une

---

<sup>49</sup> Allan Kaprow, *L'art et la vie confondus*, éd. par Jeff Kelley, trad. par Jacques Donguy, Paris, Centre Georges Pompidou, 1996. p.272.

<sup>50</sup> « *Tout art est création d'images* », Gombrich, *Méditations sur un cheval de bois*. p. 27.

<sup>51</sup> Stéphanie Moisdon et John M. Armleder, *John Armleder*, éd. par Lionel Bovier, trad. par David Radzinowicz Paris, Flammarion, Centre national des arts plastiques, 2005. p.171.

<sup>52</sup> Henriot, *Sous couleur de jouer*. op. cit., p.61.

<sup>53</sup> Michel Picard, *La Tentation: essai sur l'art comme jeu*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 2002. p.170. Le livre regroupe les approches anthropologiques de Caillois ou Huizinga, psychologiques de Winnicott et Freud et philosophiques de Henriot et Benveniste pour se concentrer sur la lecture de l'œuvre, sa réception, plutôt que sa réalisation.

<sup>54</sup> Ibid. p.171.

<sup>55</sup> Henriot, *Sous couleur de jouer*. op. cit., p.145.

<sup>56</sup> Kaprow, *L'art et la vie confondus*. op. cit., p.279.

<sup>57</sup> Picard, *La Tentation*. op. cit., p.171.



illusion, celle-ci peut influencer le réel et son cours. En même temps que nous jouons, nous agissons sur le monde, « *on saute un ruisseau et l'on joue* »<sup>58</sup>. L'art et le jeu tout comme le langage peuvent être performatifs, l'action symbolique peut avoir des conséquences irréversibles sur le réel. L'influence d'un jeu sur le réel sera d'autant plus forte que les joueurs seront nombreux à y prendre part, à croire en son illusion à en jouer le jeu : « *nous pouvons respecter une expérience illusoire, nous pouvons aussi, si nous le désirons nous unir et former un groupe ayant pour base l'affinité de nos expériences illusoires* »<sup>59</sup>. Lorsque nous rêvons ensemble, que nous imaginons, nous construisons notre réalité. Le jeu interfère avec les autres réalités sociales et n'est pas facile à isoler et à distinguer. L'artiste et le joueur se définissent avant tout par une intention ou une attention qu'ils peuvent appliquer à tout objet et à tout moment. Par ailleurs l'art et le jeu ne sont pas facilement discernables l'un de l'autre. Si à tout moment le joueur et l'artiste sont capables de distinguer le jeu de la réalité, il n'est pas si aisé de distinguer l'intention ludique de l'intention artistique, chacune des parenthèses pouvant inclure l'autre : l'œuvre d'art peut être réalisée dans la parenthèse du jeu et le jeu peut être réalisé dans la parenthèse de l'art, elles sont superposables.

---

<sup>58</sup> Henriot, *Sous couleur de jouer*. op. cit., p.137.

<sup>59</sup> Winnicott et Pontalis, *Jeu et réalité*. op. cit., p.10.

# L'en jeu de la peinture

« Par le terme d' "artiste", j'entends tous ceux qui éprouvent le besoin et la nécessité de se sentir vivre et grandir, de savoir où ils puisent leurs forces et de se construire à partir de là suivant des lois qui leurs sont propres. »<sup>60</sup>

À partir de l'exemple de la peinture, nous allons tenter ici l'assimilation « *pure et simple* » de l'art au jeu<sup>61</sup>. Pour Donald Woods Winnicott « *Jouer c'est toujours une expérience créative* »<sup>62</sup>, mais il ne traite pas directement de la création artistique. Pour nous il y a bien quelque chose de spécifique dans la peinture qui permet de rapprocher l'artiste du joueur. Tout d'abord on peut constater que le jeu et les joueurs ont longtemps été l'un des sujets privilégiés de la peinture occidentale mais il est abondamment représenté dans toutes les cultures.



Francisco Goya, *La balançoire*, 1791-1792, Huile sur toile, 82,4 x 166cm.

---

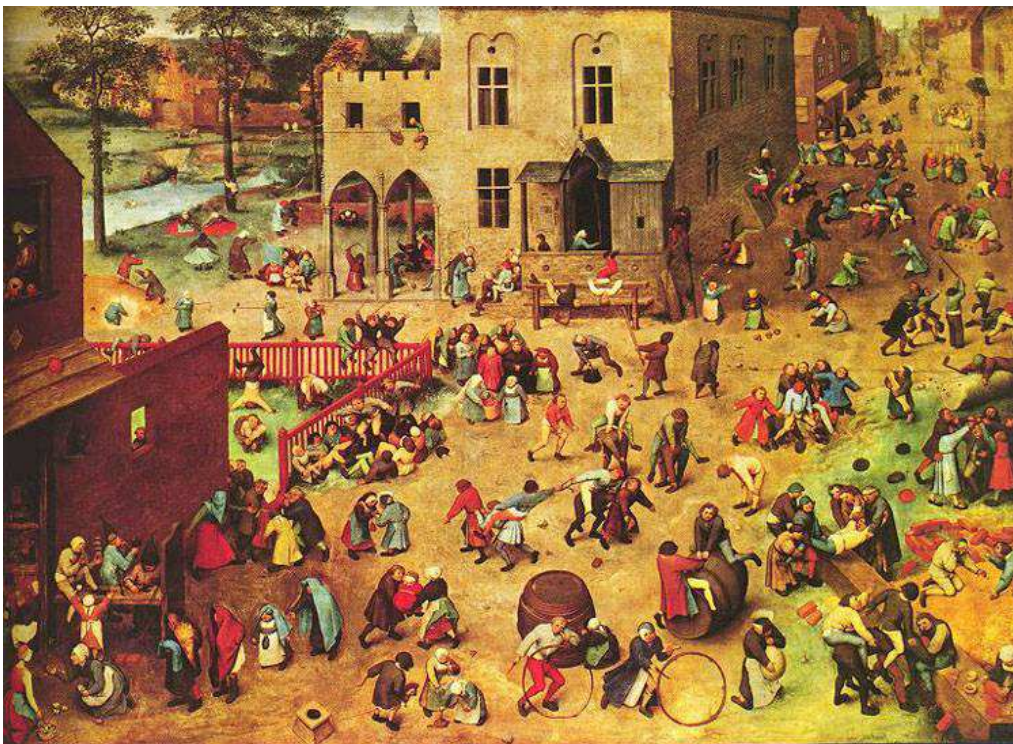
<sup>60</sup> Robert Louis Stevenson, *Une apologie des oisifs*, trad. par Laili Dor et Mélisande Fitzsimons, Paris, Allia, 2001. p.22.

<sup>61</sup> « Cette assimilation pure et simple de l'« art » au « jeu »- donc de l'activité ludique à l'activité artistique- ne devrait susciter ni surprise ni réticence. », Picard, *La Tentation*. op. cit., p.162.

<sup>62</sup> Winnicott et Pontalis, *Jeu et réalité*. op. cit., p.188.

## De la représentation du jeu à l'art et la vie confondus

Lorsque j'ai démarré mon travail de recherche, j'ai eu l'occasion découvrir un tableau de Goya, intitulé *La balançoire*<sup>63</sup> qui était étrangement accroché au dessus d'une porte au musée de Philadelphie. La représentation du jeu apparaît comme une catégorie particulière parmi les scènes de genre, et si j'étais davantage spécialiste j'oserais affirmer qu'elle constitue une sorte de réalisme de tout temps, si l'on me pardonne le détournement du terme et son emploi anachronique. Cette présence du jeu nous pouvons l'apprécier chez Bruegel par exemple, qui représentera autant les enfants que les adultes. L'exposition *Homo ludens* organisée au musée olympique de Lausanne en 2002, qui présentait une sélection d'œuvres des collections du Prado<sup>64</sup>, aura été une importance démonstration de cette prégnance du jeu dans l'histoire de la peinture.



Pieter Bruegel, *Les jeux d'enfants*,  
Huile sur bois de chêne, 118 x 161 cm, Vienne, Kunsthistorisches Museum Wien.

<sup>63</sup> Voir ci-dessus.

<sup>64</sup> *Homo ludens: le jeu dans les collections du Museo del Prado*, exposition du 30 mai au 22 septembre 2002, Lausanne, Musée olympique, 2002. Plus récemment le Musée de l'Orangerie consacrait une exposition à l'enfant modèle, dans laquelle on pouvait à fortiori retrouver quelques tableaux traitant du jeu. *Les enfants modèles de Claude Renoir à Pierre Ardit*, Paris, Musée de l'Orangerie, 24 novembre 2009-8 mars 2010, Musée de l'Orangerie, Bréon Emmanuel, Musée national de l'Orangerie, Paris, 2009.

L'histoire des jeux et histoire de l'art se croisent dans la succession des représentations du jeu à travers l'Histoire. Les peintres ont souvent décrit leurs contemporains en représentant les jeux auxquels ils jouaient : « Dis moi à quels jeux tu joues et je te dirai qui tu es ». Les jeux ayant toujours constitué une part importante des mœurs et de la culture<sup>65</sup> on comprend aisément qu'ils se retrouvent fréquemment pris pour sujet dans la peinture et que les peintres choisissent les jeux pour représenter le monde. Le jeu est un sujet privilégié pour les artistes de tout temps, parce qu'il est une activité centrale de la vie humaine. Avant de se montrer comme jeu, la peinture a montré le jeu et ce de manière abondante. Les peintres ont toujours représenté l'homme en *Homo sapiens* ou *Homo faber* mais également en *Homo ludens*. À partir de ce constat, je me plais à penser que les artistes ont su voir dans le jeu, un reflet de leur propre activité, avant de véritablement envisager celle-ci comme projet ludique en tant que tel.

Le début du vingtième siècle a été marqué par Dada. Au-delà de voir dans le jeu un parallèle avec l'activité artistique, les dadaïstes ont essayé de déplacer l'art entier sous la bannière du jeu, de la faire flotter au dessus de l'art. Il faut ajouter à Dada la figure emblématique de Duchamp, qui s'accompagne d'un jeu qui le caractérise : les échecs<sup>66</sup>. Duchamp, c'est celui qui va jusqu'à envisager l'emploi du temps comme œuvre d'art<sup>67</sup> : le jeu comme une manière non pas de passer le temps, ou de l'occuper, mais de l'employer. Les artistes ont ainsi étendu le champ de l'art de manière à pouvoir y tenter toutes les expériences, notamment ludiques. Je voudrais que nous considérions qu'avec le tournant de la modernité et ses prolongements, le jeu n'est plus seulement sujet de représentation mais peut prendre une place explicite dans les pratiques et théories artistiques. Après Dada il y a le surréalisme, les situationnistes<sup>68</sup>, les happenings de Kaprow<sup>69</sup> etc. etc. Il faut retenir que ce mouvement poussé

---

<sup>65</sup> Pour un point de vue historique voir Élisabeth Belmas, *Jouer autrefois: essai sur le jeu dans la France moderne*, Seyssel, Champ Vallon, 2006. et Robert Muchembled, *Culture populaire et culture des élites dans la France moderne: XVe-XVIIIe siècle*, Paris, Flammarion, 1991.

<sup>66</sup> On pourrait comme Yves Marek l'a entamé dans *Art échecs et mat* entreprendre toute une iconographie du jeu d'échecs. Avant et après Duchamp on trouve de nombreuses représentations du jeu d'échecs dans la peinture et ce pas uniquement dans la peinture occidentale. Yves Marek, *Art, échecs et mat*, Paris, Imprimerie nationale éd., 2008.

<sup>67</sup> « *L'art n'est rien d'autre que ce qu'on veut qu'il soit, mine de rien. Il se relie à l'emploi du temps* » Michel Guérin, *Nihilisme et modernité: essai sur la sensibilité des époques modernes de Diderot à Duchamp*, Paris, J. Chambon, 2003. p.199.

<sup>68</sup> Voir les textes sélectionnés par Libero Andreotti et Jean-Paul Dollé, *Libero Andreotti: Le grand jeu à venir, textes situationnistes sur la ville*, Textes fondamentaux modernes, Paris, Éd. de la Villette, 2007. Il faut ne pas oublier l'importance de la lecture de Huizinga par la future avant-garde situationniste pour qui le recours au jeu est avant tout une praxis, une arme, qui à ce titre ne peut se comprendre que dans les rapports qu'elle entretient avec une théorie révolutionnaire.

§ Le dépassement de l'art par le jeu page 197.

<sup>69</sup> Voir notamment Kelley et Antin, *Childsplay the art of Allan Kaprow*. Ouvrage consulté aux Etats-Unis puis commandé.

par Dada<sup>70</sup>, cet élargissement du champ de l'art, cette brèche qui sera écartée davantage encore dans les années soixante<sup>71</sup>, permettra à l'artiste de réaliser n'importe quel geste dans le champ de l'art, ce qui ne veut pas dire forcément faire n'importe quoi. Les rapports entre art, jeu et vie s'entremêlent. Certains artistes jouent la vie courante et d'autres jouent dans la vie courante et il y a aussi ceux qui jouent dans la peinture.

---

Sur l'influence de Huizinga § Homo ludens page 195

<sup>70</sup> Mouvement poussé et non pas lancé par Dada, car même si le Dadaïsme se manifeste par une volonté de rupture il n'en possède pas moins lui aussi ses sources, ses racines, ses origines.

§ Les primitifs de l'avant-garde ou la lignée oubliée page 189

<sup>71</sup> § Les années 60 : Kaprow et les situationnistes page 195

## Jouer, peindre et jouer...

Libre au peintre de faire des peintures qui soient littéralement des jeux et non plus simplement leur représentation. J'ai moi-même au cours de mon master mené quelques expériences de peinture-jeu ou jeu-peinture.

Tout d'abord la série des *Morpions* : j'ai commencé par remplir des carnets avec des dessins de parties de morpions. Dès que s'offrait à moi un peu de temps libre en compagnie d'un adversaire potentiel, je lui proposais une partie. Le morpion est un jeu que tout le monde connaît, il est amusant de voir comment chacun en retrouve peu à peu les stratégies. J'ai exploité ce répertoire de formes limité, j'en ai expérimenté les combinaisons. À partir de mes expériences, j'ai réalisé un diptyque<sup>72</sup> avec mon ami peintre, Metzger Adrien : sur le premier tableau chacun d'entre nous a tracé des croix dans la couleur qui lui avait été attribuée, puis sur le second tableau nous avons repris l'exercice avec les ronds. Habituellement à ce jeu à chaque joueur est attribuée une forme, mais dans ce diptyque les deux adversaires ont joué avec la même forme mais chacun dans une couleur différente. Il s'agit ici de tentatives de rencontre entre les matériaux du jeu et ceux de la peinture, entre le déroulement du jeu et celui de la peinture. Par la suite nous avons réalisé un *Diptyque sur table de Pingpong*<sup>73</sup>. Nous trempions la balle dans un bol de peinture avant chaque échange. Ici le tableau est à continuer, la partie à recommencer.

À la même époque, je réalisais une série intitulée *Rebonds*<sup>74</sup> : à l'aide d'une balle de tennis trempée dans de la peinture pour rebondir ensuite sur une toile disposée au sol et contre le mur. Je reproduisais ainsi le geste du *saké*, jeu couramment pratiqué dans les cours d'école, auquel je m'adonnais moi-même adolescent<sup>75</sup>. Je n'imitais pas simplement le geste du

---

<sup>72</sup> Annexe page 314.

<sup>73</sup> Nous avons commencé par faire deux châssis en bois, reprenant les dimensions d'une table de Pingpong, sur lesquels nous avons contrecollés des plaques de bois. La partie a été réalisée sous forme de performance à l'issue de laquelle les deux parties de la table ont été accrochées sous la forme d'un diptyque. Annexe page 407.

<sup>74</sup> Annexe page 406.

<sup>75</sup> Je n'ai pas réussi à retrouver une orthographe de ce mot, on parle apparemment plus volontiers de la *saque*, ou *paume* dont les règles sont semblables, mais dans mon collège on disait bien [saké]. Il est très difficile de trouver des informations sur ce type de jeux car ils appartiennent à la culture enfantine et se transmettent essentiellement dans les cours d'école : dans tous les cas il s'agit de faire rebondir la balle contre le sol puis contre le mur et de la rattraper avant qu'elle ne fasse deux rebonds. C'est plus enfantin et démocratique que le tennis.

joueur, je reproduisais le jeu, je jouais. J'envisage désormais ces peintures<sup>76</sup> comme des démonstrations pour ceux qui douteraient encore que la peinture puisse être jeu.

Dans le champ de l'art contemporain, l'une des oeuvres qui s'en rapproche le plus est *Tennis* de Rotem Balva, performance réalisée au quartier, centre d'art contemporain de Quimper, durant laquelle l'artiste *frappait des balles* contre un triptyque de panneaux enduits de brou de noix<sup>77</sup>.



Rotem Balva, *Tennis*, 2001  
Performance au Quartier, Centre d'art contemporain, Quimper, photographie Diana Lui

Mais que se passe-t-il exactement ? De quoi s'agit-il au juste ? De jouer en peignant ou de peindre en jouant ? Si nous arrivons à déterminer l'intention qui préside à ces gestes, nous devrions espérer pouvoir déterminer leur nature première. Mais est-ce bien nécessaire ? Personnellement, j'ai envisagé mes actions comme des peintures élaborées en jouant, tout

---

<sup>76</sup> À ces quelques exemples s'ajoutent des peintures réalisées avec une trottinette, un caddie ou un bâton sauteur. La peinture au bâton sauteur a été associée à la lecture du texte « *Saute qui peut* » et reprise sous la forme de la performance le 14 décembre 2012 dans le cadre de l'exposition *Make up* au Casino du Luxembourg, au cours d'une soirée consacrée à la poésie sonore. La peinture résultant de la performance a ensuite été tendue sur un châssis et accroché au mur et prendre place sur les murs de l'exposition. Annexe page 411.

<sup>77</sup> Jean-Marc Huitorel, *La beauté du geste: l'art contemporain et le sport*, Paris, Editions du Regard, 2005. p.100.

comme des jeux qui produisent de la peinture. L'activité de dédouble<sup>78</sup>. La peinture reste peinture, mais elle est aussi jeu.

Il y aurait le peindre auquel s'ajoute le jouer, ou le jouer auquel s'ajoute le peindre comme le suggère l'analyse du philosophe Jacques Henriot :

« Le jouer n'existe jamais qu'à la façon d'une conscience seconde. Reduplication du sens : on saute un ruisseau et l'on joue. »<sup>79</sup>

Le jeu ne vient pas remplacer l'activité, il s'y ajoute, s'y confond, on réalise le geste en même temps que l'on joue. Il s'agit alors d'une attitude, d'une manière de faire, d'un rapport à l'action.

« la seule « chose » qui soit à définir quand on parle de jeu est la forme de la pensée, l'attitude mentale »<sup>80</sup>

Cette attitude mentale peut s'appliquer à la peinture en général. On peut peindre en jouant, c'est ce que j'ai essayé de démontrer et je considère que dans une certaine mesure toute peinture peut être ludique même sans que le peintre le revendique :

« la présence du ludique dans le poïétique n'est pas seulement une affaire de dosage, mais aussi d'intentionnalité, même inconsciente. »<sup>81</sup>

Le jeu ne saute pas toujours aux yeux et il existe différentes manières de jouer plus ou moins reconnaissables ou ostentatoire. Roger Caillois a élaboré une classification des jeux couramment reprise mais également beaucoup discuté par ces successeurs.

***Mimicry* = Simulacre**

***Ilinx* = Vertige**

***Alea* = Hasard**

***Agôn* = Compétition**

De ces quatre catégories, il détermine les proportions, les dominantes dans les différentes manifestations du jeu humain : on peut tout à fait essayer de les appliquer à la peinture. L'*agôn*, correspondrait à la lutte que le peintre mène face au tableau, ou alors la compétition que mènent les artistes entre eux, dans un monde de l'art où l'on compte de

---

<sup>78</sup> Picard, *La Tentation*. op. cit., p.170.

<sup>79</sup> Henriot, *Sous couleur de jouer*. op. cit., p.137.

<sup>80</sup> Ibid. p.123.

<sup>81</sup> Passeron, *La naissance d'Icare*. op. cit., p.140.



nombreux prétendants pour peu d'élus<sup>82</sup>. L'*ilinx*, le vertige s'apparenterait à la perte de soi dans l'œuvre, à la transe, l'implication intense du peintre dans sa peinture, on peut alors bien sûr penser à l'*Action painting*. Pour l'*alea*, le hasard, c'est un composant essentiel de nombreuses peintures que l'on retrouve dans la *peinture-jeu*, quant à la *mimicry*, le simulacre, il nous renvoie à la place centrale accordée à la mimesis, à l'imitation de la nature jusqu'au photoréalisme. Mais il est une cinquième catégorie qui pourrait davantage nous servir pour parler de peinture, et que Thierry Lenain énonce dans sa *Critique de la raison ludique* :

« À ces quatre catégories pourrait d'ailleurs s'en ajouter une cinquième qui curieusement ignorée par Caillois, rassemble pourtant d'importantes fonctions ludiques et formes de jeux : la catégorie du poïétique. »<sup>83</sup>

Les exemples que j'ai utilisés mettent en évidence le jeu comme instauration de schèmes et de formes, qui se créent, s'élaborent au fur et à mesure de l'action, de la partie. J'ai retenu deux choses importantes de mes propres expériences.

Premièrement la peinture, et je parle ici de l'*objet-trace*, se montre comme récit d'une partie. Une partie à reconstituer pour le spectateur qui joue lui-même, à l'instar du héros de Stephan Zweig dans *Le joueur d'échecs* qui apprend les échecs en reconstituant mentalement des parties<sup>84</sup>. Le jeu se réalise au cours d'une partie et celle-ci suit un déroulement qui n'est pas la répétition continue du même geste mais une succession de phases de jeu<sup>85</sup>. Cette succession des phases constitue la poïétique, ou à l'inverse la poïétique constitue ces différentes phases de jeu. Une partie s'est déroulée au fur et à mesure du temps, et le spectateur la reconstitue de cette manière.

Deuxièmement, cette partie de peinture se déroule comme chaque jeu sur un terrain, un cadre délimité : celui du tableau qui est le terrain de jeu du peintre. Cet espace, ce lieu de la peinture, est un espace de jeu où l'on symbolise et représente. C'est cet espace que de nombreux artistes ont décidé de quitter, non pas en se mettant hors-jeu mais en changeant les règles, et que d'autres ont choisi d'habiter en continuant à redéfinir leurs propres règles à

---

<sup>82</sup> Ce que Pierre-Michel Menger qualifie d'« excès structurel de candidats à l'emploi », Pierre-Michel Menger, *Portrait de l'artiste en travailleur: métamorphoses du capitalisme*, La République des idées, Paris, Seuil, 2002. p.14. Les différents livres de ce sociologue du travail artistique décrivent avec précision les conditions de cette concurrence entre artistes.

<sup>83</sup> Thierry Lenain, *Pour une critique de la raison ludique: essai sur la problématique nietzschéenne*, Paris, France, éd. J. Vrin, 1993. Lenain formule clairement une cinquième catégorie qui vient s'ajouter à celles de Roger Caillois, et que l'on retrouve notamment Michel Picard, *La naissance d'Icare : éléments de poïétique générale*.

<sup>84</sup> Stefan Zweig, *Le joueur d'échecs: 1943, texte intégral*, éd. par Monique Busdongo, Paris, Nathan, 2013. C'est finalement un peu le travail des théoriciens de l'art et des critiques qui n'ont pas de pratique artistique, c'est avec leur tête qu'ils doivent se contenter d'imaginer le travail de l'artiste.

<sup>85</sup> « aucun jeu n'est comme un développement continu d'un même processus. Toujours, il se divise en différentes phases de jeu. » Duflo, *Jouer et philosopher*. op. cit., p.97.

l'intérieur du cadre, ou en modifiant le cadre, au sens propre comme au sens figuré. Je pense ici aux tableaux de Godwin Hoffman dont les châssis se font sculptures<sup>86</sup>.

Le tableau est un lieu, un terrain d'expérience, comme le jeu de l'enfant. Pour le psychologue Donald Woods Winnicott<sup>87</sup>, le jeu est une représentation du monde que l'on maîtrise, une manière d'agir sur le monde. La peinture comme terrain de jeu, espace transitionnel, intermédiaire entre le monde et l'individu, un espace où l'on peut agir. La peinture comme une partie se déroule sur un terrain qui constitue son cadre, mais pour que le jeu existe, que la peinture existe, cela nécessite également l'établissement de règles. L'espace du jeu, de la peinture est régit par des codes et des règles que le peintre s'impose lui-même.

---

<sup>86</sup> Annexe page 336.

<sup>87</sup> Winnicott et Pontalis, *Jeu et réalité*. op. cit.

## Des règles du jeu : contrainte et liberté

Les auteurs s'accordent pour dire que le jeu est liberté. Il ne peut y avoir de jeu sous une contrainte autre que celle que le joueur accepte librement. Le tableau est un espace de liberté où le peintre est seul maître à bord, où il accepte certaines règles existantes et en redéfinit d'autres<sup>88</sup>. Le jeu, c'est un moment d'expérimentation. Les séries, les déclinaisons en peintures, se proposent si ce n'est d'épuiser, d'explorer un système définit, jusqu'à ce que l'on ressente la nécessité d'en changer, comme on le constate dans l'œuvre de Godwin Hoffmann<sup>89</sup> dont les noirs peuvent parfois faire penser aux travaux de François Morellet dont j'ai pu apprécier la rétrospective au Musée Würth. L'exposition mettait justement en évidence le jeu dans son travail<sup>90</sup>.

Le peintre instaure les règles qui régissent sa pratique. La pratique instaure également ses règles à l'instar du jeu des enfants qui peuvent être amenés à faire évoluer les règles en cours de route pour mieux s'adapter à la situation (nombre de joueurs, temps, nature du terrain etc.). Ce que j'appelle règle en peinture, c'est donc un procédé, un protocole, un système qui peut dicter une pratique, une conduite répétitive, parfois sur des années. On peut dresser ici un parallèle avec le sportif de haut niveau qui consacre sa vie à un jeu, à parfois une seule règle<sup>91</sup>, ou un seul geste. Pour ma part, j'ai récemment repris une pratique de dessin, coloriage, systématique, développée à partir de mon expérience du graffiti. Je réalise désormais de petits dessins, sur des pochettes de Cd cartonnées par exemple, qui sont autant de pièces de puzzles<sup>92</sup>.

Ce possible entêtement tient à une spécificité du jeu. Jamais vous ne pourrez rejouer la même partie. Le recours au jeu est pour moi une manière d'affirmer que quand bien même je peindrai le même tableau toute ma vie je ne ferai jamais le même tableau car tout se joue dans l'expérience de la peinture, dans le *peindre*, le *jouer*. Le peintre instaure des règles qu'elles

---

<sup>88</sup> C'est la nature même des règles du jeu de pouvoir être redéfinies pour permettre au jeu de continuer à être jouer.

<sup>89</sup> Annexe page 336

<sup>90</sup> *François Morellet : Raison et dérision*, Musée Würth France Erstein, 3.10.2008 - 1.2.2009 et Kunstforum Würth Turnhout, 14.2.2009 - 14.6.2009, Weber, Sylvia.

<sup>91</sup> Prenons la natation, si sa pratique olympique s'inscrit dans un système de règles complexes, l'activité répond au départ à une règle unique qui serait nager le plus vite sur telle distance. La règle qui énonce l'action suffit à créer le jeu. Même s'il existe plusieurs façons de nager, c'est bien le geste, l'action de nager qui est répétée. Cette répétition est encore plus évidente chez les joueurs de quilles, par exemple, qui travaillent uniquement sur leur lancer. Sur les rapports entre art contemporain et sport on peut à nouveau consulter Jean-Marc Huitorel, *La beauté du geste : l'art contemporain et le sport*.

<sup>92</sup> Annexe page 414.

soient explicites ou non, ou plutôt le peintre instaure ses règles. Elles lui sont nécessaires. La peinture, le peintre est en même temps toujours énonciation d'une règle d'action. Cette règle énoncée parfois silencieusement peut être perçue comme une contrainte mais nous touchons ici à ce qui se joue d'important dans la peinture. Cette contrainte est toujours créatrice de liberté. « *La règle du jeu ne limite pas elle crée* »<sup>93</sup> un usage, un faire. Imaginez une infinité d'ampoules qui représente l'infini des possibles. Penser que le choix du peintre, la règle qu'il s'impose réduit son champ d'action, c'est imaginer qu'au départ toutes les ampoules sont allumées et qu'on les éteint une par une pour en garder une seule allumée. Ce n'est pas le cas : l'infini des possibles demeure une potentialité. Toutes les possibles ampoules sont éteintes et le peintre choisi d'en allumer une. Quand on décide de peindre de telle manière, on n'est jamais en train de réduire le champ des possibles mais bien de l'ouvrir en donnant vie à un possible.

« Une décision de jouer à tel ou tel jeu, et une décision plus fondamentale de jouer. »<sup>94</sup>

Le choix du peintre est déterminant pour sa peinture : choisir sa peinture est peut-être plus important que la peinture elle-même. « *Qui ne se choisit pas n'a que le choix de ses carences* »<sup>95</sup> selon la formule poético-révolutionnaire du situationniste Raoul Vaneigem et dans une certaine mesure ou démesure, choisir son jeu ou sa peinture, c'est aussi choisir sa vie :

« J'ai mes raisons, semble dire le joueur : raisons de jouer à ce jeu là plutôt qu'à un autre, raisons de faire ce que je fais et de le faire ainsi plutôt qu'autrement. Cela ne regarde que moi »<sup>96</sup>

Pour le peintre, une manière d'être et de faire dont le choix ne dépend que d'une décision en partie arbitraire :

« La spécificité des règles du jeu, ce n'est pas tant d'être arbitraires, ce qui est le cas de bien d'autres règles, c'est d'être créatrices et, plus précisément, créatrices de liberté »<sup>97</sup>.

À ce titre, peindre reste pour moi une activité ludique par excellence notamment lorsqu'elle est menée pour le plaisir. L'action est d'abord envisagée, engagée pour elle-même, pour ce qu'elle nous apporte. Pour moi cela implique que la peinture comme le jeu n'est pas subordonnée à son produit. C'est bien dans l'acte de peindre que tout se joue.

---

<sup>93</sup> Duflo, *Jouer et philosopher*. op. cit., p.64.

<sup>94</sup> Ibid. p.151.

<sup>95</sup> Raoul Vaneigem, *Entre le deuil du monde et la joie de vivre: les situationnistes et la mutation des comportements*, Paris, Verticales, Éd. Gallimard, 2008. p.181.

<sup>96</sup> Henriot, *Sous couleur de jouer*. op. cit., p.173.

<sup>97</sup> Duflo, *Jouer et philosopher*. op. cit., p.67.

*La peinture est une arme mais c'est une arme absolue parce qu'elle ne détruit pas. Nous sommes des millions à la posséder, très peu à en avoir conscience, et moins encore à oser y recourir.*<sup>98</sup>

On peint d'abord pour peindre. La peinture, et l'art à fortiori peuvent paraître suspects et on peut se poser la question qu'Henriot suggère à propos du jeu : « à quoi cela peut-il servir ? à quoi cela va-t-il mener ? ». Parfois à rien. Rien d'autre que la peinture. La peinture en tant que jeu est pour moi une forme de désintéressement, absence de finalité en dehors d'elle-même, pas de manière absolue mais comme dans le don. L'inconditionnalité du geste est première<sup>99</sup>, se lancer dans l'activité de manière inconditionnelle signifie ne pas la subordonner à d'autres fins. On donne d'abord pour donner, on joue d'abord pour jouer, on peint d'abord pour peindre. La peinture est un jeu mais elle est aussi un travail, cette réalité ne s'oppose pas à notre thèse, si l'on prend le travail non pas dans son acceptation commune de labeur, mais en envisageant que le travail s'offre selon Marx comme le libre jeu de nos forces corporelles et intellectuelles. Le jeu est pour moi une forme du travail, celle du travail libre.

## § Le projet ludique : travail-art-jeu

page 174

---

<sup>98</sup> Je détourne ici les propos de Raoul Vaneigem en remplaçant simplement gratuité par peinture, Raoul Vaneigem, *Entre le deuil du monde et la joie de vivre*, op. cit., p.195.

<sup>99</sup> « Le don n'est donc nullement « désintéressé ». Simplement, il donne le privilège aux intérêts d'amitié (d'alliance, d'aimance, de solidarité etc.) et de plaisir et/ou de créativité sur les intérêts instrumentaux et sur l'obligation ou la compulsion. L'acharnement des religions ou de nombreux philosophes à chercher un don pleinement désintéressé est donc sans objet. Il repose d'ailleurs sur une confusion entre désintéressement et désintérêt. Le don ne doit pas être pensé sans l'intérêt ou hors de lui, mais contre l'intérêt instrumental. Il est ce mouvement qui, aux fins de l'alliance ou (et) de la création, subordonne les intérêts instrumentaux aux intérêts non instrumentaux. Aux passions », Alain Caillé, *Anthropologie du don: le tiers paradigme*, Paris, Desclée de Brouwer, 2000. p.126.

# Maquettes et modèles réduits

Ces dernières années, mon intérêt pour les échanges entre art et jeu m'a permis de remarquer un recours fréquent à la maquette, au modèle réduit<sup>100</sup>, dans certaines œuvres contemporaines rencontrées au cours de visites de diverses expositions basées ou non sur la thématique du jeu<sup>101</sup>.

La multiplication de ces miniatures contemporaines a suscité l'intérêt de nombreux spécialistes et ces œuvres ont ainsi fait l'objet de plusieurs parutions récentes dont notamment le numéro 70 de la revue *Esse* d'automne 2010, consacré à la miniature<sup>102</sup>, suivi l'été suivant par *Microworlds*<sup>103</sup>. Ce dernier ouvrage rassemble vingt-cinq artistes travaillant à petite échelle, auxquels nous nous référerons occasionnellement. Les auteurs situent régulièrement l'origine de cette pratique dans l'enfance et propose ainsi une filiation directe entre ce qui fut une activité purement ludique et sa pratique artistique. Pour ma part je me suis largement adonné aux lego durant mon enfance, mon père m'a très tardivement offert un train électrique et j'ai consacré quelques après-midis et soirées de mon adolescence au jeu de plateau *Warhammer*, dont la devise de l'enseigne *Games workshop* qui en distribue les articles n'est rien de moins que « *Jouer, peindre, collectionner* ». Au cours de mon master, j'avais été très surpris en découvrant les maquettes de Chris Burden<sup>104</sup> dont j'avais, comme tous les étudiants, entendu parler pour ses « *premières* » performances. J'ai par la suite surveillé les déclarations de celui-ci qui sont très éclairantes sur les relations entre sculpture et performance<sup>105</sup>.

J'ai d'abord considéré les travaux miniatures, qu'ils soient présentés ou non dans le champ de l'art, comme un important travail de sculpture, se rapprochant inmanquablement

---

<sup>100</sup> Les deux termes ne sont pas tout à fait synonymes, on oscillera entre les mots selon le plus approprié. Il faut simplement retenir que la maquette se rapporte davantage à l'objet, à l'œuvre, et qu'elle est elle-même un modèle réduit, quant à la miniature elle définit davantage une échelle et se rapporte à l'idée d'un petit monde clos sur lui-même. Pour plus de détails voir Lexique en Annexe page 309

<sup>101</sup> Dont notamment l'exposition *L'œil à l'échelle* d'Edouard Soutai, du 20 février au 30 juin 2008 à la Galerie des enfants du Centre Pompidou, *Fuegogratis* de Jordi Colomer, du 21 octobre 2008 au 4 janvier 2009 à la Galerie nationale du Jeu de paume, ou encore la sculpture *Metropolis II* de Chris Burden exposé depuis le 14 janvier 2012 au Lacma de Los Angeles. J'ai pu visiter ces trois expositions.

<sup>102</sup> « Depuis quelque temps, les galeries d'art, les musées tout comme les ateliers d'artistes regorgent de maquettes, de projets dont la concrétisation est à petite échelle ou dont l'ultime statut est le « prototype », d'œuvres miniatures ayant un champ d'action indubitablement restreint à la limite du visible. Ce numéro s'intéresse au minuscule, au modèle, à la modélisation ou la miniature dans l'art actuel. Les auteurs y contribuant proposent plusieurs angles d'analyse à l'égard de la miniature, dont le jeu et le ludique, le leurre et le simulacre ou le rapport à l'intime, ce qui offre à ces minuscules constructions d'immenses possibilités de lecture. », *Esse* n°70, « Miniature », automne 2010, Montréal, <http://www.esse.ca/revue/miniature>

<sup>103</sup> Marc Valli, Margherita Dessanay, *Microworlds*, Londres, Laurence King, 2011.

<sup>104</sup> Annexe page 316

<sup>105</sup> « Le jeu du qui-perd-gagne », entretien avec Virginie Luc, Virginie Luc et Gérard Rancinan, *Art à mort*, Paris, L. Scheer, 2002. p.50-58.

d'un savoir-faire artistique. Cependant c'est davantage son indiscipline que sa technique qui offre à la maquette sa place parmi les pratiques artistiques contemporaines. Ainsi la maquette, ou la miniature, font aujourd'hui partie de la sculpture contemporaine, même si leur emploi ou évocation dépasse largement ce champ, l'amenant vers le théâtre et la photographie. Il ne s'agit pas à proprement parler d'un médium ou d'une technique mais plutôt d'un ensemble de techniques qui produisent une catégorie d'œuvres reconnaissables. Il ne s'agit pas non plus d'un mouvement mais plutôt d'une tendance, affirmée et accompagnée par la critique et les commentaires des historiens d'art. Cependant il ne faut pas se tromper, le recours à la miniature se retrouve bien avant le développement récent de ces œuvres avec des exemples dans l'art moderne et les jouets des artistes<sup>106</sup>. Par ailleurs, la capacité à jouer des échelles permet de ranger la miniature dans la grande famille des trompe l'œil contemporains. La maquette a également joué un rôle important dans les projets utopistes<sup>107</sup> de groupe d'artistes et / ou d'architectes notamment dans les années soixante.

L'emploi de la maquette renvoie au monde miniature de l'enfant mais aussi à celui de l'architecte et de l'adulte. La miniaturisation permet de réduire le monde à notre échelle, alors qu'il nous échappe « *grandeur nature* ». Un monde à notre échelle, que l'on peut manipuler, qui nous permet de réaliser des mises en scène parfois complexes et de produire des images qui le sont tout autant. Le passe-temps de la collection demande de la dextérité et de la rigueur et dépasse le simple jouet pour enfant. Il s'agit d'un loisir pour adulte, un jeu pour les grands enfants, d'une activité ludique bien installée dans l'âge adulte. La maquette appartient également au domaine de l'architecture où elle possède le statut de projet. L'utopie prend parfois la forme de la maquette, du modèle, d'un monde fictionnel dont l'imagination du créateur n'a rien à envier à celle de l'enfant. Enfin il faudra garder à l'esprit que cette pratique artistique, peut toujours se confondre avec celle de loisir que l'on nomme maquettisme ou modélisme<sup>108</sup>.

---

<sup>106</sup> Carlos Pérez et José Lebrero Stals, *Toys of the avant-garde: 4 Octobre 2010-30 January 2011*, éd. par Museo Picasso, Málaga, 2010.

<sup>107</sup> Les *villes flottantes* de Charles Simonds en sont un exemple. Annexe page 369

<sup>108</sup> Voir Lexique en Annexe page 310

## Des mondes miniatures

Le jouet réduit l'objet à l'échelle de l'enfant pour le rendre manipulable. Ce ne sont pas que les objets usuels, dinette, matériel de bricolage, qui perdent leur taille et usage habituel en s'adaptant au jeu de l'enfant, mais le monde entier qui peut être réduit pour tenir dans la chambre, la salle de jeu, le parc d'attraction ou le musée. Pour l'enfant ou l'adulte, le jeu est cette manière de rejouer le monde, de se l'approprier, de l'expérimenter. Il est conceptualisation, abstraction du monde et participe ainsi à la compréhension de son organisation, de ses relations, et de notre propre relation à l'environnement. Si à l'issue du jeu nous ne comprenons pas davantage le monde qui nous entoure, au moins nous le connaissons un peu plus. La représentation à notre échelle nous relie à d'autres plus grandes qui nous dépassent. Nous jouons le jeu du monde, pour reprendre la formule d'Eugen Fink<sup>109</sup>. La métaphore est réversible le jeu : le jeu rejoue le monde et nous utilisons le jeu en philosophie, en sciences économiques, sociales pour penser le monde à partir de lui.

Le jeu tisse un lien invisible entre l'infiniment petit et l'infiniment grand. Aller-retour entre ce que nous pouvons contrôler et ce qui nous dépasse, même si au final nous sommes débordés par ces deux infinis qui se rejoignent. Nous sommes perdus quelque part sur un ruban de Moebius qui semble rétrécir dans une direction et s'agrandir dans l'autre. Nous sommes tour à tour fourmis et géants, selon l'endroit où l'on place notre curseur sur le ruban. *Micromégas*, personnage principal du conte éponyme de Voltaire résume cette tension, imbrication, entre les deux infinis.

Lorsque nous jouons avec nos jouets, nous devenons des géants régnant sur des mondes miniatures. Nous renversons l'ordre des choses. Ce qui nous dépassait, la ville, le monde, ses structures, à présent nous les dépassons, les surplombons, les englobons. Notre taille fait notre puissance et tel Gulliver<sup>110</sup> nous voici roi de notre île, que nous avons le loisir de détruire et reconstruire à notre convenance. Figure de Gulliver que l'on retrouve dans la série de photographies *Teenage stories* de Julia Fullerton-Batten<sup>111</sup>.

---

<sup>109</sup> Eugen Fink, *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, Les éditions de Minuit, 1966.

<sup>110</sup> Voir Jonathan Swift Annexe page 372

<sup>111</sup> Francis Hodgson, *Julia Fullerton-Batten: Teenage stories*, Collection de la Fondation HSBC pour la photographie, Arles, Actes Sud, Fondation HSBC pour la photographie, 2007.





Julia Fullerton-Batten, *Teenage stories*, 2005

Ces images mettent en scène des adolescents dans des décors de mondes miniatures, de parcs d'attraction qui permettent de découvrir les architectures du monde entier sous la forme de modèles réduits. Dans ces jeux d'échelle, c'est toujours à la fois le monde qui est réduit et nous qui sommes agrandis. Ces mondes miniatures, Martin Parr les mets en lien avec le développement du tourisme dans *Small world*, traduit en français par *Petite Planète*<sup>112</sup>, livre qui regroupe des photographies de touristes prises dans le monde entier, entre autres à Las Vegas ou dans d'autres lieux où l'on retrouve des architectures en modèle réduit. Le monde entier semble rétrécir, les principaux monuments nous étant accessibles, le globe se transformant en parc d'attraction dans lequel on peut se déplacer dans un temps désormais lui aussi réduit. Le modèle réduit de la maquette nous renvoie à la démesure à l'œuvre dans notre monde réel : malgré son étendu, la densité de ses réseaux nous fait sans cesse répéter que « *le monde est petit* »<sup>113</sup>.

Un voyage entre les échelles, à travers des architectures mondialisées, bricolées à partir d'objet du quotidien, c'est l'expérience que nous propose *The tenth sentiment*<sup>114</sup> de Ryota Kuwakubo présentée à l'Ososphère à Strasbourg en décembre 2012. Un train miniature circule avec une lampe sur sa locomotive et les ombres des objets éclairés circulent, autour de

<sup>112</sup> Martin Parr et Geoff Dyer, *Petite planète*, trad. par Béatrice Vierne, Paris, Hoëbeke, 2008.

<sup>113</sup> Sur la démesure voir Philippe Gruca, « Le principe immanence », in *Territoires de la décroissance, Entropia revue d'étude théorique et politique de la décroissance*, n°8, printemps 2010, Lyon, Parangon, p.118-136.

<sup>114</sup> Annexe page 352

nous. Nous sommes à l'extérieur et à l'intérieur du train : les objets grossissent, rétrécissent, successivement comme Alice au rythme des pilules<sup>115</sup> et nous rappelle que *Le pays des jouets* n'est pas une destination définitive<sup>116</sup>. Réversibilité du processus. Retour au quotidien. Nous sommes coincés entre deux échelles, entre deux mondes. Celui de la fiction et celui de la réalité, à l'instar des adolescents des photographies de Julia Fullerton-Batten, figés entre l'enfance et l'âge adulte. L'enfant est aussi entre deux mondes : celui d'en bas et celui d'en haut. Il joue par terre, regarde vers ses jouets au sol mais doit regarder vers le haut quand ses parents viennent interrompre son jeu pour le rappeler à la réalité afin qu'il les rejoigne dans une autre activité.

Le monde miniature, lorsqu'il répond à l'injonction de respect des proportions de la maquette, donne une impression de vraisemblance, force l'analogie avec le monde « grandeur nature » et nous oblige à accepter que ce que nous avons sous les yeux correspond à ce que nous avons l'habitude de voir autour de nous. Certes la réduction déforme mais elle se donne pour cahier des charges de faire subir à tous ses éléments le même traitement, et fait correspondre le plus petit au plus grand. Même s'ils subissent des modifications, des stylisations, les objets restent assez familiers pour que nous ne puissions les reconnaître et le modèle réduit se fait double de l'objet réel<sup>117</sup>. Nous savons que chaque pièce est l'image de quelque chose qui existe réellement en plus grand :

« Le modèle réduit se fonde en effet sur une convention de vraisemblance »<sup>118</sup>.

La miniature opère à la manière d'un calque pantographe, joue sur la correspondance, l'homothétie. Ainsi contrairement à d'autres jeux dont dispose l'enfant, les mondes miniatures, maquettes diverses mais aussi Legos, Playmobils et autres marques déposées propose un monde en kit à assembler, à défaire et à refaire, à l'image du monde réel. Cette pratique de construction de l'enfant pourrait bien tenir du bricolage car malgré le fait que les pièces lui soient fournies, lorsque l'enfant joue, il répond au principe de contingence en inventant avec les jouets qu'il a à sa disposition. Lorsque le philosophe Giorgio Agamben

---

<sup>115</sup> L'usage des psychotropes a été largement expérimenté par les artistes pour son potentiel accès à différents états de conscience qui permettent une autre perception du réel, un déplacement.

§ Les Merry Pranksters page 259

<sup>116</sup> Dans son chapitre *Le pays des jouets : Réflexion sur l'histoire et sur le jeu*, Giorgio Agamben nous prévient que le pays imaginaire ne peut être habité continuellement par tous, il nous faut à un moment revenir à la réalité, comme pour Peter Pan. Giorgio Agamben, *Enfance et histoire: destruction de l'expérience et origine de l'histoire*, trad. par Yves Hersant, Paris, Editions Payot & Rivages, 2002. p.121- 158.

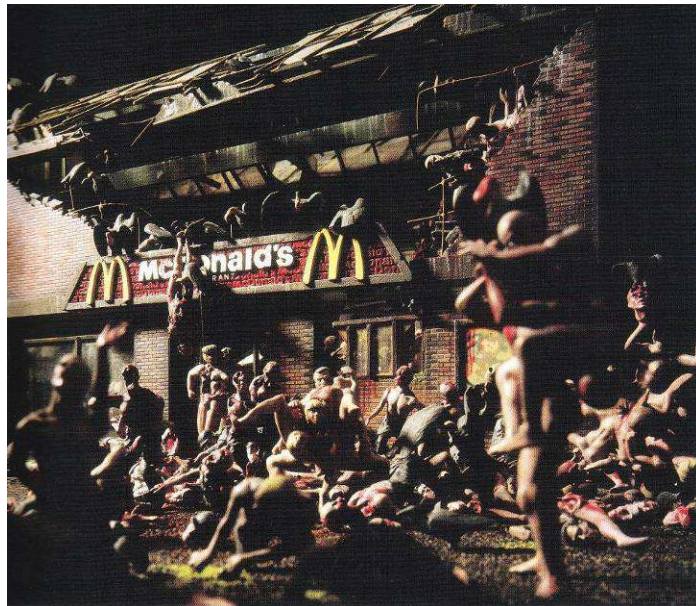
<sup>117</sup> A l'instar des objets que l'on retrouve dans le monde de Disneyland et au sujet desquels Louis Marin écrit : « Leur réalité est celle du modèle réduit : ce ne sont pas des faux doubles, mais de vrais modèles, dans lesquels un certain nombre de relations caractéristiques de l'objet réel se trouvent conservées par la décision de leur constructeur. », Louis Marin, *Utopiques: jeux d'espaces*, Paris, France, Editions de Minuit, 1973, p.322.

<sup>118</sup> Jean-Philippe Beaulieu, « Faire petit et voir grand : L'art du simulacre chez Daniel Corbeil », *Esse* n°70, *Miniature*, automne 2010, Montréal, <http://www.esse.ca/revue/miniature>, p.15.

s'attarde sur la miniaturisation du monde dans *Le pays des jouets*, il fait l'analogie avec le bricolage chez Lévi Strauss : « *Tout comme le bricolage, le jouet utilise des "bricoles", des "pièces et morceaux"* »<sup>119</sup>, et rappelle que l'anthropologue avait décelé dans le « *"modèle réduit" (pris au sens large) le caractère commun au bricolage et à l'œuvre d'art* ». <sup>120</sup>

Refaire avec ce qu'on a une image du monde, représenter le monde, à partir des contenus qui nous sont donnés : il s'agit bien de « *faire avec* »<sup>121</sup> ce qu'on a sous la main, même si les matériaux ne sont pas détournés de leur usage puisqu'ils étaient destinés au jeu, ils peuvent être réemployés. L'enfant après avoir suivi le plan et reproduit le dessin sur la boîte est libre de produire une nouvelle histoire à partir des éléments qui lui sont fournis. C'est ce que font les artistes qui emploient les matériaux et figurines mis à disposition par les fournisseurs de ces mondes miniatures<sup>122</sup>. Je m'attarderai ici sur deux exemples extrêmes de cette pratique de détournement des mondes miniatures destinés aux enfants ou aux adolescents.

Dans *Hell* ou sa version plus récente *Fucking Hell*, ou encore dans *Arbeit McFries*, Jake et Dino Chapman représentent le monde à la manière des figurines des jeux de rôle<sup>123</sup> du genre *Warhammer*, gamme de produit citée précédemment.



*Arbeit Mc Fries*, 2001, photographie Hugo Glendinning & Stephen White, courtesy White Cube, Londres.

<sup>119</sup> Agamben, *Enfance et histoire*. op. cit., p.132.

<sup>120</sup> Idem.

<sup>121</sup> Michel De Certeau, *L'invention du quotidien I. arts de faire*, Paris, Gallimard, 1980.

<sup>122</sup> C'est le cas de la majorité artistes présentés dans *Microworlds*, qui utilisent les figurines de modélisme des petits trains.

<sup>123</sup> Annexe page 317

Les squelettes et morts-vivants n'ont rien à envier aux hordes du chaos que l'on retrouve habituellement sur les plateaux de jeux de rôle. Sauf qu'ici c'est la bombe nucléaire, l'holocauste et pour finir l'entreprise de fastfood, régulièrement prise comme symbole du mal contemporain<sup>124</sup>, qui sont l'annonce de l'apocalypse sur terre. Le mythe se confond avec le réel, pour relier fiction cauchemardesque et réalité quotidienne.

Dans *Lego concentration camp*, l'artiste polonais Zbigniew Libera<sup>125</sup> utilise aussi la fiction des mondes miniatures pour nous confronter à l'horreur de la réalité de l'histoire contemporaine. Libera a largement choqué par ce jeu qui représente différents éléments d'un camp de concentration nazi à partir de figurines, briques et accessoires Lego. Le scandale est rapidement relaté par Paul Ardenne qui nous parle de « *l'enfant désireux, via le modèle réduit, de compléter son inventaire des lieux de vie archétypiques* »<sup>126</sup>, auquel Libera offre un élément inédit dans la collection proposée par la marque danoise. Il faut se rappeler que les enfants ne se contentent pas des archétypes définis pour eux et peuvent aussi déborder le quadrillage du catalogue. Le camp de concentration de Libera ne fait pas partie du catalogue Lego : par son œuvre Libera souligne l'absence manifeste dans ces univers miniatures du négatif, du mal. Tout ce qui ne correspondrait pas à une vision édulcorée du monde est nié. On ne peut pas collectionner de camp de concentration mais on ne peut pas non plus collectionner la prison ou l'asile alors que d'autres autorités comme le commissariat et l'hôpital sont largement représentés en plastique. L'œuvre de Libera a notamment fait polémique lors de sa présentation au Jewish Museum de New-York dans le cadre d'une exposition d'art contemporain sur le thème de la Shoah<sup>127</sup>. C'est bien le contexte d'exposition qui a fait le plus scandale. En dehors de cet incident, l'œuvre prêterait même à sourire, à l'instar de l'initiative des *Yes Men*<sup>128</sup> qui s'amuse à remplacer les phrases formulées par des poupées Barbies ou des G.I. Joe. Les jouets que l'on fabrique pour les enfants sont souvent trop niais. On ne vend pas de boîtes de jeu qui auraient pour thème la mort, pourtant elle fait partie du jeu même s'il n'y a pas de cimetière Lego. Les enfants jouent aussi la mort, ils sont libres de raconter ce qu'ils veulent quand nous avons le dos tourné. « *En avant les histoires* » : même si les formes sont limitées leurs combinaisons sont infinies.

---

<sup>124</sup> Dans le film *Dark Shadows* de Tim Burton sortie en 2012, à son réveil après deux siècles de sommeil un vampire se trouve face à l'enseigne en forme de M, emblème de la marque et s'exclame, « Mephisto ». Les Mc Donald ont notamment été la cible de José Bové et des altermondialistes.

<sup>125</sup> Annexe page 356

<sup>126</sup> Paul Ardenne, *Extrême: esthétiques de la limite dépassée*, Paris, Flammarion, 2006.

<sup>127</sup> *Mirroring Evil : Nazi Imagery/Recent art*, idem.

<sup>128</sup> Annexe page 375

*Cent mille milliards de poèmes*<sup>129</sup> n'est rien d'autre que l'application de cette caractéristique du jeu à la poésie. Le jeu est cet espace potentiel<sup>130</sup>, dont font partie les possibles imaginés, ou non, par les constructeurs.

On peut tout représenter par le jeu, même ce qui est effrayant, spécifiquement à une échelle où nous pouvons le maîtriser. La miniature nous place dans le rôle de démiurge, qui peut construire, détruire, contrôler et tout voir. Miniaturiser c'est permettre de voir d'un point de vue d'ensemble ce qui nous échappait :

« Mieux qu'une ville à taille humaine, la ville en miniature donne le point de vue de Gulliver : à cette échelle l'artiste prend de la hauteur pour rassembler d'un seul coup d'œil toutes les composantes dispersées. »<sup>131</sup>.

Permettre une vue d'ensemble, c'est aussi la fonction des plans-reliefs, versant militaire de la miniature, développés en France à partir de Louis XIV<sup>132</sup>. C'est bien le relief qui fait la spécificité de la miniature, qui donne à voir les détails en plus de la vue aérienne que la carte propose. Google Earth propose une vue aérienne du globe mais fait appel à des modélisateurs<sup>133</sup> qui viennent enrichir cette vision par les détails en trois dimensions des architectures. Pour Agamben, le modèle réduit est « un moyen de connaître le tout avant les parties »<sup>134</sup>. Nous pouvons passer successivement d'une vue d'ensemble à un arrêt sur les détails. Les enfants possèdent cette double vision. Ils soignent l'organisation générale de leur espace miniature mais aussi les détails. Ils peuvent vous raconter ce qui est en train de se passer dans la maison qu'ils désignent du doigt et en même temps vous parler du contexte général de leur ville miniature.

Entre deux échelles, en jouant nous pouvons nous identifier aux personnages mais nous sommes aussi le grand metteur en scène, celui qui a choisi le décor, à l'intérieur duquel nous pouvons nous projeter.

Lorsque nous rentrons dans une chambre d'enfant, acceptant l'invitation qui nous est faite, nous acceptons aussi les règles du jeu que nous ne briserons pas. Nous entrons dans le jeu, faisons « *comme si* », acceptons le monde en petit comme équivalent à celui que nous

---

<sup>129</sup> Raymond Queneau et François Le Lionnais, *Cent mille milliards de poèmes*, Paris, Gallimard, 1961.

<sup>130</sup> Donald Woods Winnicott *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Paris, Gallimard, 1971.

<sup>131</sup> Eliane Burnet, « Les villes miniatures » dans *Urbanisme et identités : itinéraires et écritures dans la cité : l'invention des villes palimpsestes dans l'imaginaire médiéval et contemporain*, France, Aleph éditions, 2006, p.198.

<sup>132</sup> Le Grand Palais a accueilli une exposition inédite à ce sujet, *La France en relief, Chefs-d'œuvre de la collection des plans-reliefs de Louis XIV à Napoléon III*, du 18 janvier au 17 février 2012, Nef du Grand Palais, Paris.

<sup>133</sup> L'artiste Julien Prévieux a réalisé une vidéo à ce sujet : *Anomalies*, Vidéo HD, 7'41", 2011, Courtesy Jousse entreprise, Annexe page 364.

<sup>134</sup> Agamben, *Enfance et histoire*. op. cit., p.132.

connaissons en grand. Les conventions de vraisemblance sont assez fortes pour faire oublier un instant le changement d'échelle auquel nous nous accommodons assez facilement. Nous agissons de même dans l'espace d'exposition, au théâtre, au cinéma. Nous prenons acte des conventions qui régissent la fiction et les acceptons pour jouer le jeu et rentrer dans l'imaginaire proposé. Cependant tous les artistes ne se contentent pas de la miniature ou de la liberté offerte par le changement échelle et « *ont besoin de jouets grandeur nature pour y croire.* »<sup>135</sup>, déplore Yak Rivais dans un paragraphe consacré à l'installation qu'il considère comme un jouet grandeur nature.



Ron Mueck, *Femme enceinte*, National Gallery of Australia



Slinkachu, *The Misfortunates*, 2012, Couverture pour le livre de Dimitri Verhulst.

---

<sup>135</sup> Yak Rivais, *L'art H.O.P. l'humour noir ! L'humour noir dans les arts plastiques*, Paris, Eden Productions, 2004, p.136.

Dans la préface de la première monographie consacrée à Slinkachu<sup>136</sup>, un *street artiste*<sup>137</sup> travaillant avec des figurines miniatures, l'auteur compare le réalisme d'un Ron Mueck à celui des mises en scènes des artistes qui utilisent le modèle réduit<sup>138</sup> : l'hyperréalisme dépeint les sentiments et les émotions des personnages alors que le modèle réduit insiste sur les relations à l'environnement, le contexte. Les personnages ne sont pas isolés et on ne s'attarde pas uniquement sur eux mais également sur les actions qu'ils décrivent. Ainsi le modèle réduit serait d'une certaine manière plus réaliste que les installations « *grandeur nature* » malgré leur échelle. Yak Rivais en établissant le parallèle entre l'installation et le jouet, rappelle que tous deux sont de l'ordre de la fiction : ils font appel à notre capacité à jouer, à accepter les conventions du jeu qui assurent la vraisemblance alors que nous savons que rien n'est vrai. Le spectateur accepte de jouer le jeu, de s'immerger dans le dispositif. Si la sculpture « *grandeur nature* » sous la forme de l'environnement<sup>139</sup> permet l'immersion physique du spectateur, la maquette partage avec le théâtre et le cinéma la capacité à provoquer une immersion mentale. Dans le champ des arts plastiques, sous la forme de l'exposition, la maquette conserve de la sculpture la possibilité de déplacement du spectateur, ce qui intéresse notamment Chris Burden :

« Quand j'étais étudiant à l'université, je construisais d'immenses sculptures en plein air. Pour réaliser ce travail, je devais beaucoup marcher. Ensuite pour regarder l'œuvre sous tous ses angles, le spectateur devait se déplacer, sur le terrain. Regarder une sculpture, ce n'est pas la même chose que regarder un tableau. La peinture est une illusion. La sculpture est plus « réelle ». Elle engage physiquement, celui qui la contemple. Peu à peu à cette époque je me suis mis à penser que l'essence de la sculpture était une activité physique. C'est ainsi que j'en suis venu à développer des performances, qui demandaient à un public d'être présent et qui lui procuraient de véritables sensations physiques. »<sup>140</sup>

L'auteur de *Métropolis II*, produit des miniatures autour desquels on peut déambuler<sup>141</sup>. Pouvoir être tout autour multiplie les points de vue, les points d'entrée. La miniature est sculpture dans l'espace et également machine à produire des images. Elle est un dispositif de vision, un cadrage du monde proposé par l'artiste qui en abandonnant, en partie ou totalement, la tridimensionnalité se servira des possibilités des jeux d'échelle offertes par les trompe l'œil pour brouiller les pistes.

---

<sup>136</sup> Annexe page 371

<sup>137</sup> Voir Lexique en Annexe page 311

<sup>138</sup> Slinkachu et Will Self, *Little People in the City: The Street Art of Slinkachu*, Unabridge, 2009, p.6.

<sup>139</sup> Voir Lexique en Annexe page 308

<sup>140</sup> Chris Burden, « Le jeu du qui-perd-gagne », in Luc et Rancinan, *Art à mort.*, op. cit., p.51.

<sup>141</sup> *Métropolis II* est une gigantesque sculpture miniature de 55 m2, que le visiteur pouvait également surplomber depuis une passerelle. Annexe page 316



Masahiko Sato, *Naoki Honjo : Small planet*, Tokyo, Little more, 2006.

## **Cinéma, théâtre, photographie, internet : jeux d'échelle**

Dans l'ouvrage *Small planet*<sup>142</sup> consacré aux photographies de Naoki Honjo, Masahiko Sato signe un court texte à propos de la réception des images par notre cerveau. L'auteur nous rappelle que le monde en trois dimensions est aplati sur notre rétine pour devenir une image plane. La manière dont notre cerveau traite ainsi les informations visuelles facilite l'usage du trompe l'œil ce qui explique sa récurrence dans l'histoire des arts visuels. Les images, quelles qu'elles soient, sont transformées en données que le cerveau soit capable ou non d'interpréter leur échelle. Les significations contenues dans une image nous parviendront indépendamment de sa taille. Bien sûr l'analyse du format nous fournit des informations complémentaires et ce dernier est lui-même toujours porteur de sens, mais dans l'image nous avons accès à certaines significations qui sont les mêmes quelque soit son échelle. C'est pour cela que de nombreux artistes choisissent le modèle réduit : il leur permet de produire des images, qui sont parfois des mises en scène complexes et seraient irréalisables à échelle 1. La maquette s'offre comme un plateau de théâtre ou de cinéma et son auteur se fait à la fois scénographe, scénariste et directeur d'acteurs. La photographie quant à elle vient dissimuler les artifices de la mise en scène que d'autres choisissent de mettre en avant. Les images planes font douter le spectateur lui refusant la possibilité de la vérification.

---

<sup>142</sup> Masahiko Sato, *Naoki Honjo : Small planet*, Tokyo, Little more, 2006, image ci-dessus.



La maquette est un dispositif de vision, une machine à créer des images : la médiation de l'appareil photo ou de la caméra propose un point de vue qui le plus souvent nivelle les différences d'échelles, ou interdit de les saisir. Le cinéma lorsqu'il a recours à la maquette pour ses effets spéciaux en projette ensuite l'image à une échelle qui dépasse le spectateur. La maquette portée ainsi à l'écran établit un renversement d'échelle. De la maquette d'échelle inférieure au spectateur et aux dimensions réelles de ce qu'elle représente, on passe à la maquette s'affirmant plus grande que le spectateur et parfois plus grande que ce qu'elle représente. La fiction continue de gouverner la réception de l'image : de la même manière que nous pouvions croire à l'histoire que la maquette à échelle inférieure à 1 nous racontait, nous pouvons la croire même lorsque ses dimensions nous dépassent. Les images planes qui utilisent la miniature s'appuient à la fois sur notre acceptation des mondes miniatures comme image du monde et sur l'effacement des distances réelles entre les objets, entre nous et les objets, nous obligeant à supposer leur échelle réelle, à abandonner leur évaluation faute de moyens. Edouard Sautai s'est fait spécialiste de ces jeux d'échelles et de point de vue. La photographie termine d'aplanir les mises en scène qu'il réalise. Son travail était montré au centre Pompidou en 2008 :

« L'exposition présente les séries photographiques d'installations in situ : ce sont des constructions sommaires, des abris de fortune construits avec les matériaux trouvés sur le lieu même de la prise de vue, en ville ou à la campagne. Par le point de vue qu'il adopte pour positionner le modèle réduit et par l'angle de la prise de vue, la modeste maquette va s'intégrer au paysage environnant sur une image photographique, et nous donner l'illusion qu'elle est à l'échelle. Les vidéos présentées procèdent du même jeu de décalage, entre enfance et âge adulte, fiction et réalité. Les objets sont toujours des modèles réduits auxquels l'artiste va donner un surdimensionnement par le biais d'un appareil optique. »<sup>143</sup>



*Installation erU*, 2006, 120 x 98 cm, tirage Lamda sur dibond, 5 exemplaires

<sup>143</sup> *L'œil à l'échelle* d'Edouard Sautai, du 20 février au 30 juin 2008 à la Galerie des enfants du Centre Pompidou, brochure de l'exposition, p.4.

L'exposition mettait également à disposition du public des plateaux de jeu où l'on pouvait s'amuser aussi à disposer des jouets de différentes échelles pour ensuite les cadrer avec une lunette et constater l'aplanissement visuel. En amont de la prise de vue, il y a toujours un travail de mise en scène, d'installation, une composition dans l'espace réel qui précède, anticipe, celle de l'image plane. Ainsi il n'est pas étonnant d'apprendre qu'un artiste comme Edouard Soutaï mène également un travail de scénographies pour le théâtre ou des expositions<sup>144</sup>.

La miniature est cet espace où nous pouvons raconter des histoires qui peuvent ensuite prendre la forme d'une image à une autre échelle, puis sans échelle dans notre cerveau : une image mentale que nous construisons soit à partir de la synthèse des multiples points de vue, soit à partir d'une image déjà aplanie par l'artiste qui nous impose un point de vue. La photographie permet de jouer sur les échelles, de mettre en scène des personnages qui accentueront la vraisemblance tout en participant à la fiction.

Le photographe, metteur en scène, dicte la lecture de l'image par une composition complexe qu'il contrôle par le choix du point de vue, comme le fait Edouard Soutaï. C'est aussi le cas de Julia Fullerton-Batten dont les images demandent énormément de préparation :

« elle n'utilise pas encore les immenses équipes d'un Gregory Crewdson, mais elle partage avec lui le désir de laisser son empreinte sur le plus petit détail de chacune de ses photos. Aucun n'est dû au hasard. »<sup>145</sup>.

Le contrôle de l'image renvoie à celui du monde miniature par l'enfant qui lui aussi décide du moindre détail de ses mises en scènes. Pour ceux qui choisissent d'en rester à des échelles miniatures, les catalogues des figurines ne sont pas infinis mais difficilement épuisables tant ils couvrent toutes les situations de la vie quotidienne<sup>146</sup>. C'est le monde entier qui est à disposition du metteur en scène qui n'a plus qu'à agencer ces figurines et créer ou choisir un décor. Les artistes regroupés dans l'ouvrage *Microworlds* ont appris à redécouvrir ce goût pour la mise en scène comme en témoigne leurs biographies : Vincent Bousserez<sup>147</sup> a commencé par acheter des figurines dans un magasin de petit train en face de l'agence de pub où il travaillait, puis les ramenait dans son appartement pour les photographier. Audrey Heller<sup>148</sup>, dont on retrouve fréquemment les images sous la forme de cartes postales en vente

---

<sup>144</sup> *Repères biographiques*, brochure de l'exposition, op. cit., p.5.

<sup>145</sup> Francis Hodgson, *Julia Fullerton-Batten : Teenage stories*, op. cit., p.51-52.

<sup>146</sup> Ce que soulignait le spectacle *Mnemopark* de Stefan Kaegi en présentant au cours de la pièce le catalogue d'une des marques les plus célèbres. Annexe page 342.

<sup>147</sup> *Microworlds*, op. cit., p. 24 - 27.

<sup>148</sup> *Idem*, p.72 - 75.

dans les boutiques / librairies des musées<sup>149</sup>, se rappelle de la ferme miniature qu'elle avait reçu à l'âge de 5 ans et la relie à sa pratique actuelle. Elle compare la réalisation de ses photographies à de la direction de théâtre, de la mise en scène : elle a l'idée de comment va se dérouler la scène puis travaille avec les acteurs et les décors. Tout le monde ne peut pas s'improviser metteur en scène ou réalisateur de film mais à l'échelle de la miniature chacun peut matérialiser ses histoires, en reprenant les jeux qu'il avait abandonnés. À petite, voir micro, échelle et avec de la patience et du temps, le créateur peut construire, bâtir entreprendre seul, la construction d'un décor de théâtre ou de cinéma<sup>150</sup>. Même si la réalisation à petite échelle demande parfois énormément de temps, les moyens employés sont moins onéreux par leur taille et permettent de se lancer dans l'entreprise : le temps de construction est long mais il peut être le travail d'un seul homme<sup>151</sup> contrairement aux décors Hollywoodiens. Il ne faut cependant pas oublier l'importance de la maquette dans l'histoire du cinéma. Ainsi si la maquette sous la forme de la miniature fait partie du champ de la sculpture, elle appartient tout autant au vocabulaire du théâtre et du cinéma qui peuvent y avoir recours. Il s'agit ainsi d'environnements à l'intérieur desquels nous pouvons nous projeter pour entrer dans une histoire. Le cinéma et le théâtre ne sont pas des formes d'art que l'on a pour habitude de qualifier d'environnemental, car nous restons à l'extérieur de l'image, mais elles se rapprochent de l'opéra<sup>152</sup> comme art total et leur échelle et dimension sonore ont pour but l'immersion du spectateur. Les miniatures ont en commun cet objectif d'immersion et même si nous restons à l'extérieur des objets et des images nous pouvons rentrer dans leurs histoires en nous projetant par la vue. Lorsque des maquettes sont présentées sous la forme d'exposition, il nous est parfois permis de nous projeter à l'intérieur à l'aide d'outils comme dans *La France en relief*<sup>153</sup> où des longues vues permettaient de se retrouver au milieu d'une ruelle d'une ville du dix-huitième siècle. Dans la pièce *Mnemopark*<sup>154</sup> de Stefan Kaegi, des caméras placées sur la maquette et abord du train nous font rentrer à l'intérieur du décor. Le recours à ces dispositifs de vision permet le zoom que propose le cinéma et qui renforce la

---

<sup>149</sup> J'en possède deux dans ma collection personnelle.

<sup>150</sup> « Modèle réduit d'un décor de théâtre » est une des définitions de la maquette.

Voir Lexique en Annexe page 309.

<sup>151</sup> Le Facteur Cheval, qui a passé des années sur son Palais Idéal, n'aurait peut-être pas mis moins de temps s'il l'avait réalisé en allumettes : son œuvre est elle aussi un modèle réduit d'un palais, et emploie des matériaux trouvés qui n'auront rien coûté au créateur.

<sup>152</sup> Aujourd'hui les frontières sont de plus en plus minces depuis que le cinéma propose des projections de pièces de théâtre ou d'opéra, et qu'on organise des ciné-concerts au cours desquels un orchestre philharmonique interprète la bande originale du film.

<sup>153</sup> *La France en relief. Chefs-d'œuvre de la collection des plans-reliefs de Louis XIV à Napoléon III*, du 18 janvier au 17 février 2012, Nef du Grand Palais, Paris.

<sup>154</sup> Annexe page 342.

double vision que permet la miniature : nous pouvons saisir des détails en même temps qu'englober l'ensemble :

« la miniature permet d'embrasser ce qui, par sa taille, échappe souvent à notre perception, à la manière du télescope et du microscope qui rapprochent l'infiniment éloigné et l'infiniment petit. »<sup>155</sup>.

Les boîtes de l'artiste Charles Matton<sup>156</sup> nous permettent de nous attarder sur des décors habituellement trop grands tout en nous faisant douter de la nature de l'image que nous avons sous les yeux à l'instar des photographies de Naoki Honjo. Matton réalise des boîtes à l'intérieur desquelles les mises en scènes sont d'impeccables trompe-l'œil dont la complexité nous laisse penser qu'il aurait été impossible de reproduire ces scènes à la main. Ainsi lorsqu'il présente son travail sous la forme de photographies, la présence de l'objet réel permet de convaincre le spectateur qu'il s'agit bien d'un modèle réduit. Inversement les photographies de Naoki Honjo semblent d'abord des clichés flous de maquettes complexes mais la richesse et l'étendue de ses scènes, qui semblent miniatures, trahissent finalement leur réalité. Au final peu importent les échelles, ce qui importe c'est le jeu sur celles-ci qui nous révèle davantage ce qu'est le réel, comme l'affirme Paul Virilio au sujet de Charles Matton :

« En effet, si le modèle réduit, la maquette, sont des objets magiques qui fascinent, c'est que la question esthétique de la grandeur nature échappe toujours à celui qui veut l'illustrer et cela aussi bien en peinture qu'en sculpture, la troisième dimension et son « relief » ne changeant rien à l'affaire. De fait toute représentation n'est jamais qu'une réduction initiale de l'ampleur objective, l'abusives appropriation d'une réalité qui ne cesse de fuir, de s'échapper dans ses proportions véritables. »<sup>157</sup>

Même l'image qui se veut réaliste est toujours un détail, un cadrage du monde, et déjà une fiction<sup>158</sup>, une action de mise à distance, une fabrication qui permet l'analyse. On ne peut se contenter d'associer le vrai au réel et le faux à la fiction, les images contradictoires de Naoki Honjo et de Charles Matton en sont l'exemple. *Fitzcarraldo* de Werner Herzog nous donne une anecdote intéressante à propos de l'imbrication du réel et de la fiction : le film raconte l'histoire de Brian Sweeney Fitzgerald qui rêve de construire un opéra en plein milieu de la forêt péruvienne. Pour financer sa construction, il se lance dans le commerce de caoutchouc mais le terrain qu'il a acquis pour l'exploiter est inaccessible par le fleuve car il faudrait remonter des rapides infranchissables. Fitzcarraldo décide alors de passer par le

---

<sup>155</sup> Jean-Philippe Beaulieu, *Faire petit et voir grand : L'art du simulacre chez Daniel Corbeil*, in « Miniatures », *Esse*, n° 70, automne 2010, Montréal, p.16.

<sup>156</sup> Annexe page 359.

<sup>157</sup> Paul Virilio, « L'œuvre sous séquestre », dans Sylvie Matton, Paul Virilio, *Charles Matton: emboîtements*, Paris, France, Flammarion, 2010, p.6.

<sup>158</sup> A ce sujet voir le travail de Guillaume Chauvin et Rémi Hubert, *Aucun détour ne ment*, Paris, Éd. Allia, 2011.

fleuve voisin et de rejoindre sa destination en faisant traverser une montagne à son bateau. La folie du personnage est peut-être égale à celle du réalisateur qui tourna au Pérou et plaça réellement un bateau sur une colline pour les besoins du film. Aurélie Froment rapatrie l'épisode dans le domaine de la fiction en présentant une maquette de la scène<sup>159</sup>. Le modèle réduit se fait anecdote et met en avant le travail colossal nécessité par le tournage qui aujourd'hui aurait pu être évité par plus d'effets spéciaux, et souligne ainsi le réalisme du film. Le bateau d'Herzog n'était pourtant pas plus vrai puisqu'il avait lui-même été reconstitué spécialement. La maquette d'Aurélie Froment est de l'ordre du possible à l'échelle d'un homme sans moyen, alors qu'Herzog nous montre ce que le travail organisé à l'échelle Hollywoodienne peut accomplir. Dans le film c'est grâce aux indiens qui se réduisent eux-mêmes en esclavage que le miracle se réalise : l'industrie du cinéma tourne également grâce à des milliers de salariés qui produisent des œuvres qu'un homme seul ne peut réaliser par son travail. Les deux bateaux sont des reproductions très réalistes mais l'objectif n'est pas de tricher, de se faire passer pour réel mais bien de raconter des histoires à partir du monde réel. Ainsi comme l'affirme Louis Marin dans *Utopiques Jeux d'espaces*, on peut considérer « *la carte et le modèle réduit toujours comme des doubles quelque soit l'échelle* »<sup>160</sup>. La fiction, qu'elle soit cinématographique, miniature ou « *grandeur nature* » est toujours une forme de discours sur le monde tel qu'il est à partir du monde tel qu'il pourrait être. Le modèle réduit possède ainsi sa part d'utopie que chacun formule avec ses moyens. Pour un moment, nous envisageons ce que nous avons sous les yeux comme un monde possible mais sans fausse naïveté, avec la double conscience de l'homme qui joue et que Jordi Colomer nomme « *le paradoxe de l'incrédule* » :

« D'une part, nous sommes pris par ce qui arrive, en vertu de cette suspension de l'incrédulité qu'instaure immédiatement n'importe quelle fiction : nous aimons qu'on nous raconte des histoires nous aimons y croire. [...] Mais d'autre part, dans certaines conditions nous sommes contraints de prendre du recul, d'essayer d'en saisir le fonctionnement, de voir l'envers du décor, son squelette... »<sup>161</sup>.

---

<sup>159</sup> Annexe page 332.

<sup>160</sup> Louis Marin, *Utopiques*, op. cit., p.292.

<sup>161</sup> « Habiter le décor Conversation entre Marta Gili & Jordi Colomer », Galerie nationale du Jeu de paume et Centro de Arte La Panera, *Fuegogratis, Jordi Colomer*, Mois de la photo, Cherbourg, 2008, p.166. *Fuegogratis*, exposition du 21 octobre 2008 au 4 janvier 2009, Galerie nationale du Jeu de Paume, Paris.



Jordi Colomer, *Anarchitekton*, Bucarest.

L'art peut nous emmener dans la fiction tout en nous amenant à la questionner. Jordi Colomer crée des situations souvent burlesques. Dans les films de ses actions *Anarchitekton*, tournés à Barcelone, Bucarest, Brasilia et Osaka, au cours desquels l'artiste défile dans la ville avec des maquettes en carton de leurs bâtiments emblématiques, brandies comme des pancartes de manifestations. Les maquettes sont pauvres mais les bâtiments très reconnaissables. Les gens se demandent s'il manifeste contre les bâtiments. Déambulation dans la ville à travers les chemins tracés par les habitants. Urbanisme et usages se confrontent dans ces parcours et l'artiste nous raconte une histoire dont le sujet et le personnage est le décor lui-même. Les maquettes seront également présentées lors de l'exposition. Toujours ce jeu d'aller-retour entre le film comme fiction et la sculpture comme réalité, les maquettes venant prouver leur existence réelle, leur autonomie, et nous rappeler leur importance première dans le dispositif : ce sont elles qui provoquent la stupeur des passants.

Dans la suite de l'entretien cité plus haut, Jordi Colomer poursuit en parlant du spectateur idéal de Walter Benjamin qui serait à la fois distrait et conscient<sup>162</sup> et comme le joueur. Le lecteur, le spectateur de cinéma, le visiteur du musée ont en commun cet état qui est celui de l'enfant qui joue avec un cheval de bois<sup>163</sup>. Nous n'avons pas besoin de grand-chose pour nous raconter des histoires, les conventions du jeu sont différentes selon les

<sup>162</sup> Idem.

<sup>163</sup> C'est cette image précise qui sert d'exemple à l'historien d'art Ernst Gombrich pour décrire la manière dont nous formons les images dans ses *Méditations sur un cheval de bois ou les origines de la forme artistiques* qui

débutent par une référence à Jonathan Swift, l'auteur des *Voyages de Gulliver*. Ernst Hans Gombrich, *Méditation sur un cheval de bois et autres essais sur la théorie de l'art*, Mâcon, Editions W, 1986, p.14.

contextes mais officient de la manière, ce qui nous permet de jouer n'importe où et n'importe quand. Partant du constat que l'art et le jeu n'ont pas besoin de lieux prédéfinis, certains artistes en sortent et distraient alors le spectateur de et dans son quotidien. Notre environnement direct sert alors lui-même de décor et si le jeu nous distrait, c'est pour mieux nous faire prendre conscience de notre environnement urbain. Cela offre aussi un décor, tout prêt pour les metteurs en scènes du minuscule. Confronter à la ville, les figurines miniatures nous rappelle notre propre condition face à une organisation spatiale qui nous dépasse, et que nous ne pouvons appréhender dans son ensemble que par l'usage de la carte, la vue aérienne, ou la maquette. La ville comme décor devient un véritable terrain de jeu pour ce que l'on nomme les *street artistes*<sup>164</sup>. Ces artistes de la rue nous rappellent la formule du proto *street artiste*, qui a œuvré dans la préhistoire du *street art*, Daniel Buren :

« À force de descendre dans la rue, l'art peut-il enfin y monter ? »<sup>165</sup>

La pratique de Buren résume l'une des contradictions du *street art* : au départ *in situ* on peut se demander si son travail le reste lorsqu'il devient systématique et que le même motif est répété dans différents lieux. Nous ne nous intéresserons pas ici en détail au *street art* en tant que tel mais aux œuvres que l'on trouve dans la rue, et notre intérêt continue de porter vers celles qui prennent la forme de la miniature, avec notamment le travail de *Slinkachu*<sup>166</sup> ou de la *Sprinkle Brigade*<sup>167</sup>, mais aussi celui d'Edouard Sautai qui lui aussi réalise des mises en scène en milieu urbain. Les deux premiers exemples plus clairement identifiés comme faisant partie du *street art* posent la question des enjeux de la diffusion de cet art. Même s'il prend ses racines dans la rue, ce n'est pas son principal lieu d'exposition. Les œuvres photographiées se retrouvent dans les espaces d'exposition traditionnels. Effectuant un mouvement parallèle à celui de nombreux artistes des années 60, dont ceux du land art, auquel on peut ajouter Charles Simonds dont la pratique *in situ* s'effectue en ville<sup>168</sup>. Le paysage urbain et la galerie ne sont pas les seuls lieux d'action de cette nouvelle génération de *land artistes* que représente toute une part des *street artistes* contemporaines. Ils agissent également sur Internet qui est pris comme medium à part entière dès la prise de vue. La toile offre le plus large public à ces productions. Ainsi elles s'adressent aussi bien au passant, qu'à

<sup>164</sup> Voir Lexique Annexe page 311.

<sup>165</sup> Daniel Buren, *A force de descendre dans la rue, l'art peut-il enfin y monter?*, Paris, Sens & Tonka, 2004, En ce qui concerne le *street art* c'est bien le mouvement inverse qui s'est opéré : l'art est monté dans la galerie

<sup>166</sup> Annexe page 371 et directement sur internet : <http://slinkachu.com> ou <http://little-people.blogspot.fr/>

<sup>167</sup> <http://sprinklebrigade.com/> ou <http://sprinklebrigade.blogspot.fr/>

<sup>168</sup> « Chaque fois, Charles Simonds agit sur un lieu donné, tout autant que le font des « land artistes » comme Richard Long, Dennis Oppenheim, Robert Smithson ou Michael Heizer », Werner Spies, « Le monde dans le monde » dans *Charles Simond : Demeures*, brochure publiée à l'occasion de l'exposition aux Abattoirs, de janvier à avril 2004.

l'amateur d'art ou à l'internaute<sup>169</sup>. Toujours aussi petite planète. Ce qui est un détail dans la ville, et ne sera remarqué que par quelques marcheurs distraits, peut être vu depuis le monde entier. La miniature relie l'infiniment grand à l'infiniment petit et continue son jeu entre les échelles. Œuvre destinée à quelques passants en même temps qu'à des millions d'internautes, tous anonymes, dans la ville ou dans le monde, elle s'adresse à n'importe qui et il est difficile de distinguer un public privilégié : même si l'œuvre aura plus d'audience sur la toile, son intérêt et son succès réside dans la rencontre incongrue qu'elle suggère.

À partir du *street art*, nous envisageons la ville comme aire de jeu, non pas donnée mais à créer, à s'approprier<sup>170</sup>. À travers l'architecture et l'urbanisme, la manière d'envisager la fonction ludique détermine l'organisation de nos villes et de nos vies : la place et le rôle qu'on accorde au jeu définissent le modèle de société qui donne forme à notre environnement. La ville comme modèle réduit de la société.



Charles Simonds, Œuvre in situ, New York, 1972.

---

<sup>169</sup> Geoffrey Dorne, « J'irai graffer sur ton wall », 28 septembre 2012, <http://owni.fr/2012/09/28/jirai-graffer-sur-ton-wall-vendredi-et-cest-graphism/>.

<sup>170</sup> § L'attitude ludique comme attitude esthétique page 238.



## La ville comme aire de jeu :

### Urbanisme et utopie

Des œuvres basées sur la rencontre et le hasard, l'ici et le maintenant sont les ingrédients d'un certain *Artivisme*<sup>171</sup> qui revendique le rapprochement entre l'art et la vie et se situe dans la continuité des avant-gardes radicales des années 60 et 70<sup>172</sup>. Cependant le caractère politique des œuvres sur lesquelles nous nous sommes attardés ne saute pas toujours aux yeux. Ce sont bien les aspects ludique et poétique qui prédominent au premier abord et qui séduisent le spectateur. Slinkachu<sup>173</sup> et Charles Simonds<sup>174</sup> sont des artistes de générations différentes qui introduisent tous les deux leurs miniatures dans la ville, ce qui en soit est déjà un geste politique.

Reconnu dans le champ de l'art contemporain, Charles Simonds est un précurseur dans la dissémination de microcosmes dans la ville. Ses *Little People* annoncent ceux de Slinkachu et des autres *street artistes*. Ils évoquent déjà cette idée de petits hommes qui peuplerait clandestinement la ville. Dans l'immensité de la ville, ils sont invisibles, tous comme nous. Ils partagent notre anonymat, sont fragiles et minuscules, perdus entre les architectures gigantesques des grandes villes. Ces villes où l'on se sent nous-mêmes si petit, où tout est surdimensionné et ne serait plus à échelle humaine<sup>175</sup>. Entre imaginaire et réalisme, scènes du quotidien et contes fantastiques, ces personnages nous renvoient à notre condition urbaine et humaine, à notre désir, besoin de fiction, d'évasion de notre quotidien encombré<sup>176</sup>. Les architectures de Charles Simonds que Werner Spies décrit comme « *projet d'urbanisme à l'échelle du bac à sable* »<sup>177</sup> sont en décalage complet avec leur environnement. Elles représentent des cités qui sont des mondes en soi, dans leur organisation à petite échelle, elles sont à l'opposé des modèles urbanistiques des villes contemporaines et représentent des

---

<sup>171</sup> Stéphanie Lemoine et Samira Ouardi, *Artivisme: art, action politique et résistance culturelle*, Paris, Alternatives, 2010.

<sup>172</sup> § Les années 2000 : désobéissance civile et artivisme page 208.

<sup>173</sup> Annexe page 371

<sup>174</sup> Annexe page 369

<sup>175</sup> Philippe Gruca, « Le principe immanence », in *Territoires de la décroissance, Entropia revue d'étude théorique et politique de la décroissance*, n°8, printemps 2010, Lyon, Parangon, p.118-136.

<sup>176</sup> Cette faculté d'évasion par la fiction trouve son origine dans les jeux de l'enfance mais s'effrite allant parfois jusqu'à disparaître à l'âge adulte, comme le décrit Hermann Hesse dans *Enfance d'un magicien*, Calmann-Lévy, 1975.

<sup>177</sup> Werner Spies, « Le monde dans le monde », *Charles Simonds, Demeures*, brochure publiée à l'occasion de l'exposition aux Abattoirs, du 17 janvier au 19 avril 2004.

utopies<sup>178</sup>, des enclaves dans la ville. Slinkachu ne crée pas d'architectures complexes mais ses mises en scène intègrent ses personnages à notre environnement en détournant des objets qui deviennent partie prenante de l'histoire. Les deux manières de faire créent des espaces intermédiaires, des espaces de jeu dans la ville où il est permis de s'attarder et de rêver. On peut passer à côté sans y faire attention, mais celui qui laisse traîner son regard sera récompensé. Pour repérer ces œuvres, il faut porter une attention distraite à notre environnement, qui peut se confondre avec une attention esthétique<sup>179</sup>. Il ne s'agit pas de traverser la ville à la recherche de ce type d'œuvre mais d'être suffisamment à l'écoute, car ce que les artistes donnent à voir pourrait bien tenir de la notion d'*Inframince* tel que la développe Thierry Davila :

« le souci d'être à la hauteur de ce qui arrive - ce qui ne suppose pas une attitude en surplomb mais plutôt une attention accordée à ce qui se dérobe pour en capter, en cartographier, en tracer les effets, une sorte d'éveil par la fréquentation de l'évènement aussi diffus soit-il, par la fréquentation de la somme des *cas* qui se proposent à l'habitant de l'inframince et qui rejoint l'attitude du phénoménologue dont la réflexion « s'enfonce dans le monde au lieu de le dominer. » »<sup>180</sup>

La fiction est une action sur le monde et le jeu dans la chambre d'enfant un moyen de le dominer mais à l'extérieur pour jouer avec le monde il faut être à son écoute. Dans la rue, l'espace séparé du jeu n'existe pas, il demande à être créé. Les artistes du *street art* créent des espaces de jeu qui ne sont pas clairement délimités dans le bruit et la saturation ambiants et qui demandent cette forme d'attention particulière que requiert l'*Inframince* :

« Quête sans fin de l'imperceptible et du singulier, une analyse qui passe par un isolement de l'inframince c'est-à-dire par sa délimitation, et par la conscience accordée alors au regardeur qu'il est bien en train de saisir quelque chose de sensationnel au moment où il le saisit. »<sup>181</sup>

Le *street art* est une école du regard, il enseigne à ceux qui le pratiquent une attention particulière à leur environnement pour définir l'emplacement de leur œuvre selon différents critères mais aussi pour saisir le travail de leurs pairs. Il ne s'agit pas de s'attarder sur chaque détail qui nous entoure, ce type d'attention serait trop fatigante, mais d'avoir une attention distraite, qui nous permette de capter ce qui dépasse, ce qui n'est pas lisse, le petit écart. L'*Inframince* est un écart si mince, qu'il ne peut-être perçu que par un regard aiguisé. L'arrêt provoqué a pour conséquence de nous rendre attentif à notre mouvement, nous nous rendons compte que nous étions à deux doigts de rater ce que nous avons sous les yeux. Pour ma part,

---

<sup>178</sup> Voir Lexique Annexe page 312

<sup>179</sup> § L'attitude ludique comme attitude esthétique page 238

<sup>180</sup> Thierry Davila, *De l'inframince: brève histoire de l'imperceptible, de Marcel Duchamp à nos jours*, Paris, France, Éd. du Regard, 2010.

<sup>181</sup> Idem.

je récolte énormément de choses dans la rue<sup>182</sup>, et lorsque je marche avec un groupe de personne je suis souvent le seul à m'arrêter interpellé par tel objet ou pour signaler à mes accompagnateurs tel point de vue inédit, tel éclairage inhabituel, à côté desquels ils seraient passés<sup>183</sup>. Le musée est un cadre spécifique dans lequel nous savons que nous devons exercer notre attention esthétique. Duchamp a démontré que c'est le spectateur qui fait l'œuvre mais également son contexte. Dans la rue c'est au regardeur qu'il incombe toute la responsabilité d'isoler l'œuvre de son environnement pour la faire exister. Werner Spies compare les villes de Simonds aux « *mondes possibles envisagés par les savants et les poètes dans leur désir de s'évader du quotidien* »<sup>184</sup>. Ces fictions sont à découvrir, elles sont semées dans le réel mais c'est à nous de les réaliser. Celui qui surprend une œuvre de Slinkachu et de Simonds peut n'y voir que quelque chose qu'on a laissée là comme ça, n'y voir que des objets abandonnés et ne pas s'emparer de leurs histoires. C'est comme un livre posé dans la rue, certains s'arrêteront pour le ramasser et le liront faisant exister son contenu et d'autres le laisseront sur place ou ne le verront même pas. Dans la ville il peut y avoir du temps et de l'espace pour nos récits et nos fictions, mais c'est à nous d'en décider, de créer ces espaces de jeu. Ces œuvres créent des zones intermédiaires, non pas des espaces au préalable dédiés spécifiquement à la fiction comme le cinéma le théâtre ou l'espace d'exposition. Le jeu possède ses terrains, ses espaces spécialisés, autonomes, mais il est avant tout une attitude et peut donc s'approprier n'importe quel lieu.

## § L'attitude ludique comme attitude esthétique

page 238

---

<sup>182</sup> Ce que je ramasse, je le ramasse parce que je pense pouvoir le réutiliser ou pour la simple collection et je sais que mon intervention évitera sans doute à l'objet de finir à la poubelle et enfoui on ne sait où. Il s'agit là de ce que j'appellerai une pré-archéologie : saisir l'objet avant d'avoir besoin de creuser pour le trouver. Je collectionne notamment des chaussures d'enfant. Annexe page 415

<sup>183</sup> Dans le cadre des ateliers culturels, j'ai animé un atelier autour de l'art urbain dont l'un des objets était la découverte de l'environnement urbain. Annexe page 415.

<sup>184</sup> Werner Spies, op.cit.

Tous les *Little people*, et autres propositions urbaines *in situ*, créent des espaces d'exposition temporaires, des cadres hors des cadres habituels. L'absence d'institution, de médiation, n'impose pas de séparation entre le regardeur et l'artiste, d'ailleurs dans la rue rien ne lui affirme, ou garantit ce statut<sup>185</sup>. Ces pratiques se répandent ainsi plus librement, la transmission du graffiti se fait d'abord par une rencontre avec les œuvres et ensuite vient la question du « *Pourquoi pas moi ?* ». Pour devenir créateur à mon tour, je n'ai pas besoin de franchir d'étapes, d'être sélectionné. Le *street art* vient à la rencontre de son public et porte en lui une invitation à s'approprier le geste, à le répéter.

Dans la rue l'imaginaire parasite, brouille le réel en s'y immisçant. Une selle et un guidon peuvent devenir une tête taureau<sup>186</sup> dans un musée, mais ils peuvent également le devenir dans la rue. On pourrait parler d'une forme de surréalisme : avec Slinkachu, une capsule de bière peut devenir un radeau, de la même manière qu'un homard peut devenir un téléphone. La ville peut être transformée, modifiée, contaminée par le jeu et son imaginaire, devenir décor pour nos fictions. Ces créations gratuites s'opposent à la logique marchande qui gouverne l'espace public. Il s'agit d'une lutte entre deux économies : l'une poétique et l'autre de la prostitution pour reprendre les termes de Robert Filliou.

## § Anti-avant-garde et anticapitaliste page 210

Les villes sont façonnées par le shopping et le tourisme<sup>187</sup>, les centres villes historiques sont progressivement vitrifiés pour essayer d'obtenir le label Unesco et dans la course au patrimoine les bâtiments détruits ou endommagés par l'histoire sont reconstruits à neuf, pas toujours à l'identique sans réel débat ou réflexion sur les enjeux de conservation. Pendant ce temps là on fait la chasse aux tagueurs qui dégradent notre environnement. Les nombreux ravalements de façades servent l'image que nous voulons donner de nos cités : il s'agit d'offrir au visiteur « *un décor permettant de vivre des expériences* »<sup>188</sup>, favorisant la « *fabrication d'images de souvenirs* »<sup>189</sup>. Dans leur critique de l'urbanisme contemporain, les auteurs ont souvent recours au modèle de la ville comme décor, la plus emblématique, *Disneyland* est parallèlement devenu un paradigme muséographique. Dans son introduction à

<sup>185</sup> Sans marquage, l'œuvre est soumise à notre seule évaluation, les graffitis et autres œuvres du *street art* ne sont pas à priori perçues comme de l'art, leur statut d'œuvre d'art n'est pas imposé par leur lieu d'exposition et dépend plus largement de celui qui les regarde.

<sup>186</sup> Je pense ici à la fameuse tête de taureau de Picasso.

<sup>187</sup> « Il ne faut pas sous estimer l'influence du tourisme sur l'environnement bâti » nous mets en garde Hans Ibelings dans *Supermodernisme : l'architecture à l'ère de la globalisation*, Paris, Hazan, 2003, p.135.

<sup>188</sup> Idem.

<sup>189</sup> Marc Augé, *Le temps en ruines*, Paris, Galilée, 2003, p.54.

l'ouvrage *Expoland*<sup>190</sup>, Serge Chaumier n'hésite pas à comparer Colmar en temps de Marché de Noël à la ville de Mickey. Alors que la ville devient elle-même un espace de loisirs, lieu d'« *un hédonisme ou les plaisirs se paient* »<sup>191</sup>, les jeux gratuits auxquels s'adonnent les artistes et le ménagement d'espace de liberté, non soumis au règne de la marchandise, sont une nécessité. Plus la ville devient le théâtre de la marchandise plus il devient important d'y jouer nos propres jeux.

---

<sup>190</sup> Serge Chaumier, *Expoland: ce que le parc fait au musée*, Paris, Éd. Complicité, 2011.

<sup>191</sup> Raoul Vaneigem, *Entre le deuil du monde et la joie de vivre: les situationnistes et la mutation des comportements*, Paris, Verticales, Gallimard, 2008, p.68.

## Disneylandisation de la ville



Pochoir anonyme, quartier Montmartre Paris

Un objectif rassemble les promoteurs immobiliers et les commerçants qui habitent leurs espaces : vendre du rêve, alors que le rêve ne s'achète pas forcément. Même Disneyland fut à un moment pensé comme gratuit. Si Walt Disney est un industriel du loisir, il ne faut pas sous estimer la dimension utopique de ses projets :

« Je ne pense pas qu'il y ait plus grand défi au monde que de trouver des solutions au problème de nos communautés »<sup>192</sup>

Le projet de Disney World a évolué parallèlement à celui d'*EPCOT: Experimental Prototype Community Of Tomorrow*, prototype expérimental d'une communauté du futur, qui devait être au départ une expérimentation à échelle 1 d'une ville modèle de 20 000 habitants. Dans la cité idéale organisée elle aussi en cercle<sup>193</sup>, il ne devait pas y avoir de chômage mais de bonnes écoles avec des programmes d'éducation, des habitations à loyer modérés et bien sûr aucun ghetto. Pas besoin de ghetto quand c'est la ville elle-même qui est construite de la sorte. Walt Disney s'est largement intéressé à la planification urbanistique mais celle-ci ne s'appliquera finalement qu'à ses parcs d'attraction et à sa mort *EPCOT* prendra également cette direction. Les projets de Disney se situent dans la continuité du phalanstère de Fourier et en tant que chef d'entreprise il partage le paternalisme d'un Tomas Bata qui érigea Bataville,

---

<sup>192</sup> Walt Disney cité dans Michel Lassal, *Celebration. The Story of a town*, New York, Disney Editions, 2004, p.18, cité par Didier Ottinger « Dreamlands » dans Quentin Bajac, Didier Ottinger, *Dreamlands: des parcs d'attractions aux cités du futur*, Paris, Editions du Centre Pompidou, 2010, p.29.

<sup>193</sup> « Son gigantesque dôme géodésique est représentatif du monde clos propre à l'imaginaire des Expositions universelles », Idem.

une autre cité autonome pour travailleurs. Cependant même s'il s'agit d'organiser une cité de travailleurs à Disneyland et Disneyworld l'urbanisme sert le rêve. La doctrine fonctionnaliste de la modernité se trouve appliquée au jeu : un bateau pirate y est un bateau pirate et ne saurait être autre chose. La gestion des flux, l'ambiance musicale, lumineuse, tout est pensé, optimisé, programmé pour le meilleur ou pour le pire. Disneyland est une ville de rêve où chacun est libre de dépenser. Une ville non pas à vivre mais à consommer. Le casino à l'échelle du building ou le parc d'attraction à l'échelle de la ville sont des modèles d'architectures du contrôle où tout est prévu pour répondre à la fonction ludique de loisir. Les autres fonctions semblent reléguées à l'extérieur, ou dissimulées pour ne laisser visible que ce qu'Olivier Ratouis a justement baptisé *la part du rêve* :

« Ce que j'appelle la *plateforme du rêve* est la forme fondamentale de la fonction de loisirs, autrement dit l'une des fonctions élémentaires de l'urbanisme moderne, donnée par les urbanistes et les *entertainers* américains (ces professionnels du divertissement) comme *la part du rêve*, en opposition aussi bien à l'industrie (le travail) qu'à l'habitat. »<sup>194</sup>.

À Marne-la-Vallée, les employés sont parqués dans des tours à l'extérieur du site, masquant leur présence et la réalité de leur travail. Le monde de Mickey existe dans différents formats miniatures : la bande dessinée, les dessins animés, les films, les jouets. Avec le parc, il existe en « *grandeur nature* » car certains enfants ont besoin de grands jouets pour y croire. Mais lors du passage à l'échelle 1/1, les choses se gâtent. Il faut mettre en branle toute une machinerie pour rendre réel ce qui ne peut pas l'être tel quel. C'est toute la problématique de la réalisation des utopies lorsqu'on tente de les appliquer et qu'elles doivent se conjuguer avec le réel : cela nécessite de réaliser en permanence des ajustements pour que le réel colle au modèle. Mickey n'existe pas, en réalité c'est un employé qui le soir rentre chez lui<sup>195</sup>. Personne n'habite vraiment là, à part ceux pour qui on a construit cet environnement idyllique : eux habitent dans les hôtels, le château au centre ville, les autres ne font qu'y travailler, ils n'y vivent pas. Ils habitent en dehors. Dans le parc, comme dans nos villes, ceux qui sont là pour dépenser leur argent, les touristes peuvent se payer les hôtels au sein du parc. La paie d'un employé ne lui permet pas d'habiter dans une de ces chambres peu différentes de la sienne mais plus luxueuses et mieux situées.

Nos centres villes sont organisés de la même manière. Ils sont habités par ceux qui ont les moyens d'y loger et par les touristes qui remplissent les hôtels. La plupart de ceux qui travaillent en centre ville à fournir les services nécessaires à nos fonctions de loisirs, dont le

---

<sup>194</sup> Olivier Ratouis, *Plate forme du rêve*, p.10. Pour Louis Marin l'enjeu est que la ville ne soit pas lue comme lieu de travail, Louis Marin, *Utopiques: jeux d'espaces*, Paris, France, Éditions de Minuit, 1973, p.273.

<sup>195</sup> À Los Angeles mon frère qui résidait près des studios Universal a habité en colocation avec Scoobi-Doo.

shopping fait partie, sont cantonnés à la périphérie. C'est déjà ce que dénonçait Henri Lefebvre dans *Le droit à la ville*. Bien sûr les frontières ne sont pas aussi visibles qu'à Disneyland, ou dans les *gated communities* et autres ghetto contemporain, mais la réalité est que nous vivons nous aussi dans des forteresses. Des mondes clos qui donne l'illusion de leur ouverture. Nos communautés d'états sont des forteresses, nous nous contentons d'y vivre, sans regarder par-dessus le mur, mais quand nous devons franchir les barrières, que nous prenons l'avion alors nous prenons conscience de la réalité du monde dans lequel nous vivons. La réalité c'est que nous nous délassons dans nos *plateformes du rêve* alors que d'autres travaillent à notre service pour les rendre réels et la « *la proximité des esclaves mécaniques ne fait toujours que repousser hors de la vue les esclaves humains qui rendent possibles les cocons de la modernité* »<sup>196</sup>. Pour Louis Marin Disneyworld n'est pas simplement le lieu de la fiction mais surtout « *une scène et un espace de projection où nous pouvons voir et expérimenter l'idéologie de la classe dominante de la société américaine* »<sup>197</sup>.

Tout le monde joue le jeu, comme les enfants on continue à faire « *comme si* ». La réalité de l'organisation sociale du loisir est bannie de l'autre côté du décor, du périphérique, de la barrière, de l'hémisphère, de la caisse. Le monde est parfait pour ceux qui ont suffisamment d'argent. Disneyland est la ville la plus fausse et la plus vraie du monde : royaume du rêve et de l'illusion mais aussi de la réalité du capitalisme et de l'industrie du loisir. La plupart d'entre nous n'est pas dupe. On passe notre temps à écouter les histoires qu'on nous raconte sans trop y croire. Nous jouons le jeu. Chacun fait semblant en attendant de pouvoir imposer ses propres règles. Nous endossons des rôles, mais cela ne nous empêche pas de soulever les rideaux, de regarder Mickey enlever son costume, de regarder de l'autre côté du miroir, de regarder entre nos doigts quand il faut compter, de soulever les rochers en toc.

---

<sup>196</sup> Edward Morgan Forster et al., *La Machine s'arrête*, Vierzon, Le Pas de côté, 2014. Postface de Philippe Gruca, pp.106-107.

<sup>197</sup> Louis Marin, *Utopique*, op. cit., 304.





Diane Arbus, *Rocks on Wheels*, Disneyland, California, 1962.

En somme nous trichons. Nous inventons des pratiques de détournement, ou ce que Michel de Certeau nomme le *faire avec*<sup>198</sup>. L'affrontement frontal, direct, est impossible parce que nous sommes trop éparpillés et que l'ennemi est difficile à identifier même s'il peut se cristalliser sous la forme de Mickey ou de Ronald<sup>199</sup>. Il nous reste à jouer avec l'environnement qu'on nous impose. Jouer avec le cadre et ses limites.

Jouer avec les limites, Transgresser.

Le *street art*, même s'il peut prendre des formes attendrissantes, poétiques, qui attirent la sympathie du public, est la plupart du temps réalisé illégalement. Les artistes jouent avec les failles de la surveillance du système et les limites de la loi qu'ils dépassent souvent<sup>200</sup>. Banksy est l'une des icônes de cet art d'infiltration : le personnage est doté d'un incomparable sens de l'humour et de la duperie. Spécialiste de l'arroseur arrosé, il est toujours là où on ne l'attend pas. Le jour du vernissage de sa première exposition à Los Angeles il décide de se rendre à Disneyworld muni d'un personnage gonflable dont il maîtrise parfaitement la réalisation et la mise en place. Comme dans la rue, il choisit un *spot* au sein du parc, gonfle son bonhomme et l'y place. Cette fois la sculpture orange représente un prisonnier de Guantanamo menotté, qui entre en collision avec l'imaginaire du parc. Le propos de Banksy reste souvent simple et accessible, très premier degré mais la blague se prolonge dans le

---

<sup>198</sup> Michel de Certeau, *L'invention du quotidien*, Paris, Gallimard, 1990.

<sup>199</sup> Voir plus haut *Arbeit Mc Fries* de Jake et Dino Chapman.

<sup>200</sup> Le graffiti a été progressivement criminalisé et son histoire possède son lot de bavures policières.

documentaire qui la présente et met en scène l'arrestation de son collègue caméraman<sup>201</sup>. Le témoignage de son partenaire est édifiant : il s'est retrouvé interrogé et mis sous pression comme s'il avait participé à un acte terroriste. Le geste de Banksy dénonce Disney comme univers carcéral hypersurveillé et rappelle l'existence des camps de prisonniers, ennemis de la démocratie américaine. Le pantin imitation Guantanamo ne restera installé que quelques minutes mais l'action et sa documentation établiront le lien entre notre mode de vie et les arguments de sécurité nationale et de maintien de la paix que les gouvernements utilisent pour justifier leurs agissements et leur intervention dans d'autres pays tout cela au nom de leurs citoyens<sup>202</sup>. Dans ces rapprochements, l'industrie du divertissement et la démocratie apparaissent sous leur forme totalitaire, non sans rappeler *Lego Concentration Camp* de Libera<sup>203</sup>. Cette action de Banksy peut paraître frontale, mais évite cependant l'affrontement direct : lui et son caméraman s'en sortiront sans poursuites, grâce à une bonne connaissance des systèmes de répression. Ces actions menées dans l'espace public ou privé<sup>204</sup> sont tributaires d'une analyse poussée de l'environnement où elles sont commises. À celui qui ne peut pas bâtir sa propre ville, il reste à la pratiquer, la connaître.

Ce détour par Disneyland devait présenter nos villes comme fictions : le rêve de la société de loisir, de consommation, y est présent avec moins d'intensité qu'au parc mais elles en suivent le modèle. La ville en tant que projet urbanistique est liée à la maquette, au modèle réduit : les architectures sont la réalisation à échelle 1 de maquette pensées en amont mais reste aussi le modèle d'une société qui se bâtit à l'échelle de la planète. La ville définit l'échelle du quotidien de la plupart d'entre nous, que nous y travaillions ou y habitons : c'est donc à l'échelle de la ville que nous pouvons agir, expérimenter des gestes qui dépassent son quadrillage. Il s'agit d'envisager l'urbanisme comme projet de société et d'interroger la place que l'on accorde au jeu dans notre environnement urbain pour envisager l'espace de jeu, de liberté dont nous disposons. Les artistes peuvent ainsi faire usage de la ville ou proposer leurs maquettes, modèles, ou projets pour la changer.

## § Heidelberg Project : l'art comme environnement

page 265

---

<sup>201</sup> Banksy, *Exit through the gift shop*, Le Pacte, France télévision, 2011.

<sup>202</sup> § Indignations spectaculaires page 219.

<sup>203</sup> Annexe page 356.

<sup>204</sup> De nombreux espaces commerciaux semblent publiques alors que leur surveillance est sous-traitée à des sociétés privées et en Floride la Walt Disney Company peut exercer des droits gouvernementaux dans son district.

## Du projet ludique à sa réalisation

Les situationnistes porteurs de l'une des critiques les plus virulentes de notre société de loisir, de consommation menèrent en parallèle une importante réflexion sur l'urbanisme, basée sur l'expérience de la ville et le jeu. Le seul art qu'ils aient réellement pratiqué est un art d'attitude prenant principalement la forme de la dérive. La dérive est une pratique subjective où l'on se laisse guider par la rencontre entre ses désirs et le hasard, mais ce hasard est ensuite rendu objectif : les expériences menées servent à l'élaboration de la *psychogéographie*<sup>205</sup> qui étudie les ambiances et leur influence sur nos comportements. Cette science nouvelle devait permettre de mettre en œuvre un *Urbanisme unitaire*<sup>206</sup> basé sur la création d'ambiances favorisant l'expression de nos désirs. Alors qu'il s'agit pour eux d'« *utiliser l'architecture comme moyen de briser l'ordre social établi* »<sup>207</sup>, on peut constater comment à la même époque l'urbanisme et la psychologie ont pu être utilisés pour planifier nos désirs. À part dans un parc d'attraction ou dans un centre commercial, il est plutôt rare d'entendre une musique conçue spécifiquement en lien avec une architecture pour en déterminer l'ambiance comme j'ai pu l'expérimenter plus jeune à Disneyland<sup>208</sup>. Il n'y pas de projet urbanistique plus proche de l'*Urbanisme unitaire* que celui de Disneyland, d'œuvre plus totale qu'un casino. L'influence de l'environnement sur nos comportements y est pensée le plus en détail pour être ensuite mise en œuvre. La fusion de l'art avec la vie s'est traduite par un « *passage des arts "plastiques" au design, à l'architecture...* »<sup>209</sup>. Dans cette fusion l'art s'est retiré<sup>210</sup>, a été absorbé pour laisser place à la vie, ou plutôt à ce qui se fait passer pour elle : l'économie. Chaque projet urbanistique porte en lui un projet de société. La difficulté, pour les situationnistes et tous ceux qui ont voulu et veulent se battre pour une société autre, reste la création de formes en adéquation avec leur projet et en architecture l'exercice est particulièrement périlleux.

---

<sup>205</sup> Voir Lexique en Annexe page 311.

<sup>206</sup> Voir Lexique en Annexe page 311.

<sup>207</sup> Robert Goodman, *After the planners*, New York, Simon and Schuster, 1971, p.130, cité dans Valérie Didelon, *La controverse Learning from Las Vegas*, Wavre, Madraga, 2011, p.70.

<sup>208</sup> Si le choix de l'exemple de Disney a pu sembler jusqu'ici motivé par sa fortune critique, je dois ici rappeler qu'il est avant tout la conséquence d'expériences personnelles : à l'âge de 14 ans, j'ai visité le parc de Disneyland avec mon grand frère qui se faisait une joie de nous y emmener mon frère jumeau et moi. Cependant le souvenir le plus marquant pour moi reste le moment où je me suis rendu compte que le parc diffusait sans cesse de la musique de dessin animé, ce qui m'a quelque peu troublé : j'ai eu l'impression d'être pris pour un idiot à qui on voulait à tout prix faire croire que le monde de Mickey était bien réel. D'autre part j'ai également des amis qui ont été recruté pour travailler au parc et qui m'ont fait part de leurs expériences.

<sup>209</sup> Didier Ottinger, op.cit., p.32.

<sup>210</sup> C'était notamment le souhait d'Adolf Loos

§ L'art et le plaisir en dehors du travail page 153

Les situationnistes ont pensé des projets architecturaux qui devaient intégrer l'expérience ludique. Il s'agissait alors de résoudre la contradiction qui consiste à rechercher une architecture spécifique au jeu tout en s'éloignant d'un fonctionnalisme qui réduirait une architecture à son seul usage ludique. Disneyland et Las Vegas proposent des architectures fonctionnalistes dédiées au jeu accueillant d'autres fonctions corollaires mais réduisent l'usage du jeu en visant à le contrôler. Même si le jeu peut s'introduire partout, pour le favoriser on ne peut pas prévoir à l'avance un usage unique et précis des objets et de l'espace. Le souci des situationnistes sera donc de conjuguer programmation et liberté d'action. Les projets de Constant sont des villes mouvantes composées de bâtiments évolutifs qui proposent différentes ambiances. L'architecture immobile est prévue pour durer et remplir un seul usage à la fois alors que le jeu demande sans cesse des adaptations et repose sur une pratique de l'expérience « *ici et maintenant* ». Les situationnistes sont ambitieux, ils veulent créer des environnements modulables capables de s'adapter à nos désirs. En 1961, après une succession de négociations, ils ont un terrain et un promoteur pour le projet « *Utopolis* »<sup>211</sup>. Le Centre Italien « *Arti e Costumi* » dirigé par un certain Marinotti est prêt à soutenir le projet. Seulement l'intransigeance et la radicalité des situationnistes semblent avoir empêché la signature de l'accord final en inadéquation avec les exigences du mouvement. En effet les situationnistes souhaitent que le contrat comprenne une clause garantissant la possibilité de détruire le projet en cas de résultats insatisfaisants. Un droit inaliénable que les artistes souhaitent à tout prix conserver sur leur œuvre, au risque de ne pas la voir se réaliser. Dans la continuité du Lettrisme, le temps lui-même est une dimension évolutive de l'œuvre : l'artiste ou d'autres doivent pouvoir modifier l'œuvre dans le temps. Garder le pouvoir du demiurge, pouvoir jouer à Godzilla, comme les enfants qui fabriquent leur ville miniature, rester libre de modifier, de détruire et reconstruire à volonté, c'est ce qu'impose le jeu. Les situationnistes sont prêts à matérialiser leur utopie mais ils savent que cela signifie qu'elle doit être non finie et que la seule condition d'existence réelle d'une utopie est l'expérimentation, sa mise en pratique dynamique, sans cesse remise en question dans le présent. Lorsqu'elle est mise en pratique, l'utopie est aussitôt démentie par le réel et doit être en constante évolution, repensée en permanence pour s'ajuster aux conditions de son existence.

---

<sup>211</sup> Pascal Billon-Grand, « La ville situationniste », dans *Urbanisme et identités : itinéraires et écritures dans la cité : l'invention des villes palimpsestes dans l'imaginaire médiéval et contemporain*, Malissard, Aleph éditions, 2006, p.40.

L'utopie doit restée dynamique, en mouvement. Aller-retour incessant entre pratique et théorie qui doivent s'alimenter. Il ne peut pas y avoir de ville idéale, mais uniquement des pratiques au présent qui dessinent des possibilités de vivre ensemble. Dans son ouvrage *Pour une anthropologie l'espace* Françoise Choay retrace la genèse de l'utopie en la reliant aux représentations de l'espace bâti prenant Thomas More comme point de départ :

« More fut le fondateur de toutes les utopies, il se servit néanmoins de l'utopie pour ce qu'elle est : un terrain de jeu »<sup>212</sup>

Des espaces ouverts et indéfinis pour laisser libre cours au jeu et à nos pratiques, voici ce que pourrait être une architecture non pas ludique en elle-même mais tournée vers le jeu. Le défi que les situationnistes ont tenté de relever aura été de réaliser leur utopie tout en conservant son statut de terrain de jeu, d'expérimentation, mais ils n'ont pas eu l'occasion de donner forme à leur Urbanisme unitaire.

Il existe des exemples plus encourageant de rencontre entre urbanisme et jeu : Aldo Van Eyck, auprès duquel Constant a étudié pour un temps<sup>213</sup>, est parvenu à des résultats assez satisfaisants en matière d'architecture du jeu en proposant des aires de jeu qui soient adaptées à d'autres usages. Limiter un bâtiment à une seule fonction même ludique conduit à l'ennui, à la mort. L'architecte hollandais a travaillé sur des espaces libres, « *des emplacements vacants et sans grande valeur commerciale* »<sup>214</sup>.

À partir des friches disponibles, il va construire près de 200 aires de jeu à Copenhague, avec un mot d'ordre : laisser le plus de liberté. Il parviendra à des formes librement appropriables qui peuvent avoir plusieurs usages car « *l'aire de jeux est à tous.* »<sup>215</sup>. Les barres parallèles servent aux enfants mais aussi d'étendoir à linge pour leurs mamans. L'objet est défini par son usage<sup>216</sup> mais sa forme n'est pas spécifique à un seul usage.

---

<sup>212</sup> G.K. Chesterton Cité par E.E. Reynolds, New York, Fordham University Press, 1965, cité par Françoise Choay, *Pour une anthropologie de l'espace*, Paris, Éd. du Seuil, 2006. p.354.

<sup>213</sup> Pascal Billon-Grand, op. cit., p.42.

<sup>214</sup> Aldo Van Eyck « Sur le design des équipements et l'aménagement des aires de jeux » in Vincent Romagny, *Anthologie : aires de jeux d'artistes*, Vélizy-Villacoublay, l'Onde, Quimper, le Quartier, 2010, p.98.

<sup>215</sup> Idem, p.100.

<sup>216</sup> Voir Danto dans *La transfiguration du banal*, lorsqu'il se demande si un Rembrandt qui sert de table à repasser est encore une œuvre d'art.

« Il y a quinze ans, nous cherchions encore à créer pour le jeu des formes complexes. Aujourd'hui nous plaçons une simple barre fixe et nous voyons les enfants tournoyer autour comme des volants, et parler en même temps ! »<sup>217</sup>

Un minimalisme qui n'est pas sans rappeler celui des œuvres du Land art qui sont aussi des environnements destinés à l'expérience du corps, mais qui contrairement aux aires de jeu de Van Eyck sont directement orientés vers une fonction esthétique.

Pour les situationnistes, la fonction ludique rejoint la fonction esthétique et doit trouver sa place dans le quotidien et non dans des sphères séparées. Pourtant lorsque les conditions le permettent, que l'espace d'exposition offre les latitudes, la liberté, nécessaires, le musée peut lui-même devenir terrain de jeu. En 1968 Palle Nielsen propose l'exposition *Le modèle* au musée d'art moderne de Stockholm<sup>218</sup>. Il s'agit ni plus ni moins que de transformer l'espace d'exposition en aire de jeu, d'introduire « *une présence incontrôlable dans le cube blanc* »<sup>219</sup>. « Le modèle relevait plutôt d'une utopie artistique militante et populaire. »<sup>220</sup>. La proposition se veut la plus ouverte possible, même si aujourd'hui c'est un lieu commun de pouvoir agir, participer, dans une exposition, la plupart du temps la marge de manœuvre est limitée et l'action demandée offre finalement peu de liberté, d'espace de jeu, au visiteur. Dans « *Le modèle* », les enfants et les adultes disposent d'un espace où ils peuvent crier, sauter, courir mais sans avoir à penser à l'art :

« Ce n'est une exposition que pour ceux qui ne jouent pas »<sup>221</sup>

*Le modèle* n'est pas un modèle réduit mais l'inverse : en architecture ou dans nos jeux nous expérimentons à des échelles que nous maîtrisons des formes que nous imaginons à plus grande échelle. Non pas des modèles réduits mais des modèles à agrandir : « *un modèle, non au sens de maquette, mais au sens de paradigme, qui n'est la reproduction de nulle modèle extérieur lui préexistant.* »<sup>222</sup>. Les artistes rêvent un monde différent : la ville est une échelle à laquelle nous pouvons agir et expérimenter des formes qui pourraient être agrandies reproduites ailleurs. L'organisation sociale et spatiale d'une ville sert de modèle à l'organisation de la société. Le modèle théorique peut s'incarner dans des pratiques et inversement des pratiques peuvent servir de modèle à la théorie pour tendre vers une utopie

---

<sup>217</sup> Aldo Van Eyck, op. cit., p.101.

<sup>218</sup> Palle Nielsen, *Le modèle - Un modèle pour une société qualitative*, 1968, matériaux divers, Musée d'art moderne de Stockholm.

<sup>219</sup> Lars Bang Larsen, « La subjectivation politique dans *Le modèle - Un modèle pour une société qualitative* de Palle Nielsen » dans Vincent Romagny, *Anthologie : aires de jeux d'artistes*, op. cit., p.170.

<sup>220</sup> Idem.

<sup>221</sup> Peter Friedl citant Palle Nielsen dans « Playgrounds », Idem, p.14 citation que l'on retrouve dans la photographie d'une affiche de l'exposition en anglais, dans illustrations de l'article de Lars Bang Larsen, op. cit.

<sup>222</sup> Idem, p.17.

dynamique, à l'épreuve constante du réel. Ainsi lorsque l'architecture passe de science du bâti à réflexion sur la société, elle doit rompre avec ses pratiques traditionnelles pour ne pas imposer des formes systématiques mais réfléchir à leurs usages et leur influence sur nos vies. Malheureusement, « *les manières de pratiquer l'espace échappent à la planification urbanistique.* »<sup>223</sup>, et l'urbaniste « *fabrique une ville vide ; il se retire quand surviennent les habitants, comme devant des sauvages qui troubleront les plans élaborés sans eux.* »<sup>224</sup>. Nous *faisons avec* la ville selon différentes tactiques ou stratégies<sup>225</sup>. Ce *faire avec* se traduit par un jeu avec notre environnement : c'est dans nos pratiques de détournement que l'art et la vie peuvent se confondre, « *l'art et la vie se rejoignent précisément sur leur capacité commune à produire du jeu* »<sup>226</sup>. Le jeu n'est pas qu'un moyen d'introduire l'art dans le quotidien mais aussi un moyen de changer la vie : c'est un outil utilisé par les artistes pour penser et transformer nos rapports avec nos lieux de vie et notre environnement c'est en cela qu'il fait art.

## § Lieux de vies : lieux de cultures

page 270

---

<sup>223</sup> Michel de Certeau, *La culture au pluriel*, Paris, Christian Bourgeois, 1980, p.233.

<sup>224</sup> *Idem.*

<sup>225</sup> Certeau, *L'invention du quotidien / Michel de Certeau.* - Paris.

<sup>226</sup> Barbara Formis « L'art en jeu » dans Vincent Romagny, *Anthologie des aires de jeu d'artistes*, op. cit., p.122.

## De la fiction à l'action

L'art comme le jeu sont des fictions qui s'inscrivent dans le réel. Le modèle réduit est la matérialisation d'une fiction et nous donne la possibilité de créer des petits mondes, des objets autonomes. Didier Marcel a réalisé une série de maquettes qui sont des modèles réduits, des reproductions à petite échelle de bâtiments en friche voués à la destruction<sup>227</sup>. Dans ce cas, la maquette n'est pas la miniature d'un projet à réaliser : elle se réfère à la réalité pour l'imiter et en produire un double fictionnel, comme le monde miniature de l'enfant. C'est en partie le travail de l'art : reproduire le réel dans une espace séparée, en faire une miniature à notre échelle pour pouvoir le saisir et l'analyser. L'autre partie du travail de l'art pourrait être d'inquiéter le réel avec ses fictions en s'y mélangeant, en s'y répandant. L'art comme activité séparé se cantonne trop souvent à des espaces prévus pour lui en respectant la place qui lui est assigné. Même si l'enfant réalise ses villes miniatures dans la chambre ou la salle de jeu, il est toujours prêt à jouer n'importe où.

Le jeu de l'enfant ou de l'adulte lorsqu'il s'exerce dans l'espace public, dans la ville est déjà en train de les façonner. Les artistes peuvent agir à l'intérieur des espaces séparés où le jeu est bien identifié, ou alors à l'extérieur et l'utiliser comme outil pour agir directement dans le quotidien.

Le *street art* est un exemple contemporain dans lequel l'art se montre dans un espace d'exposition non séparé et est pratiqué par des individus qui, même s'ils peuvent ou veulent accéder au statut d'artiste, commencent par agir sans la reconnaissance des institutions et sans leur intermédiaire. Dans cette forme d'art l'espace d'exposition est ouvert à chacun, sans différenciation, qu'il soit déclaré artiste ou non. La maquette, le modèle réduit font partie des outils de l'architecte mais ils sont aussi par leur échelle accessible à chacun et le modélisme est aujourd'hui avant tout une pratique populaire. L'art et l'architecture sont des domaines réservés à des spécialistes mais chacun peut s'approprier ces savoir-faire ou simplement créer ses propres fictions à petite échelle grâce à la maquette.

Dans le cas précis de l'architecture, il nous est refusé, interdit de bâtir par nous-mêmes, nous en sommes déclarés incapables<sup>228</sup>.

---

<sup>227</sup> Annexe page 358.

<sup>228</sup> Voir citation page 158.



Face à ce refus au moins trois possibilités nous sont offertes :

- créer, représenter, à une échelle fictionnelle, à laquelle il nous est permis de créer et d'agencer librement notre environnement, comme les enfants dans leurs mondes miniatures et les adultes dans leur pratique du modélisme ou les artistes dans la peinture.

### § Des mondes miniatures

page 39

### § L'en jeu de la peinture

page 25

- *faire avec*, jouer avec le bâti, la ville, notre environnement : comme les enfants le font spontanément dans la rue, ou les artistes.

### § La ville comme aire de jeu : Urbanisme et utopie

page 56

- prendre la liberté de créer et expérimenter des projets à échelle 1

### § Créer des cadres d'expériences

page 243

Dans ce dernier cas, la maquette et le modèle réduit sont une étape intermédiaire mais non indispensable comme pour certains environnements d'art brut, architectures marginales<sup>229</sup> ou sauvages, cabanes<sup>230</sup> et toutes les constructions qui répondent d'abord à la nécessité impérieuse de l'imagination de l'individu et non à des contraintes extérieures.

Jouer, créer des fictions, *faire avec* son environnement en le détournant ou prendre la liberté de le façonner correspondent à différentes manières d'exercer sa créativité, à diverses échelles, niveaux d'action sur le réel. Cette créativité a plus de chance d'être reconnue, prise

---

<sup>229</sup> Marielle Magliozzi, *Art brut, architectures marginales : Un art du bricolage*, Paris, Harmattan, 2008.

§ Environnement d'art et artistes du quotidien page 156

<sup>230</sup> Annexe page 325

en compte par la société, si elle s'exerce dans un cadre professionnel, ou institutionnel. Si l'art est un jeu, les artistes sont le plus souvent des joueurs professionnels pour qui l'art prend la forme d'un travail alors que pour tous les autres joueurs la créativité est cantonnée à la sphère du loisir. Ainsi dans la seconde partie de notre recherche, nous avons été amenés à questionner l'opposition entre travail et loisir et leurs rapports avec la création artistique.

# Partie 2

## L'art et le travail

« Pourquoi refuser de considérer qu'une opération artisanale, artistique ou technique, comme d'inventer, de fabriquer, de construire, peut s'accompagner et même se trouver dans la dépendance directe d'une intention ludique? »<sup>231</sup>

« Cela ne doit pas être une tâche ardue. Ce serait trop semblable à du travail. Cela doit être fait avec plaisir, réflexion, amusement ; ce doit être fait par jeu. »<sup>232</sup>

---

<sup>231</sup> Henriot, *Sous couleur de jouer*. op. cit. p.155.

<sup>232</sup> Kaprow, *L'art et la vie confondus*. op. cit., p.145.

Il y aura peu de réponses dans cette partie, beaucoup d'interrogations et de remises en questions pour amorcer une réflexion sur l'art en tant qu'activité. Nous aborderons les liens entre travail, art et jeu à partir de l'anthropologie, de la sociologie de l'art et des loisirs, de la philosophie, de l'esthétique mais aussi bien-sûr de la critique d'art et d'écrits de spécialistes et d'artistes.

À priori on ne fait pas de l'art que pour l'argent, c'est ce qui différencierait la création artistique d'autres travaux, mais les liens entre le travail de l'artiste et sa rémunération devraient pourtant intéresser les spécialistes car si on ne peut résumer les motivations de l'artiste à l'argent, on ne peut nier l'influence des contraintes économiques sur la création artistique. Nous supposons que si aucune réflexion critique sur les liens entre art et argent, entre art et travail ne fonde la critique artistique, c'est que cette question laisse trop de place à la polémique et ouvre des pistes à des remises en cause radicales du marché de l'art contemporain, de ses échanges et à fortiori de son exposition : critique dont les bases ont pourtant été posées par les avant-gardes tout au long vingtième siècle<sup>233</sup>. Force est de constater que la dimension de l'argent est soit très présente soit absente dans la présentation de l'art, que l'on s'adresse d'un côté à ses collectionneurs ou de l'autre à son public : à ceux qui le possède ou ceux qui se contentent de le regarder.

L'art comme jeu, est emprunt de gratuité du geste, et nous amène ainsi à nous interroger sur les finalités de la création artistique entre travail et loisir désintéressé, entre production culturelle et consommation culturelle. Mais l'art comme jeu est également l'idéal d'un travail créateur, d'un travail qui donne du plaisir et trouve ses finalités dans l'activité elle-même. Le travail-jeu serait un autre nom pour l'art comme jeu, une manière de dépasser conjointement l'art et le travail par le jeu, une idée centrale dans les mouvements de contestations des années soixante mais qui trouve ses origines après la révolution industrielle, et des échos dans les premières avant-gardes du vingtième siècle.

---

<sup>233</sup> Je pense notamment aux positions des situationnistes ou de Fluxus sur la marchandisation des œuvres.

# L'artiste comme professionnel

## L'artiste contemporain comme joueur professionnel

L'artiste contemporain emprunte parfois les formes du jeu de l'enfant, mais cela ne signifie pas que les finalités de son jeu se confondent avec celle l'enfant. Le jeu de l'artiste est loin de l'hypothétique désintéressement ou d'une expérience qui porterait en elle-même sa propre finalité et peut apparaître comme celui du sportif professionnel dont le jeu est corrompu par l'argent notamment, tiré vers des finalités secondaires, extérieures au jeu lui-même comme la reconnaissance et la célébrité. Les jeux auxquels s'adonne l'artiste contemporain se confondent avec stratégie et marketing, et les mises qu'ils permettent de rapporter font de l'argent une dimension trop importante du jeu pour que les motivations des joueurs ne soient questionnées. Nous ne pensons pas que le jeu puisse disparaître totalement derrière l'attrait du gain financier ou de la célébrité car à l'instar du joueur de foot professionnel, au moment où il joue l'artiste joue pour de bon et il semble difficile de trouver des arguments pour affirmer qu'il ne joue pas entièrement lorsque qu'on le voit soumis aux pressions et tensions du jeu. Pour qu'il y ait corruption du jeu, il faut en même temps qu'il y ait jeu.

Cependant on peut remarquer que dans le sport comme dans l'art contemporain, à très haut niveau, les éléments de compétition prennent le dessus sur les autres composantes du jeu, et correspondent à une orientation de la société auquel le joueur participe activement. On pourrait comme le fait Albert Jacquard à propos des jeux olympiques, critiquer les jeux artistiques et demander à ce qu'ils soient moins tournés vers la compétition :

« Le jeu peut apporter des satisfactions plus profondes, celles qui résultent du sentiment de construire sa personne. Il peut en effet, et c'est son rôle essentiel, être une occasion de rencontre »<sup>234</sup>

---

<sup>234</sup> Albert Jacquard, *Halte aux Jeux !*, Paris, France: Stock, 2004.p.19.

## L'art et le sport : des jeux d'argent

Le statut d'artiste contemporain est le fruit d'une spécialisation engendrée par un système de compétition dont la formation est partie prenante. Les champions de l'art contemporain sont majoritairement issus d'un apprentissage spécialisé et l'artiste autodidacte fait figure d'exception qui confirme la règle<sup>235</sup>.

On peut s'adonner à l'art comme au sport, par plaisir et pour son simple loisir, mais si l'on veut être le meilleur, ce qui signifie vouloir accéder aux compétitions et aux instances les plus sélectives, cela demande de consacrer tout son temps à cette activité. Le joueur de poker, ou de blackjack, professionnel peut faire de son jeu un travail s'il y consacre le temps nécessaire pour pouvoir en tirer un revenu suffisant. Pour le joueur professionnel le jeu n'est plus une activité libre séparée de la vie quotidienne, selon les définitions de Johan Huizinga ou de Roger Caillois, mais revêt un caractère quotidien, il structure son temps libre et son temps de travail. Pour les héritiers des pourfendeurs du travail moderne, à l'instar de Bob Black, la spécialisation est directement responsable de la disparition de la dimension ludique de nos activités :

« Même les activités qui recèlent quelque contenu ludique finissent par le perdre en étant réduites à des besognes que des gens formés à ces tâches, et seulement ces gens-là, sont contraints d'exercer à l'exclusion de toute autre activité. »<sup>236</sup>

Il est certain que la spécialisation à l'extrême produit cet effet et que celui qui se spécialise abandonne au jeu une grande part de sa liberté. Selon le philosophe Colas Duflo<sup>237</sup>, le jeu se définit justement par le choix de la contrainte. Le joueur spécialisé, professionnel, renonce à une grande part de sa liberté quotidienne pour la consacrer au jeu et dans la compétition officielle, qui est la forme la plus réglée et ritualisée du jeu, il ajoute un grand nombre de contraintes à sa pratique ludique, qu'elles soient spatiales ou temporelles (devoir être présent à tel endroit, répondre à des *deadlines*, réaliser des œuvres pour le délai de telle exposition, répondre à telle demande des galeristes et des marchands). Le jeu reste libre, dans la mesure où il est choisi, mais sa pratique se trouve subordonnée à d'autres fins, ou du moins en concurrence avec celles-ci : le succès, la renommée, le gain financier.

---

<sup>235</sup> C'est ce que confirment les différents classements mondiaux que l'on retrouve dans l'ouvrage d'Alain Quemin, *Les stars de l'art contemporain: notoriété et consécration artistiques dans les arts visuels*, Paris, CNRS éditions, 2013.

<sup>236</sup> Robert Black, *Travailler, moi ? Jamais !*, trad. par Julius Van Daal, Montreuil, l'Insomniaque, 2010. p.45.

<sup>237</sup> Colas Duflo dans la suite de Jacques Henriot poursuit une définition philosophique du jeu.

Pour bien comprendre notre propos, il ne faut pas oublier que l'art comme le sport peuvent s'exercer en dehors des systèmes réglés de compétition. Ainsi il ne faut pas sous-estimer les raisons qui poussent les artistes et les sportifs à se tourner vers des systèmes d'hyper compétitivité et d'hyper sélection. On ne peut pas remettre en question l'attrait premier pour l'activité artistique ou sportive qui motive la démarche personnelle, et sans lequel une telle auto aliénation ne serait pas possible. Sans l'intérêt premier pour la dimension ludique de l'activité, le jeu disparaîtrait définitivement pour laisser place au seul travail comme peine<sup>238</sup>. Les récompenses intrinsèques au jeu complètent celles qui lui sont extérieures, et peuvent suffire au joueur lorsque ces dernières sont absentes. Les artistes bohèmes de la fin du dix-neuvième siècle ont accepté des conditions de vies misérables car leur conduite était dictée par des valeurs supérieures, celle de l'art, qui leur permettaient de supporter leur misère et même d'y trouver du bonheur - aujourd'hui encore des milliers de jeunes mènent des vies semblables<sup>239</sup> à celles des artistes des avant-gardes des siècles derniers<sup>240</sup>. De nombreux sportifs comme de nombreux artistes nourrissent le projet de ne pas réussir et ne pratiquent pas leur activité dans l'espoir de recevoir une reconnaissance ou de profiter d'une ascension sociale et restent ainsi à l'écart des systèmes de compétitions.

Pour l'art, encore plus que pour le sport, l'ascenseur social ne fonctionne de toute manière que pour une minorité. Le marché de l'art, les prix et les compétitions s'adressent d'abord aux artistes issus des écoles d'art et ceux-ci sont encore majoritairement issus de classes sociales aisées et c'est leur environnement économique et social qui les a directement conduit dans cette voie.

Le sportif n'a pas vocation à remettre en question ni le sport, ni son entraînement, ni son cursus. La spécialisation a pour conséquence que le sportif et l'artiste ne sont pas encouragés à réfléchir aux conséquences de leurs activités, notamment parce que la société n'attend pas ce travail de leur part, et que leur travail ne leur en laisse pas le temps. L'artiste et le sportif de haut niveau sont là pour développer leur activité et y exceller et non la remettre en cause. Le sportif comme l'artiste sont ainsi des experts tels que David Cooper les définit :

---

<sup>238</sup> Le travail au sens de « trepalium », torture.

<sup>239</sup> « La précarité, c'est d'abord dans la tête. Ici, la majorité d'entre nous vit – au regard de critères objectifs – sous le seuil de pauvreté. Mais, d'une certaine manière, nous vivons dans l'opulence. » citation extraite d'un article sur la maison Mimir à Strasbourg. Thierry Goguel d'Allondans, « Passage, diversité, collectif... », Cultures & sociétés, n° 23, juillet 2012, pp38-42.

<sup>240</sup> § Les primitifs de l'avant-garde ou la lignée oubliée page 190

« Un expert si expert dans son domaine, qu'il n'aura jamais le temps de réfléchir sur les effets de son expertise sur les autres [...] Rares sont ceux qui parviennent à dépasser leur conditionnement par le système »<sup>241</sup>

Les sommes colossales que peuvent gagner les champions de l'art contemporain et ceux du sport sont une loterie qui peut rapidement distraire tout esprit critique. La critique des compétitions et des institutions sportives trouve peu d'écho au sein du système lui-même car rares sont ceux à vouloir mordre la main qui les nourrit (en abondance), et il en est de même dans l'art officiel. Rares sont ceux qui remettent fondamentalement en cause les messes internationales que sont les biennales et tous les professionnels accordent une importance aux classements mondiaux, individuels ou nationaux alors qu'il paraît légitime de s'interroger sur le bien fondé de ces considérations dans l'art comme dans le sport :

« N'est-il pas grotesque de prétendre que « la France est championne de monde » alors que le respect de la vérité nécessite de dire simplement qu'une équipe subventionnée par le budget de l'Etat français a remporté un championnat ? La nuance est de taille. »<sup>242</sup>

L'art contemporain est pourtant réputé pour être une activité plus libre et plus cérébrale que le sport, mais on y trouve la même soumission à l'idée de nation que les avant-gardes modernes, hormis fascistes, avaient déjà remise en cause. La pratique et le développement du sport comme de l'art sont liées à des politiques étatiques et nationales. Les écoles d'art elles-mêmes ont pour fonction de nourrir le marché de l'art qui est basé comme le sport sur une hyper compétitivité qui prend la forme d'une pyramide avec à la base beaucoup d'appelés et au sommet peu d'élus soit un « *excès structurel de candidats à l'emploi* »<sup>243</sup> qui produit le résultat suivant :

« Nombreux sont ceux qui quitteront le monde de l'art professionnel à l'âge de trente ans, pour être remplacés par la cohorte des diplômés d'écoles d'art de l'année »<sup>244</sup>

Le marché est sans cesse nourri par cette construction artificielle de nouveaux talents, qui doivent être confirmés rapidement pour rester compétitifs. Les stratégies d'autopromotion se substituent aux réelles réflexions sur l'art, et les enseignants encouragent davantage les étudiants à préparer leur place dans le monde de l'art qu'à remettre celui-ci en question. Le critique d'art Nicolas Bourriaud, directeur de l'Ecole Supérieure des Beaux-Arts de Paris en

---

<sup>241</sup> David Cooper, *Qui sont les dissidents*, Paris, Galilée, 1977. p.24. Cette réflexion se rapproche de celle de Noam Chomsky dans *Responsabilités des intellectuels*, trad. par Frédéric Cotton, Marseille, Agone, 1998.

<sup>242</sup> Jacquard, *Halte aux Jeux !*. op. cit., p.22.

<sup>243</sup> Pierre-Michel Menger, *Portrait de l'artiste en travailleur: métamorphoses du capitalisme*, La République des idées, Paris, Seuil, 2002. p.14.

<sup>244</sup> Don Thompson, *L'affaire du requin qui valait douze millions: l'étrange économie de l'art contemporain*, trad. par Fleur Ramette, Marseille, Le Mot et le reste, 2012.,p.104.



2013, plaideait alors pour cette synergie avec le marché de l'art international<sup>245</sup>. Le classement mondial du marché l'art contemporain est, avec le sport, l'une des compétitions internationales que la France refuse de perdre, et elle se considère perdante dès lors qu'elle perd une place dans le classement. Se concentrer sur une place perdue dans le tableau c'est refuser de voir que d'autres ne sont même pas admis dans la compétition. Le sociologue Alain Quemin a largement étudié les classements dans son ouvrage et ses conclusions sont peu surprenantes. Il remarque notamment que :

« La nature fondamentalement inégalitaire des échanges culturels internationaux reflète les contradictions et les déséquilibres de l'économie mondiale dans laquelle quelques pays occidentaux dominent le reste du monde ; »<sup>246</sup>

« L'homologie entre nationalité des décideurs et nationalité des élus est vérifiée de façon extrêmement claire »<sup>247</sup>

L'auteur analyse également le rôle du sexe :

« Malgré la croyance très répandue dans le monde de l'art selon laquelle un artiste réussit fondamentalement en raison de son talent, voire de son génie, sans que s'exercent sur lui de déterminismes de nature sociale – et ce d'autant plus dans une vision romantique, l'artiste serait celui qui, par essence même, échapperait le plus à l'influence de la société, l'accès à la notoriété apparaît toutefois très genré. »<sup>248</sup>

Malheureusement le sociologue ne dispose pas de données sur les origines sociales des artistes des *Top 100* mondiaux, mais elles auraient sans doute là encore révélé un lieu commun. Ces études et les ouvrages d'autres spécialistes comme Michel Reymondin<sup>249</sup>, ou Don Thompson<sup>250</sup> devraient servir à bannir une fois pour toute la naïveté ou la mauvaise foi de la critique d'art et faire accepter l'idée, que l'art est aussi une histoire d'argent, qu'il s'agisse de la carrière des artistes ou de la valeur de leurs œuvres. Selon moi, il faut prendre le risque de prendre en compte la dimension économique et sociale de l'art dans son évaluation : il ne s'agit pas de rejeter en bloc l'art contemporain, qui correspond à la partie la plus lucrative et médiatisée de l'art actuel, avec toutes les expériences qu'il permet. Ce serait jeter le bébé avec l'eau du bain, mais nous devons pouvoir être libres de juger que les conditions dans lesquels il s'exerce et la manière dont il reproduit les inégalités et participe aux

---

<sup>245</sup> Françoise Monnin, « Etudier après le bac : Etat des lieux », *Artension : le magazine de l'art vivant*, n° 121, 2013, pp. 79-83.

<sup>246</sup> Alain Quemin, *Les stars de l'art contemporain: notoriété et consécration artistiques dans les arts visuels* Paris, CNRS éditions, 2013. p.410.

<sup>247</sup> *Ibid.*, p.422.

<sup>248</sup> *Ibid.*, p.355-356.

<sup>249</sup> Michel Reymondin est expert en œuvres d'art depuis 40 ans, il est spécialisé dans l'estimation de valeur de tous objets d'art dans le cadre de l'assurance, les successions et la commercialisation.

<sup>250</sup> Don Thompson est professeur d'économie. Il a notamment enseigné à l'université de Harvard, à la London School of Economics et à l'université de Toronto. Il s'est intéressé à la valeur des œuvres d'art en se plongeant dans l'univers des salles de vente aux enchères.

compétitions réglées par l'argent nous fait préférer certaines formes d'organisation, de production et de diffusion de l'art.

Dans le domaine du sport, le football présente d'intéressantes similitudes avec le fonctionnement du monde de l'art. Les plus importants clubs de football sont financés par de grandes entreprises. Il est en de même des grands musées et des grandes institutions. Et si le foot permet à des chefs d'entreprises multinationales de s'affronter par équipes de foot interposées, l'art a toujours été le lieu de l'affrontement entre les riches collectionneurs qui sont de plus en plus des chefs d'entreprises multinationales<sup>251</sup>. Le stade de foot et le musée sont accessibles au public, mais les jeux qui s'y jouent dépassent celui visible sur le terrain, au grand désarroi des amateurs qui voient leur passion entachée par la spéculation et les manipulations financières. Les valeurs que les supporters du sport continuent de lui attribuer ne sont qu'une vision de celui-ci et ne forment qu'une partie de sa définition. Il en est de même pour l'art : nous pouvons prêter à l'art contemporain toutes les valeurs positives du monde, il n'en reste pas moins lié à un marché dont les dérèglements et les abus devraient faire douter les plus croyants. Même si tous les artistes contemporains exposés ne sont pas Koons ou Hirst, ils acceptent de jouer le jeu de la spéculation et du marché. Dans le sport comme dans l'art, nombreux sont ceux qui profitent des paris ou des jeux d'argents qui sont désormais indissociables de ces systèmes de compétitions réglés.

Mais quel est alors le rôle de l'artiste dans tout ça ? Depuis Duchamp, il consiste à essayer de tirer son épingle du jeu.

---

<sup>251</sup> Déjà pour John Dewey : « Le collectionneur typique et le capitaliste ne font qu'un. Pour prouver sa position supérieure dans le domaine de la culture d'élite, il amasse les tableaux, les statues, et les *bijoux* artistiques, de la même manière que ses actions et ses obligations attestent sa position dans le monde de l'économie.» *L'art comme expérience*, p.27. Ainsi il n'aura pas fallu attendre le mariage entre l'art et la spéculation pour qu'une pensée esthétique mette en évidence la confusion entre le fonctionnement du monde de l'art et celui des affaires.

## L'artiste comme *trickster*

L'artiste contemporain prend souvent la figure du joueur, mais un joueur qui s'éloigne de la figure contestatrice des avant-gardes :

« Il ne s'agit plus d'instaurer le jeu intégral mais de faire du jeu une manœuvre de diversion et une zone de dérèglement, en usant essentiellement de son pouvoir métaphorique. Les artistes n'espèrent plus transformer le monde mais résister au système, en jouant avec ses règles. »<sup>252</sup>

Le constat de Danielle Orhan<sup>253</sup> qui a consacré son doctorat en histoire de l'art au *jeu comme modèle et outil de subversion* dans l'art est clair et sans appel : les artistes contemporains qui sont dans le système ont abandonné les utopies et les alternatives, ils « *font avec* »<sup>254</sup>. L'ambivalence de la situation réside dans le fait de critiquer le système tout en y participant activement. Le jeu de l'art contemporain est postmoderne<sup>255</sup>. Il consiste à jouer avec les règles elles-mêmes. L'artiste ruse, détourne et répond ainsi à la figure du *trickster* :

« Parodie, diversion, insolence, gratuité, folie, simplicité d'esprit, démesure et simulacre [...] À la fois idiot et joker, le *trickster* est le joueur de tour, l'imposteur, le déconstructeur, le décepteur, l'anti-démiurge. »<sup>256</sup>

Les déclinaisons de la figure de l'idiot dans l'art ont été rassemblées par Jean-Yves Jouannais dont l'ouvrage couvre largement le sujet et reprend les sources communes aux réflexions sur l'art comme jeu et sur le rôle de l'humour dans l'art<sup>257</sup>. L'artiste contemporain serait celui qui feint, qui joue le jeu pour mieux en détourner les règles.

Le joueur de tour incontrôlable et incontournable de l'art moderne puis contemporain reste sans conteste Marcel Duchamp qui a mis à nu le fonctionnement de l'art par le ready-made. Depuis, l'artiste contemporain a pour travail de jouer avec les règles, est censé ne pas les suivre et les questionner sans cesse. Cependant ne subsiste que l'illusion de la révolte, une pâle résistance de l'artiste face au système et à son propre statut. Pour Danielle Orhan les artistes contemporains sont « *des plaisantins, s'identifiant aux figures de jokers des cartes à jouer, échappant aux règles* »<sup>258</sup>. Mais si l'on considère le joker et le *trickster* comme faisant partie du jeu, les artistes n'échappent alors pas aux règles, ils sont un dérèglement toléré du

<sup>252</sup> Danielle Orhan, « L'art et le jeu aux XXe et XXIe siècles ou du jeu comme modèle et outil de subversion » Thèse de doctorat, Université Panthéon-Sorbonne, 2009. p.643.

<sup>253</sup> Excellent travail de référence sur l'art et le jeu, mais qui se limite au champ de l'art alors que l'analogie nous paraît féconde justement parce qu'elle permet l'ouverture du champ de l'art et de la culture.

<sup>254</sup> Certeau, *L'invention du quotidien*. op. cit.

<sup>255</sup> Voir Lexique Annexe page 310

<sup>256</sup> Orhan, « L'art et le jeu aux XXe et XXIe siècles ou du jeu comme modèle et outil de subversion ». p.909.

<sup>257</sup> § Les primitifs de l'avant-garde ou la lignée oubliée page 189

§ Un rire corrosif et communicatif page 216

<sup>258</sup> Danielle Orhan, op. cit., p.909.

système. Le bouffon se rit du roi mais reste avant tout son serviteur et exercera son pouvoir dans les limites qui lui sont fixées. Derrière une apparente liberté se cache la plus grande servitude, celle qui se contente des marges de liberté accordées par le maître. Quant au *trickster*, s'il se joue des croyants, son existence repose sur leur adhésion. L'artiste contemporain peut jouer le rôle du joker, du bouffon ou du *trickster* et passer pour l'incontrôlable, le fou, mais ce n'est là qu'un rôle, qu'une carte à jouer, qui fait partie du jeu. En dehors de la mégalomanie dont font preuve certains artistes, il n'y a là que folie maîtrisée. L'artiste contemporain n'est pas hors-norme, ou s'il l'est, c'est dans un cadre qui lui assigne ce rôle et dont la norme est l'anormalité. Il représente le hors-norme dans un système normé, ainsi il ne perturbe rien du tout, et participe même à l'équilibre du système. Il joue avec les règles du système, mais le laisse tel qu'il l'a trouvé, car c'est ce qu'on attend de lui. Si l'artiste devait réellement mettre en cause le système, il serait la première règle à redéfinir comme l'on tenta Robert Filliou et d'autres en s'attaquant à la spécialisation, et à la définition de l'artiste.

Sans ce réel désir de changement du statut de l'artiste, on aboutit ainsi à une « *subversion à vide* »<sup>259</sup>, qui se fait uniquement dans l'ordre du symbolique car personne ne souhaite un désordre réel, et ce dès l'enseignement dans les écoles « *qui professe surtout de basses stratégies de communication et de marketing, de grossières techniques de "mise en visibilité" pour des produits à base de provocations, de pseudo subversion* »<sup>260</sup>, et ce à défaut de réelles réflexions sur l'art.

Ainsi pour l'artiste, jouer avec le système signifie d'abord en comprendre et en connaître les rouages puis les maîtriser pour les exploiter pour sa propre personne. Ce que faisait déjà le talentueux Picasso qui fut le premier à expérimenter « *un système promotionnel qui est encore aujourd'hui appliqué dans l'art contemporain* »<sup>261</sup> comme le souligne Judith Benhamou-Huet dans un ouvrage où elle met en évidence les rapports des artistes à l'argent tout au long de l'histoire de l'art :

---

<sup>259</sup> Pierre Souchaud, « Enseigner l'art : Ca devrait être interdit ! » in *Artension le magazine de l'art vivant* n°121, p.86-88.

<sup>260</sup> Idem.

<sup>261</sup> Judith Benhamou-Huet, *Les artistes ont toujours aimé l'argent: d'Albrecht Dürer à Damien Hirst*, Paris, B. Grasset, 2012.p.195.

« Le 11 septembre 1932 est inauguré à la Kunsthalle de Zurich une exposition de l'artiste. Elle innove pour plusieurs raisons. D'abord parce que c'est la toute première exposition de Picasso dans un musée. Mais encore parce qu'elle est le fruit de la collaboration entre les dirigeants du musée et le marchand. Objectif pour les Suisses : montrer un artiste contemporain novateur. Objectif pour le marchand, mais aussi pour l'artiste : promouvoir, vendre. »<sup>262</sup>

Le musée, l'artiste, le marchand, et l'acheteur (le collectionneur) forme le cadre du système. Comble de l'exemple de Picasso, les tableaux de 1932 sont aujourd'hui encore les plus cotés sur le marché<sup>263</sup>. Le jeu de l'art contemporain se joue ainsi largement autour de la valeur de l'œuvre :

« Comment donc une œuvre en arrive-t-elle à peser 12 ou 140 millions de dollars ? Cela a plus à voir avec la manière dont le marché de l'art contemporain est devenu un jeu aux mises élevées, alimenté par des sommes d'argent considérables, beaucoup d'ego et d'esprit de compétition. La valeur d'une œuvre est plus souvent déterminée en fonction de l'artiste, du galeriste, de l'image de marque de la maison de ventes et de l'ego du collectionneur qu'en fonction de l'œuvre elle-même. »<sup>264</sup>

Dans le système actuel, la valeur de l'œuvre n'est plus uniquement marchande mais aussi spéculative et financière. Les artistes les plus malins, jouent avec cette valeur car ils ont assimilé l'équation art = argent :

« L'art, c'est la vie. Le monde de l'art, c'est l'argent. Il y a une croyance qui fait dire que les artistes ne devraient pas jouer avec l'argent »<sup>265</sup>

Judith Benhamou-Huet commente cette citation de Damien Hirst dans son ouvrage :

« Avec un peu de distance, on peut constater que la création la plus pertinente de cet artiste à consisté à modeler non pas des formes mais le marché de l'art lui-même. Et à exister dans la sphère la plus retentissante au sens propre du terme, la sphère médiatique. Etre un artiste médiatique, c'est aussi un métier. »<sup>266</sup>

Damien Hirst ne remet pas en cause le système mais suit son évolution et y est à l'avant-garde.

---

<sup>262</sup> Ibid.p.195.

<sup>263</sup> Benhamou-Huet, *Les artistes ont toujours aimé l'argent*. op. cit., p.195.

<sup>264</sup> Thompson, *L'affaire du requin qui valait douze millions*. op. cit., p.370.

<sup>265</sup> Damien Hirst cité par Benhamou-Huet, *Les artistes ont toujours aimé l'argent*. op. cit., p.142

<sup>266</sup> Idem.

Les musées et institutions publiques ont beau vouloir défendre d'autres valeurs, leur fonctionnement, leurs achats, leurs politiques d'acquisitions sont entièrement inféodées au marché<sup>267</sup>, « *les réseaux de la culture institutionnelle, [sont] systématiquement liée à la publicité et à la spéculation financière.* »<sup>268</sup>.

Encore une fois, il faut garder à l'esprit qu'il existe des artistes qui refusent totalement de jouer le jeu ou ne peuvent pas y jouer parce qu'ils n'ont pas été sélectionnés, et notamment parce qu'ils ne maîtrisent pas les stratégies de communication et de marketing. Le métier de l'artiste s'est déplacé : pour ces équilibristes, qui avancent sur le fil de leurs positions, jouer avec l'art, c'est jouer avec l'argent et jouer avec son image. La notion de dématérialisation de l'art pourrait ainsi faire référence à son évolution, parallèle à celle du capitalisme financier depuis les années 1990<sup>269</sup>, qui fait que l'art contemporain est aujourd'hui dominé par la spéculation.

Les analyses de Danielle Orhan consacrée à l'artiste comme *trickster* nous paraissent très justes mais comme la plupart des travaux critiques sur les artistes ambivalents elles ne sont pas assez sévères. Le jeu comme outil et moyen de subversion dans l'art contemporain était bien présent jusqu'aux années soixante-dix, mais comme nous le montrerons dans le reste de nos recherches, à partir de la fin des dernières avant-gardes, la subversion est à chercher en dehors du système de l'art contemporain.

---

<sup>267</sup> « Les conservateurs sont eux aussi soumis aux diktats des prix de l'art. C'est en partie du fait de son prix élevé qu'une œuvre devient significative. », Don Thomson, op. cit., p.294. Dans son précieux ouvrage qui entre en profondeur dans le marché de l'art Don Thomson raconte également une anecdote de collectionneurs qui met en évidence l'importance de la valeur spéculative de l'œuvre :

« *Après avoir fait don d'une grande partie de leur collection à des musées, Burton et Emily Tremaine ont découvert un autre lien entre l'art et l'argent. Lorsqu'ils donnaient simplement une œuvre à un musée, elle finissait souvent par être mise en réserve. Quand ils la lui vendaient, même en dessous du prix du marché, elle finissait accrochée et promue. [...] le prix élevé est présenté aux mécènes d'un musée comme l'étalon qui en fixe la valeur.* » p.308.

Cette histoire confirme sans doute les idées de William Morris sur les rapports liés à l'art et à l'argent et questionne les rapports qu'entretiennent les gens dans le cadre de l'art et de ses transactions : « *Vous comprenez bien entendu que si un ami peut donner à un ami, et que celui qui donne et celui qui reçoit s'en retrouvent mieux, un homme riche ne peut pas donner à un pauvre sans que les deux y perdent. Je suppose que c'est parce qu'ils ne sont pas amis.* » William Morris, « L'art en ploutocratie », dans *L'art et l'artisanat*, trad. par Thierry Gillybœuf, Paris, Payot & Rivages, 2012, pp. 77-78.

<sup>268</sup> Pierre Souchaud, « Enseigner l'art : Ca devrait être interdit ! » in *Artension le magazine de l'art vivant* n°121, pp. 86-88.

<sup>269</sup> L'essor de la spéculation dans le marché de l'art correspond à l'essor de la spéculation dans les marchés financiers : « *environ 90% du capital impliqué dans les échanges internationaux allait aux investissements et au commerce, et seulement 10% à la spéculation. Depuis 1990 le schéma s'est inversé : un rapport de l'UNCTAD, daté de 1994, estime que 95% sont maintenant utilisés pour la spéculation.* ». Noam Chomsky, *Responsabilités des intellectuels*, p.124. Les artistes contemporains et leurs marchands semblent ainsi s'aligner sur les comportements irresponsables et inconséquents des traders. En 2008, à Londres, Damien Hirst se trouvait encore une fois à la pointe de ce phénomène : « *Chez Sotheby's, il a réussi à céder 223 œuvres fraîchement sorties de ses ateliers pour 140 millions d'euros [...] précisément au moment où la faillite de la banque Lehman Brothers était annoncée au monde, précipitant officiellement la finance internationale dans la crise.* ». Judith Benhamou-Huet, op. cit. p.142.

Nous partageons le constat bien plus radical de Michel Reymondin pour qui à partir de 1974 :

« Il n’y aura plus de mouvements artistiques liés à un courant philosophique ou à une idéologie. Remplacés par des tendances ou des personnes qui vont servir les intérêts économiques de quelques individus. »<sup>270</sup>

Le jeu présent dans un art d’attitude comme outil de subversion grâce aux valeurs qu’on lui prêtait et aux finalités de transformation sociale qu’on lui assignait a aujourd’hui évolué en art pour l’art, ou art pour l’argent. Ainsi les artistes scandaleux de l’art contemporain<sup>271</sup> ont fait prendre à l’art d’attitude un sérieux contrepied. Une bonne partie de l’art contemporain est ainsi un art conceptuel qui s’occupe du processus de création de l’objet tout autant que du processus de création de sa valeur, et même s’il semble n’avoir rien à voir avec l’art conceptuel des années soixante, il est tributaire de ces postures et d’autres qui ont procédé à un déplacement du faire en tant que fabrication de l’objet, au faire comme processus de création théorique, intellectuel, immatériel<sup>272</sup>.

---

<sup>270</sup> Michel Reymondin, *L’art: miroir de la société*, Genève, Suisse, 2011. p.340.

<sup>271</sup> En plus de Jeff Koons et de Damien voir notamment Terence Koh, Annexe page 350.

<sup>272</sup> Duchamp aime les échecs parce que c’est un jeu conceptuel. Il y a des pièces mais elles servent à communiquer entre les joueurs. Les joueurs les plus expérimentés peuvent s’en passer et jouer mentalement leurs parties.

## Vendre ses idées : artiste, une profession intellectuelle

L'artiste<sup>273</sup> se rapproche des autres professions libérales, de ceux qui gagnent leur vie grâce à leurs idées mais surtout à la maîtrise d'un discours spécialisé. Pour le sociologue Pierre-Michel Menger l'artiste contemporain fait figure d'entrepreneur et même si le chercheur questionne la nature du travail artistique, dont son « *improductivité qui s'apparente davantage au jeu qu'au travail* »<sup>274</sup>, c'est bien l'unique relation économique au travail qui définit les artistes dans la sociologie de Menger. Les artistes reconnus dans le champ de l'art contemporain et qui y œuvrent sont définis comme artistes par un statut économique, social, et fiscal. Ils sont bien rares dans les musées d'art contemporain ceux qui ne répondent pas en premier lieu à cette définition.

Le travail de l'artiste comme celui du sportif professionnel, dépasse la définition économique de son activité par sa fonction ludique<sup>275</sup>, mais il n'en reste pas moins à bien des égards un travailleur comme un autre. Son activité est soumise à des contraintes fortes qui résultent du cadre du travail, de sa relation à l'économie. L'artiste est un joueur mais qui fait de son jeu un travail. On ne peut pas établir de hiérarchie dans les motivations de l'artiste et les motivations économiques ne sont pas forcément premières même chez ceux pour qui les retombées économiques sont les plus importantes. Cependant les analyses de l'art devraient davantage prendre en compte la dimension marchande de cette activité et il faudrait accepter plus largement l'idée que même si elle ne définit pas entièrement l'activité, la valeur marchande l'influence et la contraint, au point extrême de parfois confondre l'art avec la création de valeurs uniquement marchande comme le reconnaît Christian Boltanski :

« Ce qui est prodigieux lorsque tu es un artiste qui marche, c'est que tu fabriques de l'or comme un alchimiste. Tu sais qu'en deux heures de travail tu peux fabriquer de l'or, et c'est une très grande tentation [...] Et puis il y a une autre source de tentations lorsque ton marchand te dit : "Christian, j'ai un collectionneur, quelqu'un de très bien, qui aimerait avoir une pièce de toi de cette série, pourrais-tu la faire ?" J'ai bien évidemment fait ça, ça n'est pas bien mais c'est normal. »<sup>276</sup>

---

<sup>273</sup> Ou artiste auteur selon le statut français de la maison des artistes.

<sup>274</sup> Menger, *Portrait de l'artiste en travailleur*. op. cit., p.7

<sup>275</sup> Il existe bien évidemment des artistes qui ne sont pas des professionnels de l'art, dont l'art n'est pas un travail au sens économique.

<sup>276</sup> Benhamou-Huet, *Les artistes ont toujours aimé l'argent*. op. cit., p.9.



L'artiste contemporain comme l'artiste moderne est une signature, si bien que certains artistes ne travaillent plus de leurs mains<sup>277</sup> mais deviennent uniquement des concepteurs qui signent des plans et se confondent avec les designers où les architectes. Ils ont abandonnés le dessin pour le dessein. Le projet, et non directement sa réalisation, la partie abstraite qui n'est encore que pensée, devient le fond de commerce de l'artiste. Les relations entre les artistes contemporains et les riches, du monde de l'art et de l'économie, peut faire douter de l'honnêteté et de la pertinence de leurs démarches. L'artiste contemporain semble ainsi au service des puissants mais se glorifie des marques d'irrévérence envers un système auquel il appartient. Les artistes ressemblent ainsi à ces intellectuels, journalistes et écrivains qui ont fait carrière dans la critique. De la même manière que ces intellectuels, ils mettent en scène leur insolence et leur indépendance vis-à-vis d'un système dont ils ont accepté depuis longtemps les règles<sup>278</sup>.

Les artistes comme les écrivains, pour pouvoir exercer librement leur activité, ont cherché des mécènes, des grands à servir, et à distraire. Aujourd'hui si n'est l'état, ce sera le privé, les collectionneurs. Mais cet asservissement, qui correspond à celui de n'importe quel autre travailleur, questionne la notion de liberté associée au ludique de l'activité artistique. Cette liberté n'est pas illusoire, car les artistes contemporains se ménagent de larges marges de manœuvres, au sein du système ce qui leur fait correspondre la figure du *trickster* ou du joker évoquée précédemment. Cependant leur liberté ne peut en aucun cas être prise comme un absolu qui distinguerait l'art contemporain comme jeu d'un travail ordinaire. L'artiste a certes le privilège de diriger son activité dans des mesures bien plus larges que la plupart des travailleurs et y trouve sans doute bien plus de plaisir, mais lorsqu'il fait de son activité un travail au sens économique et social, il accepte de céder une grande part de sa liberté en échange d'un confort financier et matériel à l'instar de tous les autres travailleurs.

L'art correspond ainsi à une activité intellectuelle, de loisir, que les grecs opposait au travail mais en se monnayant il perd son statut d'activité libre :

« Quiconque donne son travail pour de l'argent se vend lui-même et se met au rang des esclaves »<sup>279</sup>

---

<sup>277</sup> Voir les *Spot paintings* de Damien Hirst, Annexe page 334.

<sup>278</sup> Au sujet des journalistes Gilles Balbastre, Yannick Kergoat, Serge Halimi, Pierre Rimbert, Renaud Lambert, scénario ; François Denord, Henri Maler, Jean Gadrey., *Les nouveaux chiens de garde*, Epicentre films, 2012.

<sup>279</sup> Paul Lafargue citant Cicéron, *Le Droit à la paresse*, Paris, Ed. Mille et une nuits, 1994. p.72.

§ Paresse, oisiveté et décroissance page 169.

Si les artistes contemporains ont continué un travail de réflexion sur l'art et ses règles et ont accepté de prendre le rôle du joueur, ils ont abandonné les finalités profondes que le jeu pouvait porter pour se contenter des marges de liberté qu'il pouvait leur donner. Même si au premier abord certaines œuvres d'art contemporaines apparaissent comme ludiques les artistes contemporains ont abandonné la dimension subversive du jeu par rapport au travail moderne que l'on retrouvait chez de nombreux artistes des années soixante et se contentent de jouer le jeu. Otto Muehl a tenu jusqu'à la fin de sa vie des positions ludiques radicales par rapport au travail salarié qu'il remettait violemment en question :

« Quiconque fait travailler des gens contre un salaire est un marchand d'esclaves, et quiconque travaille contre un salaire est un esclave. Chacun de ceux qui empochent un bénéfice, qui font travailler les autres, même dans les conditions les plus humaines qui soient (vacances, autos, treizième mois), est au bout du compte à la tête d'une plantation esclavagiste. »<sup>280</sup>

Cette vision anticonformiste et anticapitaliste des choses, dont l'application n'a certes pas toujours donné les meilleurs résultats<sup>281</sup>, est l'extrême inverse de l'organisation actuelle de l'art contemporain qui repose sur l'emploi de nombreux travailleurs, à qui l'on délègue le travail manuel, tant au niveau de la production des œuvres que de leur exposition. Certains leaders du marché de l'art contemporain comme Hirst, Murakami et Koons sont à la tête d'entreprises employant des centaines de personnes. Les artistes contemporains qui se disputent le haut du classement sont pour certains davantage trader et chefs d'entreprise que producteur : ils possèdent et maîtrisent les moyens de production et de communication mais ne s'occupent plus directement de la fabrication d'objet. Ils vendent des idées, qu'ils sont ensuite capables de faire réaliser.

---

<sup>280</sup> Otto Muehl, « Ottopsie d'un meurtre », Paris, interview lundi 19 novembre 2001, Virginie Luc, Gérard Rancinan, *Art à mort*, op. cit., p.82

<sup>281</sup> § Otto Muehl : essais de vie commune page 256 et Annexe page 360

## Artiste et/ou artisan

### L'artiste : chef d'entreprise et commercial

L'artiste contemporain qui possède plusieurs ateliers où travaillent ses employés est un chef d'équipe : il dirige, prend les décisions, gère les commandes. Il est le chef mais aussi celui dont le nom est associé à la marque. Il dirige ainsi son activité mais surtout celle des autres et reproduit le modèle capitaliste de la spécialisation et de la séparation du travail. Cependant il a le monopole de la paternité des œuvres. Même s'il faudrait d'après nous réévaluer la participation de chacun au processus de fabrication de l'œuvre, au final l'artiste est le plus souvent le seul à la signer :

« Il n'est peut-être pas important aujourd'hui que l'œuvre soit créée de la main même d'un artiste célèbre tant que l'artiste reconnu est à la base de sa conception et que l'œuvre est associée à son nom. Le succès de Damien Hirst repose sur une marque forte et un contrôle qualité du processus de fabrication. »<sup>282</sup>

Damien Hirst est l'un des meilleurs exemples de ce nouvel art industriel, avec notamment ses *spots paintings*<sup>283</sup>. En dissociant travail intellectuel et travail manuel, l'artiste limite l'activité manuelle à la simple exécution et retire une partie non négligeable de sa dimension créative. Lorsque nous analysons une œuvre d'art, nous devons nous intéresser à son processus car il nous révèle le sens profond de l'œuvre. Pour comprendre une œuvre d'art et sa réception, les historiens d'art accordent de plus en plus d'importance à son contexte de création et non pas uniquement à sa fonction symbolique. L'analyse des relations d'une œuvre avec l'économie, ses implications dans le réel, nous donne un sens de lecture qui ne doit jamais être entièrement écarté au risque de perdre de vue l'impact effectif de l'œuvre et sa fonction dans la société.

---

<sup>282</sup> Thompson, *L'affaire du requin qui valait douze millions*. op. cit., p.120.

<sup>283</sup> « Chaque tableau est réalisé par plusieurs personnes, si bien qu'aucune d'entre elles ne peut jamais être responsable de la totalité d'une œuvre », Thompson, p.114. Annexe page 334.

« Le critique d'art de *The Village Voice*, Jerry Saltz, écrit : "Le mieux que l'on puisse dire au sujet de ces toiles est que Hirst travaille dans un interstice entre la peinture et le nom du peintre" : Damien Hirst fait des Damien Hirst. Les tableaux eux-mêmes sont des supports d'étiquettes de la marque Hirst. Ils sont comme Prada ou Gucci. Vous payez plus mais vous avez le buzz d'une marque. Pour un prix compris entre 250 000 et 2 million de dollars, les ploucs et les spéculateurs peuvent acheter une œuvre qui est juste un nom. »<sup>284</sup>

Ce n'est plus le travail qui fait la valeur de l'œuvre. L'art contemporain est ainsi à cheval entre art financier et industriel. Alors que l'art s'est progressivement construit comme une activité libérale, il se définit encore comme non-instrumentale, non-utilitaire, par des critiques complaisants ou des sociologues qui prennent en compte les définitions et les croyances romantiques auxquelles l'analogie avec le jeu participe également :

« L'activité artistique, on le sait, ne répond à aucun intérêt clairement défini, ni utilitaire, ni moral. »<sup>285</sup>

Ces conceptions de l'art apparaissent comme des lieux communs. Elles ne sont pas totalement erronées. Il est cependant naïf de penser qu'elles puissent s'accorder à l'art contemporain, ou à tout art professionnel qui nourrit celui qui le pratique. Alors que l'art contemporain continue de se définir par son autonomie, celle-ci est démentie par sa confusion la plus totale avec les derniers développements du système capitaliste. Le plus paradoxal reste que malgré l'industrialisation de l'art contemporain et ses liens avec les marchés financiers et la spéculation boursière, il est encore mis en opposition aux pratiques considérées comme mineures parce que commerciales. L'art contemporain comme jeu participe ainsi d'une idéologie de l'art qui sert à le distinguer fallacieusement des autres activités artistiques commerciales par les valeurs ludiques de liberté, d'inutilité et de désintéressement. Cette distinction correspond notamment à celle entre art décoratif et art intellectuel mis en évidence par William Morris, et qui est avant tout une distinction entre les producteurs :

« L'art intellectuel est séparé de l'art décoratif par des lignes de démarcation très tranchées, non seulement en raison du type d'œuvres produites sous ces appellations, mais aussi pour ce qui est de la position sociale de ses producteurs. Ceux qui s'adonnent aux arts intellectuels exercent des professions libérales ou bien sont des gentlemen comme on les appelle, tandis que ceux qui suivent les arts décoratifs sont des travailleurs payés à la semaine, en résumé, ce ne sont pas des gentlemen. »<sup>286</sup>

---

<sup>284</sup> Thompson, *L'affaire du requin qui valait douze millions*. op. cit., p.114

<sup>285</sup> Menger, *Portrait de l'artiste en travailleur*. op. cit., p.7.

<sup>286</sup> William Morris, *L'art et l'artisanat*, trad. par Thierry Gillybœuf, Paris, Payot & Rivages, 2012. p.53.

L'artiste intellectuel, s'adonne finalement au commerce et à la spéculation pour devenir ce que Morris désignait comme producteur commercial :

« Pour le producteur commercial, les véritables marchandises ne sont rien, leurs péripéties sur le marché sont tout. Pour l'artiste les marchandises sont tout ; il ne soucie pas du marché, car d'autres artistes lui demandent de faire ce qu'il fait et ce que son talent le presse de faire. L'éthique du commerçant (qui va de pair cela va de soi, avec ses besoins) le pousse à donner aussi peu que possible au public (client) et à prendre autant qu'il peut de lui. L'éthique de l'artiste l'invite à mettre tout ce qu'il peut de lui dans tout ce qu'il crée. Partant, le commerçant se retrouve aux prises avec un public d'ennemis, tandis que l'artiste a affaire avec un public d'amis et de proche. »<sup>287</sup>

Au regard de cette définition et des confessions des artistes eux-mêmes<sup>288</sup>, l'artiste contemporain fait figure d'artiste commercial, par le déplacement de son activité de la production de marchandises à la spéculation. Les réflexions de Morris qui continuent d'inspirer notamment les penseurs de la décroissance, mettent en avant la notion d'échelle. La différence d'échelle sépare artisanat et art industriel, mais peut aussi faire pencher l'activité du côté du jeu ou du côté du travail. Le travail artisanal cher à William Morris recèle une dimension ludique supérieure au travail moderne séparé, spécialisé, industriel que nous avons identifié dans la production d'œuvres d'artistes contemporains pourtant largement associées au jeu. William Morris défenseur de l'artisanat voyait déjà se profiler la réduction du terme art à sa spécialisation en tant qu'activité intellectuelle. Le philosophe Richard Shusterman reprend le même constat :

« Si jadis la notion d'art impliquait une habilité, une compétence technique, un métier, elle est aujourd'hui réservée à la pratique du grand art, qui exclut toute attitude besogneuse de la part de l'artiste. »<sup>289</sup>

Il n'y a pas de distinction à rechercher entre art et artisanat lorsque l'expérience de création de l'artiste rejoint celle de l'artisan en tant qu'activité manuelle. L'artisan correspond cependant à la figure de l'artiste travaillant à sa propre échelle et s'oppose ainsi à celle du producteur commercial de Morris ou du producteur industriel qui utilise le fruit du travail des autres pour se l'approprier et spéculer selon le modèle capitaliste, et créer une valeur de l'œuvre ainsi supérieure au coût du travail nécessaire à sa réalisation.

---

<sup>287</sup> Ibid. p.36.

<sup>288</sup> De Damien Hirst ou de Christian Boltanski.

<sup>289</sup> Richard Shusterman, *L'art à l'état vif: la pensée pragmatiste et l'esthétique populaire*, trad. par Christine Noille-Clauzade, Paris, les Éd. de Minuit, 1991. p.80.

## Travail et inégalités

« Les riches brûlent le produit du travail qu'ils ont extorqué aux travailleurs au-delà de ce qu'ils peuvent utiliser eux-mêmes. »<sup>290</sup>

À l'artiste contemporain, qui tire profit du travail des autres ainsi que de la spéculation intellectuelle et financière à partir de l'œuvre qu'ils ont produite, s'oppose ainsi la figure de l'artisan qui est lui aussi payé pour des compétences spécifiques mais qui facture son œuvre en temps de travail (et matériaux) et non en droits d'auteur. En France le droit d'auteur définit et régit l'activité artistique. La loi exclut explicitement l'artisan de ce cadre. Or le travail de l'artisan peut être de nature artistique, intellectuelle, et le travail artistique peut prendre la forme d'un travail artisanal, manuel, et les deux figures peuvent alors se confondre.

Artiste	Artisan
Travail intellectuel	Travail manuel
<hr/>	
Artiste	Artisan
Travail intellectuel	Travail manuel

Dans l'art contemporain la valeur de l'œuvre d'art dépasse la valeur que le seul calcul du coût du travail (et des matériaux) lui aurait donnée. Même si certains matériaux et les échelles gigantesques de certaines œuvres participent à l'envolée des prix, les limites du rationnel ou du raisonnable sont franchies par la spéculation. De nombreux spectateurs sont outrés par le prix des œuvres de la même manière que par les déboires des traders. C'est compréhensible lorsque chacun met ces sommes en perspective avec sa propre expérience et la valeur que la société fixe à son propre travail. Comment ne pas se sentir lésé quand le travail d'un autre est considéré comme cent ou mille fois supérieur au votre, qu'il soit artistique ou non ? Quelles justifications la critique ou l'esthétique peuvent-elles donner à de tels écarts ? Les experts, critiques complaisants et historiens d'art argumenteront de l'importance de ce travail pour l'humanité dans son ensemble par rapport à celui du simple spectateur, travailleur lambda, ou par rapport à celui d'un artiste non reconnu ou même médiocre. Mais pour nous, dans une conception humaniste de l'art et de la société, aucune théorie esthétique ne peut justifier de telles disproportions dans la rémunération du travail des personnes. Par ailleurs, la séparation capitaliste qui crée une hiérarchie entre les individus par

<sup>290</sup> William Morris et Christian Arnsperger, *Comment nous pourrions vivre*, éd. par Serge Latouche, le Passager clandestin, 2010. p.67.

la valeur que l'on donne à leur travail ne nous semble pas bénéfique à l'humanité dans son ensemble. Robert Filliou ou les situationnistes, Asger Jorn ou Guy Debord, ou Allan Kaprow ont tous défendu la non-spécialisation en art, qui est aussi la non-séparation entre les individus.

Kaprow ouvrait cependant la brèche aux spéculations de Damien Hirst en acceptant que l'artiste travaille avec les galeries s'il intégrait cela consciemment dans son art. Pour les situationnistes l'art comme jeu ne devait absolument pas avoir de valeur marchande et s'opposer complètement au travail. L'artiste artisan, qui est rémunéré pour le coût de son travail, le temps passé à la création, tient une position intermédiaire entre l'art gratuit, produit par tous qui n'a pas de valeur marchande, et l'art contemporain produit par une minorité et dont la valeur est fixée par la spéculation intellectuelle et financière. Pour beaucoup, il est normal qu'un artiste gagne davantage qu'un ouvrier, et que tous les travaux, tâches ne soient pas rémunérées de la même manière. Cette réflexion sur le coût du travail intellectuel et artistique, et du travail en général nous amène à la critique de la société que mène Cornélius Castoriadis dans *L'Institution imaginaire de la société* :

« L'économie au sens le plus large (de la production à la consommation) passe pour l'expression par excellence de la rationalité du capitalisme et des sociétés modernes. Mais c'est l'économie qui exhibe de la façon la plus frappante - précisément parce qu'elle se prétend intégralement et exhaustivement rationnelle - la domination de l'imaginaire à tous les niveaux. »<sup>291</sup>

Pour Castoriadis, le fait d'attribuer des valeurs différentes au travail de chacun, n'est pas aussi rationnel que l'on pourrait le croire. Les sciences dites rationnelles qui justifient ces inégalités, de l'économie à la génétique<sup>292</sup>, ne sont que des constructions théoriques, équivalentes à n'importe quelles autres croyances servant à justifier un système. L'économie instaure des distinctions entre les travailleurs, ce qui se traduit dans le champ de l'art par des distinctions entre les producteurs et entre les œuvres. À l'intérieur du champ de l'art, j'ai de grandes difficultés à trouver des interlocuteurs qui acceptent de suivre les réflexions que je mène ici, qui soient prêt à remettre radicalement en cause la valeur marchande de l'art et les hiérarchies qu'elle engendre, qui se traduisent par une hiérarchie sociale fixée par le salaire de chacun et qui permet de jouir plus ou moins des produits de la société. Robert Filliou aurait souhaité gagner un salaire humble toute sa vie plutôt que de vivre à certains moments dans la

---

<sup>291</sup> Castoriadis, *L'institution imaginaire de la société*. op. cit., p.219. Cet ouvrage reprend des critiques formulées dès les années cinquante dans la revue *Socialisme et Barbarie*.

<sup>292</sup> Albert Jacquard, *Éloge de la différence: la génétique et les hommes*, Paris, Seuil, 1978. L'auteur y montre que du point de vue de la génétique la diversité est un enjeu, et que la différence de chacun a donc une valeur en soi. La génétique sert justifiée à justifier l'idée d'une égalité entre les hommes, à partir de la différence de leur génome.

misère et à de se voir à d'autres proposer des sommes confortables pour son travail. Il plaidait déjà à sa manière pour une allocation universelle, une répartition universelle et équitable des capitaux.

L'art contemporain est une accumulation de capitaux sous la forme de grands musées ou de collections privées et participe d'une non-redistribution équitable des capitaux dans la société. Pour William Morris le monde de l'art était déjà un petit monde de riches :

« C'est l'art d'une *clique* et non du peuple. Le peuple est trop pauvre pour y prendre part. »<sup>293</sup>

Ces analyses sont facilement taxées de réactionnaires alors qu'elles ont été formulées à différentes époques et parfois non pas en réaction mais en prévention aux dérives futures et qu'elles étaient partagées par la plupart des avant-gardes qui luttait contre l'embourgeoisement et la marchandisation de l'art. Dans toutes les transactions il est souhaitable d'abolir les excès de minorités qui nuisent à la majorité. William Morris parlait d'un art socialiste : aujourd'hui bien sûr le mot socialiste est galvaudé, mais il ne s'agit pas non plus de communisme mais plutôt d'un socialisme utopique<sup>294</sup>, projet politique dans lequel l'art peut tenir une place importante comme moyen d'expression de chacun.

Le travail artistique en tant que travail artisanal est valorisé par rapport au travail purement mécanique de l'ouvrier. Dans l'art contemporain l'artiste n'est pas considéré comme un simple artisan, notamment du fait qu'il est détenteur d'un savoir théorique et comme nous l'avons vu peut déléguer à d'autres l'aspect pratique. Le déplacement du travail de l'artiste contemporain du manuel vers l'intellectuel peut correspondre à la description de la classe de loisir par Thorstein Veblen :

« L'abstention affichée de tout travail devient donc la preuve classique de l'exploit pécuniaire [...] l'assiduité au travail productif est une preuve de pauvreté et de sujétion, elle devient incompatible avec une position honorable dans la société. »<sup>295</sup>

Pour attester de leur nouveau statut dans la société, et trouver leur place parmi les riches, les artistes mettent en avant leur oisiveté et leur travail intellectuel, au détriment du travail manuel dont ils participent indirectement à la dépréciation.

---

<sup>293</sup> Morris, *L'art et l'artisanat*. « L'art en ploutocratie », p.106. Cette observation est partagée par l'économiste Thorstein Veblen ou par John Dewey et serait difficilement démentie sociologiquement aujourd'hui, mais elle a toujours été politiquement démentie par les institutions.

<sup>294</sup> Voir Lexique en Annexe page 312.

<sup>295</sup> Thorstein Veblen et Raymond Aron, *Théorie de la classe de loisir*, trad. par Louis Evrard, Paris, Gallimard, 1978. p.27.



## Pratique et théorie

« Dès 1913, le secrétaire de la fédération des Métaux de la CGT, Alphonse Merrheim (1871-1923) avait souligné : « L'intelligence est chassée des ateliers et des usines. Il ne doit y rester que des bras sans cerveau et des automates de chair adaptés à des automates de fer d'acier. »<sup>296</sup>

Le concept d'homo ludens est souvent employé pour résoudre la dichotomie entre l'homo faber et l'homo sapiens :

« La notion d'homo ludens, l'homme du jeu, est indispensable à introduire dans une vision anthropologique large entre l'homo faber au travail et l'homo sapiens qui fait la science. Entre l'homme du travail et l'homme de la connaissance il y a un immense domaine »<sup>297</sup>.

Ce domaine peut être celui de l'art, un entre-deux, où l'artiste est l'homme qui joue : entre l'homme qui sait et l'homme qui travaille, chaque homme peut être artiste. L'homme qui joue pouvant être à la fois l'homme qui sait et l'homme qui fait. L'homo ludens se retrouve indirectement chez Miguel Benasayag dans *Résister c'est créer*, où les auteurs défendent l'indissociation entre le faire et le penser :

« Résister, c'est, aussi, dépasser la séparation capitaliste entre théorie et pratique, entre l'ingénieur et l'ouvrier, entre la tête et le corps. »<sup>298</sup>

L'artiste peut assumer cette fonction d'*Homo ludens* et réconcilier pratique et théorie mais si l'artiste contemporain gagne plus que l'artisan c'est notamment parce qu'il joue et jouit de cette séparation. C'est son statut de travailleur intellectuel qui accorde de la plus-value à son travail. Benasayag, qui ne se réfère pas à l'art contemporain mais à l'art en général en tant que création, traite avec indistinction artiste et artisan à l'instar de William Morris :

« L'artisan ou l'artiste, par exemple, pense avec ses mains, avec son corps, car penser, c'est rencontrer des résistances, des obstacles face auxquels nous élaborons des hypothèses – pratiques ou théoriques – qui nous permettent de les dépasser. Cette « pensée non consciente » est loin d'être exclusive à l'artisan ou à l'artiste. »<sup>299</sup>

Face au travail moderne, l'artisanat apparaît comme un modèle de résistance, où l'activité pratique peut se confondre avec l'activité théorique. L'art recouvre pour nous un champ plus large que celui de l'art contemporain, justement parce que celui-ci sépare trop souvent pratique et théorie. Nous voulons nous intéresser à l'art comme combinaison entre pratique et théorie. Il n'y a pas moins de pensée dans un domaine de l'activité humaine que

<sup>296</sup> Divertir pour dominer, Charles Jacquier, Postface Contre-culture versus divertissement, op. cit., p.261.

<sup>297</sup> André Chastel, « *L'art et le jeu* » Numéro de la revue "Diogène", 50, avril-juin 1965, Paris, Gallimard, p. 9.

<sup>298</sup> Florence Aubenas et Miguel Benasayag, *Résister, c'est créer*, Paris, La Découverte, 2008. p.155. On retrouve ici la pensée de Cornélius Castoriadis ou d'Ivan Illich.

<sup>299</sup> Ibid. p.118.

dans un autre mais il est des domaines qui ayant fait de la pensée leur spécialité se pensent ainsi supérieurs aux autres et en oublient de commencer par penser ce complexe. L'art n'est pas supérieur aux autres activités humaines, mais dans chaque activité on peut déplorer la séparation de la pratique et de la théorie parce qu'elle s'accompagne de hiérarchies, et la spécialisation a pour conséquence de retirer du plus grand nombre tout un domaine de compétence. Dans certains domaines, il y a de nombreux arguments pertinents en faveur de la spécialisation, mais qu'en est-il pour l'art ? Qu'est-ce que cela apporte à la société dans son ensemble de circonscrire sa pratique à une minorité ? Pour nous l'amélioration de la société dans son ensemble et l'émancipation de chacun passe par le développement de la pratique artistique de tout à chacun et non pas par le succès de quelques uns dans ce domaine : si c'est le développement de l'art que nous souhaitons alors nous devons encourager partout sa pratique.

Il en est ainsi de l'art comme de la philosophie : ce qui peut être un instrument utile à chacun pour penser, s'émanciper, mettre en jeu notre relation à l'autre devient par la spécialisation et la compétition un outil de domination. La spécialisation fait sans doute partie de toutes les formes d'organisation sociale, mais nous pouvons refuser les séparations et les hiérarchies qu'elle induit dans notre société et accepter la nécessaire complémentarité de nos activités.

Pour André Lavrat<sup>300</sup>, artiste artisan, mais aussi funambule, « *nous avons tous besoin du travail de chacun et si nous passons de temps en temps pour des imbéciles avec nos connaissances, c'est valable pour tout le monde.* »<sup>301</sup>

Concrètement dans l'enseignement de l'art, c'est la théorie qui domine la pratique. On pourra tenter de soutenir le contraire mais un rapide coup d'œil sur les maquettes et les coefficients aussi bien en école d'art qu'à l'université devrait suffire à faire accepter cette idée. L'université est souvent perçue comme privilégiant davantage la théorie : c'est sans doute vrai mais c'est à défaut d'avoir les moyens techniques, logistiques, budgétaires, nécessaires pour valoriser davantage la pratique. Mes études en école d'art m'ont donné accès à d'importants moyens techniques dont notamment la sérigraphie que j'ai expérimentée avec beaucoup de plaisir. J'étais cependant bien conscient que ma pratique dépendait de moyens techniques auxquels je n'aurai plus accès en sortant. L'université enseigne davantage l'autonomie puisque nous ne pouvons compter que sur nos propres moyens. L'université nous donne parfois le sentiment d'être un autodidacte puisqu'on a l'impression de n'y avoir

---

<sup>300</sup> Annexe page 354.

<sup>301</sup> André Lavrat, *Sur le fil de la vie*, Dammarie-les-Lys, Lys Editions Amatteis, 2009. p.162.

presque rien appris en pratique. Les écoles d'art enseignent des savoirs techniques, mais avec une certaine hiérarchie : les chefs d'ateliers, fer, bois, sérigraphie ont le statut de techniciens. Certains sont précaires et moins payés que les professeurs de théorie. Le fait que les enseignants techniques soient moins bien rémunérés se justifie par leur plus faible niveau d'études<sup>302</sup>. Pourtant ils apportent des savoirs précieux aux étudiants et ne demeurent jamais des enseignants techniques. Passionnés par leur pratique, ils très souvent autant de connaissances encyclopédiques qu'un enseignant de théorie. L'enseignement théorique se limite davantage à la théorie que l'enseignement technique ne se limite à la pratique.

Dans les écoles d'art, la plupart des étudiants développent une dépendance aux techniciens sans qui ils ne pourraient pas mener à bien leurs travaux et se familiarise avec une manière de faire qui caractérise de nombreux artistes contemporains. Au moment du passage de mon diplôme, Pierre Mercier ironisait sur le nombre d'assistant donc chacun de mes camarades auraient besoin. Pour ma part, j'ai mené mon travail en complète autonomie. Les étudiants sont généralement et théoriquement reconnaissant du travail des techniciens et de l'aide qu'il leur apporte, mais dans la pratique un trop grand nombre d'entre eux se comportent de manière désagréable comme si le travail, pour ne pas dire la soumission de l'autre, leur était naturellement du. J'ai vu de mes yeux un enseignant servir de mauvais exemple aux étudiants et leur enseigner ainsi de mauvaises pratiques<sup>303</sup>.

Un ami a travaillé sur plusieurs projets en tant que technicien pour l'atelier son de l'Esad de Strasbourg<sup>304</sup>. Il m'a fait part avec humour du comportement des étudiants qu'il remettait violemment en place : « *parles-moi d'abord gentiment parce que sans moi ton boulot ça marchera pas, donc si tu veux que ça marche on va recommencer à zéro* ». Il commençait ainsi par leur apprendre la politesse.

---

<sup>302</sup> La réforme des écoles d'art a précipité de nombreux enseignants dans les universités pour poursuivre une thèse de doctorat car la compétition se durcit. Pour conserver leur poste, ou accéder à un autre plus important et donc conserver leur pouvoir dans leur institution chacun s'aligne sur la ligne de départ dont on risque de se faire exclure sans doctorat.

<sup>303</sup> Après une journée de montage au conservatoire de Strasbourg, durant laquelle les étudiants sous prétexte de la liberté de création, n'écoutaient aucune consigne de sécurité des techniciens, qu'une fille ait fait tomber une paire d'enceintes, que l'un des techniciens lui avait demandé trois fois de cercler afin qu'elles ne tombent pas, l'enseignant a fait une demande au régisseur général qui a refusé. Le régisseur lui a expliqué que les choses devaient se passer comme il le désirait sinon elles ne se passeraient pas : l'enseignant a haussé le ton, l'a traité de petit chef. Cela a fini dans le bureau de la directrice du conservatoire à moins d'une heure de l'ouverture des portes. Pour ma part j'ai constaté que l'enseignant n'a pas voulu respecter l'autorité du régisseur qui pourtant est toujours resté dans son domaine de compétence, et a fait preuve de patience toute la journée face aux étudiants qui lui on manqué de respect à longueur de temps. L'enseignant quant à lui n'a pas supporté recevoir un ordre provenant d'un technicien. Ce type de comportement est récurrent : on encourage les étudiants à ne pas respecter les contraintes techniques si les contraintes et les consignes ne viennent pas directement du curateur ou du responsable. Ainsi dans les écoles d'art, on n'enseigne pas l'irrévérence envers l'autorité mais uniquement envers les subalternes.

<sup>304</sup> Ecole supérieure des arts décoratifs qui forme aujourd'hui avec d'autres établissements la Haute école des arts du Rhin. Malgré la posture de certains enseignants qui faisaient mine d'être gênés, préoccupés par l'élitisme ambiant c'est bien un vocable qui rappelle directement celui des grandes écoles qui a été retenu.

Cette anecdote peut passer pour un fait isolé, et on pourrait trouver qu'il s'agit là d'une petite vengeance de la part d'un technicien, mais il s'agit au contraire de rétablir un rapport équilibré entre les individus. Mon ami est par ailleurs régisseur son dans une compagnie de théâtre dans laquelle il n'est pas « que » régisseur son puisqu'il est créateur d'ambiance sonore et participe pleinement au travail de dramaturgie. Il est comme beaucoup dans une pluriactivité travaillant à des projets personnels, des projets collectifs et des projets pour les autres. Mais les étudiants ne voyaient en lui « qu'un technicien ». Inversement lorsqu'un artiste ou un penseur participe à un workshop il est traité avec le plus grand respect.

Le travail qui va être donné à voir au public est souvent une co-création entre un ou plusieurs techniciens et l'artiste. À cet instant et dans ce contexte précis chacun ne peut faire sans l'autre. Et même si chacun a une pratique différente et une position que l'on peut essayer de définir, il n'y a pas de cases dans laquelle chacun devrait rester.

« On a pu distinguer les cas extrêmes du travailleur « manuel » pour qui le langage est un instrument d'expression, un repère, voire un moyen d'acquérir une meilleure place, et, d'autre part, du travailleur « intellectuel » qui fait du langage son milieu et le matériau de son travail. Entre ces extrêmes, il y a toute une série de positions. »<sup>305</sup>

## Projet ADN

### Annexe page 419

Encore une fois il s'agit d'utiliser la clé des contraires pour établir un continuum entre une pratique de l'art qui serait plus théorique, intellectuelle et une autre qui serait plus manuelle, tout en gardant à l'esprit qu'un savoir non-théorique réside dans la pratique et que la théorie elle-même est une pratique. Pour William Morris le « grand art » qui se pratiquerait uniquement pour le plaisir, comme loisir supérieur, ne s'opposait pas à l'artisanat comme art subordonné à la réalisation de notre bien-être quotidien et l'artiste ou l'artisan devait être capable de faire les deux :

« Qu'un gars qui n'est pas fichu de composer un poème épique tout en travaillant à son métier à tisser n'a qu'à fermer boutique, il ne sera jamais bon à rien »<sup>306</sup>

---

<sup>305</sup> Michel de Certeau, *La culture au pluriel*, Paris, Christian Bourgeois, 1980, note 14, p.114.

1ere édition 1974

<sup>306</sup> Morris et Arnspenger, *Comment nous pourrions vivre*. op. cit., p.16 cité par Serge Latouche dans son introduction.

L'art est à la fois travail manuel et intellectuel, à l'instar de l'artisanat. Cependant l'art contemporain s'est développé et affirmé en tant que un travail intellectuel dont le produit quel qu'il soit sera consommé sous forme de loisir par le public, prendra la forme d'un divertissement.

# L'art comme loisir

## Culture & loisir

### L'art un loisir supérieur

Chez les grecs ou dans la bourgeoisie l'art était considéré comme un loisir, une dépense de temps libre, aussi bien pour les artistes que pour les amateurs. Jusqu'à l'apparition du loisir moderne au début du vingtième siècle, puis l'avènement des loisirs, le loisir en tant que temps libre « dont on dispose en dehors des occupations imposées, obligatoires, et qu'on peut utiliser à son gré »<sup>307</sup> était limité pour les travailleurs et seule la classe oisive profitait d'un important temps de loisir : aujourd'hui notre société se définit par le loisir et la consommation. Cependant au début du vingtième siècle ces termes s'appliquaient aux classes supérieures. En 1899, l'économiste Thorstein Veblen publie *The Theory of the leisure class*, traduit en français par *Théorie de la classe de loisir*<sup>308</sup> : le titre peut aujourd'hui prêter à confusion laissant penser qu'il pourrait s'agir d'un énième ouvrage de sociologie sur les classes moyennes ou populaires alors qu'il traite de la classe supérieure comme classe oisive. Cet écart entre l'objet des ouvrages désormais traditionnellement consacrés aux loisirs et celui de Veblen témoigne de l'évolution du terme et des pratiques qu'il recouvre.

Veblen s'intéresse à la classe capitaliste, celle qui selon Paul Lafargue « *s'est trouvée condamnée à la paresse et à la jouissance forcée, à l'improductivité et à la surconsommation* »<sup>309</sup>. Le loisir se confondait alors avec une certaine oisiveté, l'improduction, le non-travail, l'oisiveté de ceux qui vivent du travail des autres :

« le terme de « loisir », tel qu'on l'emploie ici, ne parle ni de paresse ni de repos. Il exprime la consommation improductive du temps, qui 1) tient à un sentiment de l'indignité du travail productif ; 2) témoigne de la possibilité pécuniaire de s'offrir une vie d'oisiveté. »<sup>310</sup>

Cette oisiveté est l'envers de la paresse de Lafargue, ou de l'oisiveté de Robert Louis Stevenson ou d'un Thoreau, elle est le temps libre dont on dispose grâce au travail des autres, et n'a rien à voir avec le refus du travail ou la simplicité volontaire. L'oisiveté est ici le souci

---

<sup>307</sup> Larousse, <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/loisirs/47709>

Voir Lexique en Annexe page 309.

<sup>308</sup> Veblen et Aron, *Théorie de la classe de loisir*. op. cit.

<sup>309</sup> *Le droit à la paresse*, édition ?, op. cit., p.38, première édition en 1881.

<sup>310</sup> Veblen et Aron, *Théorie de la classe de loisir*. op. cit.

des riches et ne réside pas tant dans le fait de ne rien faire que dans le fait de faire quelque chose qui ne soit pas un travail laborieux. À la fin de la révolution industrielle, la morale impose les valeurs du travail à la majeure partie de la société mais accepte qu'une minorité en soit dispensée. L'oisiveté de celui qui refuse le travail et dépense son temps de manière inutile est condamnée alors que celle de celui qui vit de ses fruits est saluée comme le déplore Thoreau :

« Si un homme marche dans la forêt par amour pour elle pendant la moitié du jour il risque fort d'être considéré comme un tire-au-flanc : mais s'il passe toute sa journée à spéculer, raser cette forêt et à rendre la terre chauve avant l'heure, on le tiendra pour un citoyen industriel et entreprenant ! »<sup>311</sup>

Le spéculateur, le trader ou le rentier, gagne son temps libre grâce au travail des autres. Aujourd'hui encore peu importe la manière dont cet argent a pu être acquis. Cette forme d'oisiveté repose ainsi sur le travail productif qu'elle dénigre, de même que toute sorte de travail manuel.

L'art quant à lui, en tant que jeu, gratuit, improductif, correspondait tout à fait à la définition d'un loisir se limitant alors à la classe supérieure : même si la peinture peut de tout temps se définir comme un travail manuel, elle faisait désormais idéologiquement partie des arts libéraux et s'était détachée frauduleusement, artificiellement de l'artisanat, pour s'autonomiser. La littérature et la lecture, la peinture et la collection, sont autant d'activités de loisir légitimes pour les classes supérieures de même que le sport ou la chasse. Il s'agit là d'activités menées pour elles-mêmes et que l'on peut rattacher à une culture classique ou ancienne. Le loisir, tel que le décrit Veblen et selon une vision toujours actuelle, c'est ainsi « consacrer du temps au développement des facultés et connaissances esthétiques »<sup>312</sup>, à l'esthétique comme libre jeu des capacités selon la conception romantique de Schiller. Le loisir est un temps libre consacré à une activité libérée des contraintes matérielles. John Dewey, Michel de Certeau ou encore Richard Shusterman ont affirmé que le développement de nos facultés esthétiques ne se réduit pas à la catégorie limitée des œuvres d'art définie par les classes supérieures, mais aujourd'hui encore le loisir est plus acceptable s'il correspond à priori à une activité intellectuelle, culturelle, comme le signale le paragraphe du Larousse consacré au loisir qui nous dit : « *Profiter de ses loisirs pour se cultiver* ». Et lorsque le loisir est synonyme de distraction on rappelle son lien avec les choses de l'esprit : « *amusements auxquels on se livre pendant ses moments de liberté : Des loisirs intellectuels* ». Le loisir est ainsi encore en partie connoté positivement lorsqu'il correspond aux loisirs dont disposaient

---

<sup>311</sup> Maximilien Le Roy, *Thoreau : la vie sublime*, Bruxelles, Le Lombard, 2012. p.36.

<sup>312</sup> Veblen, *Théorie de la classe de loisir*. op. cit., p.51

uniquement les classes supérieures, qui abhorraient le travail manuel. Mais lorsque les produits que l'on consomme durant notre loisir sont liés à une activité artisanale, industrielle, ou manuelle, ou que ceux qui les consomment font partie des classes populaires, le loisir prend une connotation négative. Dans le glissement vers une simple occupation du temps libre, le loisir ne reste socialement légitime pour les défenseurs de la Culture que lorsqu'il correspond à des activités classées comme intellectuelles ou artistiques<sup>313</sup>. Le débat se situe ainsi justement sur la frontière entre activités manuelles et intellectuelles, artisanales et artistiques.

Pour les sociologues et les anthropologues, il ne fait pas de doute que le loisir « *ne définit a priori aucun contenu d'activité, seule le caractérise sa forme libératoire; il se présente comme un pur contenant, une enveloppe de temps libéré des temps de contraintes (dits ici « temps obligé » et « temps contraints »), le loisir ne définit rien qu'un vide.* »<sup>314</sup>. Lorsque ce vide ne correspondait qu'à celui dont disposait la classe supérieure, alors il n'y avait pas débat sur son contenu. Cependant le loisir s'est démocratisé<sup>315</sup> en même temps que le temps libre<sup>316</sup> s'est étendu dans la population.

Le loisir décrit par Veblen exclut toute activité manuelle, utilitaire comme la cuisine, le jardinage, l'entretien de la maison : ce ne sont pas des loisirs pour la classe supérieure, qui affiche dans ces domaines sa supériorité en les déléguant à des domestiques<sup>317</sup>, affirmant sa liberté en s'affranchissant du travail manuel. Pour les classes populaires, l'enjeu du temps libéré peut être de s'adonner à des pratiques reconnues comme artistiques mais aussi de s'approprier des tâches quotidiennes et d'en faire un art, au sens où l'utilité secondaire, esthétique, concurrence l'utilité première, pratique : on ne cuisine plus juste pour se nourrir mais pour le plaisir, on ne jardine plus pour récolter mais pour embellir son jardin, le bricolage n'est plus seulement utilitaire mais participe à l'embellissement de la maison. Les activités citées ont toujours possédé une dimension esthétique, décorative mais celle-ci est mise en avant lorsque l'activité est réalisée en tant que loisir et non en tant que travail, corvée. Toutes ces tâches ou activités ne pouvaient pas relever du loisir des classes supérieures car

---

<sup>313</sup> « Une activité comparable à une autre, et ce qui était connoté autrefois comme un arrachement de soi vers d'autres sphères, un dépassement, littéralement une émancipation est ramenée désormais à être seulement une occupation du temps libre. » Serge Chaumier, *L'inculture pour tous: la nouvelle utopie des politiques culturelles*, Paris, L'Harmattan, 2010.

<sup>314</sup> Paul Yonnet, *Travail, loisir: temps libre et lien social*, 1 vol., Bibliothèque des sciences humaines, Paris, Gallimard, 1999.p.76

<sup>315</sup> « La caractéristique dominante du loisir moderne est qu'il est démocratisé.. », Idem, p.33.

<sup>316</sup> La notion de temps libre rassemble loisir et jeu : il n'y a pas de temps libre à priori pas d'activité qui soit plus libératoire en elle-même qu'une autre.

<sup>317</sup> « L'abstention affichée de tout travail devient donc la preuve classique de l'exploit pécuniaire », Veblen, *Théorie de la classe de loisir*, op. cit., p.27.



elles étaient bannies en raison de leur caractère laborieux. Le loisir était ainsi circonscrit à l'art et au sport, et ce sont ces pratiques qui étaient célébrées. Bien qu'il ait toujours existé des arts et des sports populaires, ils ne faisaient pas partie de la catégorie des loisirs. La classe supérieure décidait quels sports et quels arts étaient dignes de l'usage de leur temps libre, c'est-à-dire capable de stimuler ses capacités et de développer sa créativité. Le privilège de la créativité était parallèlement réservé aux pratiques de la classe supérieure alors qu'elle peut recouvrir d'autres domaines comme le pointait Michel de Certeau :

« Une machine à écrire, du papier et des loisirs : ce petit monde circonscrirait, par exemple, le lieu où l'art peut naître. Mais le logement, l'habillement, le bricolage, la cuisine, les mille activités urbaines ou rurales, familiales ou amicales, les formes multiples du travail professionnel sont aussi des champs où la création sort de toutes parts. »<sup>318</sup>

Les talentueux, les artistes étaient issus de la classe supérieure, ils étaient ceux qui avaient le loisir de développer leur créativité dans des pratiques limitées au loisir de la classe supérieure, à qui le loisir était lui-même réservé. Aujourd'hui encore nous souffrons cette « *idéologie qui limite les créateurs à une intelligentsia d'artistes ou d'écrivains* »<sup>319</sup>. Le temps et le domaine des loisirs se sont étendus aux autres classes. La classe de loisir en tant que telle, les non-travailleurs riches, existe toujours, mais leur loisir est entré en concurrence avec celui des masses. La classe supérieure ne se distingue plus par le seul loisir, la distinction s'effectue alors dans le champ même du loisir.

L'art jusqu'alors considéré comme loisir et même revendiqué comme tel par les avant-gardes, dadaïstes, surréalistes puis situationnistes, se voit aujourd'hui considéré comme un loisir supérieur par les défenseurs de la Culture, pour qui celle-ci ne doit en aucun cas être confondue avec les autres pratiques de loisir. L'art n'ose plus porter le nom de loisir maintenant qu'il doit le partager avec toute une série d'autres dépenses du temps libre. À l'instar de la classe supérieure, il ne veut pas souffrir l'indistinction. La classe supérieure n'a plus le monopole du loisir, or son loisir était synonyme de culture. Aujourd'hui la bataille du loisir est perdue, il appartient désormais aussi bien aux travailleurs qu'aux oisifs : reste la bataille de la culture.

---

<sup>318</sup> Michel de Certeau, *La Culture au pluriel*, Paris, C. Bourgois, 1980. p.244.

<sup>319</sup> *Ibid.*, p.246

## Du loisir à la culture

Le loisir consiste à « *occuper le temps vide, celui demeuré vacant une fois effectué le temps de travail et de soins domestiques* »<sup>320</sup>, tel que le décrit Serge Chaumier dans *L'inculture pour tous : la nouvelle utopie des politiques culturelles*, qui retrace notamment l'histoire du ministère de la culture et ses orientations. Cette définition correspond en partie à celle sur laquelle s'accorderaient les sociologues, mais d'emblée l'auteur exclut du loisir les tâches domestiques, forme de relation à notre environnement direct. La culture prend ainsi la forme d'une sphère séparée du quotidien et doit son existence à cette séparation. Mais en dehors de toute revendication artistique ou politique, force est de constater que les classes populaires ont depuis la naissance du loisir moderne consacré celui-ci à des tâches utilitaires, faisant entrer leurs pratiques de loisir en contradiction avec la définition esthétique habituelle du loisir comme culture, et de la culture comme sphère séparée des activités quotidiennes, qui se distingue de la définition anthropologique de la culture qui tendrait elle à englober les pratiques les plus diverses d'une société.

Thorstein Veblen a montré que le loisir de la classe supérieure consistait largement en la construction d'une culture intellectuelle reposant sur les œuvres du passé :

« Les classiques se maintiennent comme certificat de respectabilité intellectuelle, car il suffit au lettré de faire étalage de quelque savoirs que l'on reconnaîtra par convention comme signe de temps gaspillé »<sup>321</sup>.

D'après Veblen, la culture ne s'étale pas comme la confiture<sup>322</sup> mais bien de manière ostentatoire lorsqu'on en a beaucoup, pour démontrer ainsi son oisiveté. Pour John Dewey ce *prima accordé* aux œuvres reconnues nuit directement à l'attention que nous pouvons porter à notre quotidien :

« Ce n'est pas avec des louanges à l'intention de l'art ou par un intérêt exclusif porté immédiatement aux grandes œuvres d'art reconnues comme telles que l'on favorisera la compréhension de l'art et de son rôle dans la société. Cette compréhension à laquelle la théorie essaie de parvenir ne peut être atteinte que par un détour, par un retour à l'expérience que l'on a du cours ordinaire banal des choses »<sup>323</sup>

---

<sup>320</sup> Chaumier, *L'inculture pour tous*. op. cit., p.35.

<sup>321</sup> Veblen, *Théorie de la classe de loisir*. op. cit., p.263.

<sup>322</sup> « La culture c'est comme la confiture, moins on en a plus on l'étale ».

<sup>323</sup> John Dewey, Richard Shusterman, et Stewart Buettner, *L'art comme expérience*, trad. par Jean-Pierre Cometti, Christophe Domino, et Fabienne Gaspari, Paris, Gallimard, 2010. p.29.

Le grand art, celui des grandes œuvres d'art reconnues, est lié au loisir de la classe supérieure, mais quelle est alors la nature des activités de loisir qui se sont développés avec l'augmentation du temps libre ? Les connaissances et les expériences esthétiques que l'on peut acquérir sur son temps libre n'ont à priori pas la même valeur si elles se rapportent à des objets reconnus comme des œuvres d'art ou faisant partie de la culture, ou à des objets quotidiens, utilitaires, de non-art. Pour Serge Chaumier même les enseignants ne disposeraient plus d'une culture suffisante :

« Lesquels seraient encore capables, à l'image de ceux qu'ils ont remplacés, de réciter par cœur des tirades entières de Racine ou de Corneille ? Lesquels disposent d'une culture artistique ? »<sup>324</sup>

La notion de culture est ici complètement liée à ce que Veblen avait analysée pour la classe supérieure : l'apprentissage par cœur de quelques classiques est ici un critère de culture artistique. Michel de Certeau a pour sa part tenté de mettre en évidence que les connaissances jusqu'ici reconnues entraînent désormais en concurrence avec d'autres que l'on peut plus facilement valoriser :

« Le savoir scolaire perd son crédit, [...] il se trouve remplacé par des connaissances acquises ailleurs et plus rentables. »<sup>325</sup>

Pour nous il n'y a pas forcément de perte à déplorer : il est des milieux où il fait bien de connaître l'art contemporain et où l'on peut passer pour un idiot si l'on ne connaît ni les grands mouvements de l'histoire de l'art ni les artistes contemporains les plus chers qui ont été dernièrement exposés à Versailles, mais il est des milieux où connaître l'histoire du rap ou de la musique électronique, où connaître les principaux artistes du mouvement graffiti fera de vous un expert respecté alors que dans le milieu universitaire ces connaissances sont encore faiblement valorisées car peu partagées. Il n'y a pas de perte, simplement les jeunes générations ne consacrent plus uniquement leur temps à accumuler des connaissances à propos des canons esthétiques dressés par d'autres avec qui ils ont peu en commun mais s'intéressent davantage à leur propre culture<sup>326</sup>.

Dans *Théorie de la classe de loisir*, la Culture acquise par le loisir est faussement désintéressée, elle est avant tout un moyen d'asseoir sa position, de montrer qu'on a passé du temps à l'acquérir. Cette valorisation des connaissances existe indépendamment de la culture dont il s'agit. La dépense ostentatoire dont parle Veblen se retrouve dans le sport ou les échecs : une dépense de temps « inutile », un gaspillage, dans le sens où l'activité ne sert pas

---

<sup>324</sup> Chaumier, *L'inculture pour tous*. op. cit. p.180.

<sup>325</sup> Certeau, *La Culture au pluriel*. op. cit. p.122.

<sup>326</sup> La connaissance des œuvres du passées dialogue avec celle des œuvres du présent.

directement la production. Veblen distingue ainsi une utilité secondaire. La culture populaire et la culture savante sont marquées par la conversion du temps libre en temps de consommation. Consommation ostentatoire de temps ou d'argent, qui met en évidence le temps gaspillé. Le gaspillage est synonyme de luxe, d'utilité secondaire et aujourd'hui encore il peut définir la culture :

« La culture est un luxe, mais un luxe nécessaire à ceux qui veulent parvenir à être davantage Hommes. »<sup>327</sup>

Alors que pour les sociologues la culture a avant tout à voir avec des usages sociaux précis, cette définition de la Culture flirte avec la philosophie, mais nous rappelle qu'être Homme c'est d'abord apprendre à vivre dans un milieu :

« Vivre au sein d'un milieu populaire c'est, aujourd'hui encore, appartenir à une culture diffuse qui n'en est pas moins contraignante et élaborée que celle qui caractérise les classes supérieures. Un ouvrier accumulerait assurément les pataquès et les gaffes s'il devait figurer à un souper collet-monté, mais s'il devait vivre au milieu de gens du peuple, un grand bourgeois trahirait aussi sûrement sa gaucherie par ses manières de parler - c'est-à-dire aussi bien par son débit que par ses sujets de conversation ou ses tournures de phrases -, par sa façon de se servir de ses mains, par sa démarche ou son maintien et jusque dans sa manière de commander les boissons ou de proposer une tournée. »<sup>328</sup>

Mais si une culture est un ensemble de codes et de références, pour Serge Chaumier, la Culture « est une façon de sortir de sa condition, d'accéder à d'autres sphères. »<sup>329</sup>, ou selon les mots de Jean Vilar :

« En bref, la culture pour tous les adultes, c'est apprendre à voir, à lire, à écouter, à réfléchir d'après des données autres que celle de la profession de chacun. Jusqu'au dernier jour, c'est apprendre à apprendre »<sup>330</sup>

Jean Vilar se détache de la vision Malrusienne que semble partager en partie Serge Chaumier, dans laquelle sortir de sa condition rime avec ascension sociale, et se fait à sens unique. Si l'on veut être accepté dans la classe supérieure alors il faut en apprendre la culture. Au nom de la démocratie et pour lutter contre la discrimination on tente de rendre accessible à tous la culture de la classe supérieure, mais si l'enjeu est d'accéder à d'autres sphères on peut se demander pourquoi l'on ne devrait pas proposer davantage de musées qui enseigneraient à la classe supérieure la culture des classes populaires<sup>331</sup> :

---

<sup>327</sup> Chaumier, *L'inculture pour tous*. op. cit., p.26.

<sup>328</sup> Richard Hoggart et Jean-Claude Passeron, *La culture du pauvre: étude sur le style de vie des classes populaires en Angleterre*, trad. par Jean-Claude Garcias et Françoise Garcias, Paris, les Éditions de Minuit, 1970. p.63.

<sup>329</sup> Chaumier, *L'inculture pour tous*. op. cit., p.26.

<sup>330</sup> Cité par Serge Chaumier Ibid., p.25.

<sup>331</sup> Il existe des musées dédiées à la culture populaire, ou des expositions sur des mouvements comme le rock, mais le musée absorbe ces pratiques qui sont nées ailleurs, et c'est bien un certain art qui impose alors à nouveau son modèle de monstration, et il n'y a pas de politique culturelle pour y faire venir les classes supérieures.

« Si nous voulons vraiment être radicaux, il nous faut aussi mettre sur le même plan art d'élite et art populaire, nous en prendre à la sacro-sainte distinction entre avant-garde et kitsch – et, en fait battre en brèche l'illusion d'un "autre" qui serait d'autant plus aisément identifiable qu'il serait forcément extérieur. »<sup>332</sup>

Au sein de notre propre culture, accéder à d'autres sphères signifie, au sein de son pays, de sa ville, de son quartier, découvrir l'autre et ses créations. Ce n'est pas qu'au jeune de cité d'apprendre à aimer les beaux-arts, les grandes œuvres reconnues appartenant à la culture occidentale d'élite, mais les autres peuvent aussi apprendre à découvrir ce que sont le Hip-hop et le Slam, en dehors de leurs clichés, ce que peuvent être la graffiti et la techno en tant que mouvement et non en tant que marchandises. J'ai pris des exemples caricaturaux, mais on pourrait demander à n'importe qui de s'intéresser à l'art floral, ou à la musique hardcore : nous avons toujours à gagner à découvrir la culture des autres quels qu'ils soient.

---

<sup>332</sup> Yves Michaud, *L'artiste et les commissaires: quatre essais non pas sur l'art contemporain mais sur ceux qui s'en occupent*, Paris, Hachette littératures, 2007. p.77.

## La Culture des autres

Notre culture est l'endroit depuis lequel nous pouvons rencontrer l'autre, mais l'autre ne se réduit pas à l'étranger. Cet autre a le droit d'être différent s'il vient d'un autre continent ou pays, dans ce cas on est prêt à accepter un pluriel à partir de la rencontre et du dialogue des cultures. Dans cette rencontre à échelle mondiale, une culture tente de s'imposer, comme nous l'avons vu dans le champ de l'art contemporain où ce sont les blancs qui dominent<sup>333</sup>. L'art contemporain, ou le grand art occidental du passé (moderne ou classique) s'imposent ainsi avec autant de violence à l'étranger sur fond de rencontre avec l'autre que sur notre propre territoire sur fond de monologue en s'affichant comme seul art tenant de la Culture, alors qu'il existe Des cultures, en France et à l'étranger :

« Il faudrait voir que les divisions internes aux sociétés peuvent être aussi fortes, sinon plus, que celles avec l'extérieur : c'est ici qu'il faut répéter qu'un intellectuel New-Yorkais est plus proche de son homologue de Munich que d'un sans-abri de Manhattan, que le quart monde de Marseille n'est pas si différent de celui du Caire. »<sup>334</sup>

La sociologie de l'art et les experts repentis de l'art contemporain établissent le même constat : il s'agit avant tout d'un art de classe, celui de la classe supérieure, et en ce sens il accède naturellement au statut de Culture. L'historique classe de loisir continue d'imposer son loisir comme seul respectable, alors qu'il n'est pas plus désintéressé qu'un autre et ne répond plus toujours à l'éducation esthétique de l'homme qu'on lui assignait. L'art contemporain est un loisir qui se consomme comme celui commercial des classes moyennes et populaires et participe d'« *un circuit économique qui réduit peu à peu et de plus en plus vite toutes les œuvres d'avant-garde à des produits de classe* »<sup>335</sup>. Le grand art est valorisé à priori parce que ses artistes et ses amateurs serait dans une pratique de loisir classique, une forme de liberté, de détachement. Ce mythe est entretenu par la dissimulation de la valeur des œuvres, et leur apparent détachement du commerce<sup>336</sup>, alors qu'au contraire l'art et sa valeur sont autant rattachés à l'économie que n'importe quelle pratique de loisir reposant sur la consommation d'un art industriel ou commercial. L'art contemporain est considéré comme supérieur parce qu'il est de manière fallacieuse présenté comme détachée des contingences économiques, et

---

<sup>333</sup> « Le caractère inégal des échanges culturels internationaux et l'existence d'effets de domination. La nature fondamentalement inégalitaire des échanges culturels internationaux reflète les contradictions et les déséquilibres de l'économie mondiale dans laquelle quelques pays occidentaux dominent le reste du monde. » Alain Quemin, *Les stars de l'art contemporain: notoriété et consécration artistiques dans les arts visuels* Paris, CNRS éditions, 2013. p.410.

<sup>334</sup> Yves Michaud, *L'artiste et les commissaires*. op. cit. p.79

<sup>335</sup> Alain Jouffroy, *L'abolition de l'art*, Falaise, Impeccables, 2011. p.24.

<sup>336</sup> Le musée en tant qu'espace séparé, et le dispositif du *White cube* participent largement à cette perception des œuvres d'art comme détachées du commerce et de l'économie.

que l'art contemporain contrairement à l'industrie du disque, de la bande dessinée, ou de la télévision n'apparaît pas aux premiers abords comme un circuit de distribution mais comme la mise à disposition d'un patrimoine. Ici ce n'est pas des contenus dont nous parlons car ils peuvent être mauvais dans un cadre comme dans l'autre. Nous défendons une équivalence entre des cadres de créations, entre des pratiques artistiques qui sont le travail de personnes et liées à une économie pour servir de loisir à d'autres.

Pour Serge Chaumier soutenir l'équivalence entre des créations non-institutionnelles, sans regarder la qualité « *c'est confondre pratiques sociales et activités artistiques dans une même catégorie « culture »* »<sup>337</sup>. Cette confusion<sup>338</sup> est un parti pris qui se défend, philosophiquement, politiquement, esthétiquement et historiquement notamment avec le mouvement situationniste directement concerné par les loisirs qui sont un thème central de leurs recherches :

« Les thèses situationnistes envisagent l'activité culturelle, du point de vue de la totalité, comme méthode de construction expérimentale de la vie quotidienne, développable en permanence avec l'extension des loisirs et la disparition de la division du travail (à commencer par la division du travail artistique). »<sup>339</sup>

Le loisir était alors considéré comme révolutionnaire. Aujourd'hui si la télévision par apparaît contre-révolutionnaire, l'art contemporain ne l'est pas moins. Malgré toute les tentatives de discrimination, la majorité des auteurs pourraient s'accorder pour dire qu'il y a « *culture dès lors que les humains libèrent du temps pour produire des formes symboliques* »<sup>340</sup>. Ce type de définition balaie toutes les distinctions et les hiérarchies alors qu'elle est pourtant partagée par ceux qui défendent la Culture. Il nous paraît important de renouer avec ce type de définition de la culture davantage anthropologique et humaniste qu'esthétique pour libérer l'énergie dont la société dispose et ne pas limiter la création à des sphères séparées :

---

<sup>337</sup> Chaumier, *L'inculture pour tous*. op. cit., p.162.

C'est cette confusion que souhaitaient les situationnistes, voir Guy Debord, « Thèses sur la révolution culturelle », Internationale situationniste, n°1, juin 1958.

<sup>338</sup> C'est bien pour nous l'enjeu : ce n'est pas la qualité artistique mais le sens de l'action qu'il faut juger. Si l'on juge l'art contemporain sur des critères esthétiques certains pourront le défendre pourtant en ce qui concerne la qualité, il n'y a pas d'unanimité, à la rigueur un consensus mou au sein du milieu dans lequel personne n'est prêt à clamer en public que le roi est nu. Sur la question du sens, nous avons suffisamment insisté sur la perte de celui-ci dans les dérives capitalistes que suit le marché de l'art. La position situationniste impliquait notamment le rejet de l'art marchand et Debord célébrait le travail du Facteur Cheval et les environnements d'art brut, plaidant pour la confusion de l'art et de l'environnement quotidien. Aujourd'hui encore il est des artistes de toutes catégories qui travaillent dans la continuité de l'art contemporain d'un point de vue historique et théorique mais qui se tiennent à distance de la spéculation et des marchés. Ceux-là d'ailleurs acceptent d'être confondus avec d'autres créateurs qu'ils reconnaissent comme leurs pairs. Nous défendons cette indistinction même si à l'intérieur de celle-ci il est permis de distinguer les loisirs dans leur rôle, leurs effets et leur rapport au travail et à l'économie.

<sup>339</sup> Laurent Chollet et Armelle Leroy, *L'insurrection situationniste*, Paris, Éd. Dagorno, 2000, p.35.

<sup>340</sup> Claude Amey, *Art-politique: le devenir autre*, Besançon, La Maison chauffante, 2011. p.48.

« On fait porter le poids de la culture à une catégorie minoritaire de créations et de pratiques sociales, au détriment des autres : des régions entières de l'expérience se trouvent ainsi dépourvues des repères qui leur permettraient d'affecter une signification à leurs conduites, à leurs inventions, à leur créativité. »<sup>341</sup>

Si l'on accepte de suivre les raisonnements et analyses de Thorstein Veblen à Michel de Certeau en passant par Richard Hoggart il apparaît évident que le grand art est une confiscation de la notion d'art et de culture, le monopole d'une classe sur les autres. « *Quel groupe a le droit de définir à la place des autres ce qui doit être pour eux signifiant ?* »<sup>342</sup> nous demande de Certeau. Howard Becker auteur des mondes de l'art, formulait une question similaire dès 1967 dans son ouvrage sur la norme, *Outsiders* :

« Quelles catégories sont capables, en pratique, d'obliger les autres à accepter leurs normes, et quelles sont les causes du succès d'une telle entreprise ? » et répondait « C'est évidemment une question de pouvoir politique et économique »<sup>343</sup>.

Veblen ne répondait pas autre chose lorsqu'il affirmait :

« Nous baptisons souvent esthétique ou intellectuelle une différence qui n'est en réalité que pécuniaire. »<sup>344</sup>

Dans l'introduction de son ouvrage Serge Chaumier part également de ce constat :

« La culture demeure l'apanage des classes favorisées »<sup>345</sup>

Aujourd'hui encore les résistances sont importantes : ceux qui possèdent le monopole de la culture ne sont pas prêts à la partager. Ils sont prêt à partager leur culture mais pas le vocable lui-même : les contenus mais pas le cadre. Pour nous il s'agit de ne pas oublier les autres cultures et formes d'art, les autres théories et visions de l'art qui sont masquées par le monopole du mot art par l'art contemporain et des cadres de la culture par la Culture. Aujourd'hui les formes se multiplient mais force est de constater que certains continuent de défendre un « Art » et une « Culture » au détriment des autres.

Il existe des cultures avec des normes, mais il y a la Culture qui est la Norme. Différentes classes sociales impliquent différentes normes, et même si les normes sociales ne recouvrent pas les normes artistiques, « *le monde de l'art contemporain* » est basé sur les normes de la classe supérieure qui s'imposent de manière unilatérale dans le champ de la Culture :

---

<sup>341</sup> Certeau, *La Culture au pluriel*. op. cit., p.136.

<sup>342</sup> Idem.

<sup>343</sup> Howard Saul Becker et Jean-Michel Chapoulie, *Outsiders: études de sociologie de la déviance*, trad. par Jean-Pierre Briand, Paris, A.-M. Métailié, 1998. p.40. 1<sup>ère</sup> édition 1963.

<sup>344</sup> Veblen, *Théorie de la classe de loisir*. op. cit., p.65.

<sup>345</sup> Chaumier, *L'inculture pour tous*. op. cit., p.13.



« Les classifications et évaluations qui organisent ce monde de l'art et ses objets, même si elles ont leur source dans des différences de vision et de représentation qui correspondent en fin de compte à des différences sociales et à des différences individuelles, à des différences de pouvoir et d'influence aussi, sont toujours avancées du point de vue d'une prétention à l'universalité qui est la négation même de la relativité des points de vue »<sup>346</sup>

Yves Michaud avance son propre point de vue depuis le monde de l'art auquel il participe et ses analyses comme celles de Richard Shusterman rejoignent celles des sociologues. Ici rien de nouveau sous le soleil, mais il nous a semblé important de relier ces réflexions entre elles pour partager un fond théorique solide sur lequel établir une critique de la distinction esthétique entre Culture et loisir qui nous apparaît artificielle au regard de l'histoire de l'art et du loisir.

À ce stade nous pouvons synthétiser notre pensée sous la forme des schémas suivants :

Culture	Loisir
élite, minorité	masse, majorité

Culture et loisir s'opposent aujourd'hui : la Culture appartenant aux classes supérieures et le loisir abandonné aux classes populaires. Les activités des classes moyennes oscillent entre reconnaissance de la dimension culturelle de leurs loisirs lorsqu'ils se rattachent même lointainement à la notion d'art et simples loisirs lorsqu'ils affirment trop ostensiblement leur dimension de consommation.

culture	loisir
élite, minorité	masse, majorité

On peut lever l'opposition entre culture et loisir, en considérant les activités de temps libres des différentes classes et groupes sociaux comme équivalentes.

<b>art</b>
<b>tous</b>

<sup>346</sup> Michaud, *L'artiste et les commissaires*. op. cit., p.59.

Toutes les activités humaines recèlent un potentiel artistique.

Les revendications d'un art pour tous, et par tous, passent par la reconnaissance du loisir de chacun comme culture et de son potentiel créatif. Cette mise à plat des pratiques culturelles, cette mise en équivalence<sup>347</sup> s'oppose aux attaques toujours violentes des tenants de la Culture contre une démocratisation de l'art et sa confusion avec d'autres pratiques :

« En décomplexant les personnes de s'adonner à des goûts peu distingués, et en leur laissant entendre qu'une culture en vaut bien une autre, qu'il n'y a pas de honte à admirer ceci plutôt que cela, la voie est tracée pour que la démocratie culturelle se transmue peu à peu en médiocratie culturelle. »<sup>348</sup>

Les hiérarchies persistent et il est bien difficile de les écarter quand ceux qui les reconduisent se basent sur une hiérarchie des goûts<sup>349</sup> et alors que « *la tentation est demeurée forte, jusqu'en sociologie, de réserver le mot « loisir » aux seules activités dites « culturelles », ou bien d'établir une hiérarchie entre les loisirs nobles et les sous-loisirs.* »<sup>350</sup>.

Le loisir correspond ainsi aux activités de temps libre des masses et la Culture définit le loisir supérieur d'une minorité : pourtant les définitions de la culture lorsqu'elles sont sociologiques, anthropologiques ou philosophiques nous forcent à accepter aussi bien les pratiques mineures, populaires que celles majeures de la classe supérieure. L'art contemporain dont nous discutons est un loisir comme les autres, il participe de la culture comme n'importe quelle autre activité. Comme de nombreuses pratiques ludiques il prend aujourd'hui la forme d'un *entertainment*. Il est une industrie culturelle à part entière et en tant que loisir de masse il ne peut prétendre se distinguer des autres pratiques de divertissement à grande échelle.

---

<sup>347</sup> Le principe d'équivalence nous renvoie aussi bien aux théories Jean Dubuffet qu'à celles de Robert Filliou.

<sup>348</sup> Chaumier, *L'inculture pour tous*. op. cit. p.127

<sup>349</sup> Ainsi dans l'ouvrage de Serge Chaumier, il y a de nombreuses références aux arts de la rue, au hip-hop comme catégorie à priori négative, comme arts populaires alors qu'il est évident que l'auteur n'est pas amateur de ces pratiques et incapable de les juger sur des critères esthétiques.

<sup>350</sup> Yonnet, *Travail, loisir*. op. cit., p.76.

## L'art de l'entertainment

Du point de vue de l'artiste professionnel, l'art s'apparente davantage à un travail qu'à un jeu. Du point de vue du spectateur, l'art est un loisir à consommer, le travail que d'autres ont produit et mis à disposition pendant notre temps libre. Le musée peut apparaître comme lieu de divertissement et de distraction. L'art contemporain n'est pas un artisanat mais une industrie culturelle à part entière, comme la télévision, le cinéma, ou les jeux vidéo. Il n'est donc pas étonnant de constater que son lieu privilégié d'exposition prenne la forme d'un divertissement à grande échelle.

### Le musée comme parc d'attraction

Réservé autrefois à une élite, aux initiés, le musée repose sur des politiques et des subventions publiques et se doit ainsi de s'adresser au plus grand nombre pour répondre à sa fonction démocratique. Les expositions prennent ainsi couramment la forme de *blockbuster* : l'expression est largement employée par Catherine Grenier, conservatrice, directrice adjointe du musée National d'Art Moderne-Centre, dans son ouvrage *La fin des musées ?*<sup>351</sup> sur lequel nous nous appuyerons largement, car même si d'autres partagent ses critiques, il est rare de les voir si clairement exprimées par un conservateur.

Tout comme les films *blockbuster*, les expositions de ce format s'adressent à un large public en s'appuyant sur la notoriété des artistes et sur de pharaoniques campagnes de communication et de marketing. Par le passé, les objectifs de l'art comme loisir étaient l'élévation de soi et la mise à disposition d'un patrimoine, aujourd'hui de l'aveu des professionnels et experts du secteur, il s'agit de faire venir le plus de visiteurs et de répondre aux impératifs économiques. Les œuvres deviennent des marchandises qui répondent à l'« *appétit gargantuesque des marchands de loisirs à recycler en biens à consommer les œuvres de la culture.* »<sup>352</sup>. C'est le serpent qui se mord la queue : il faut satisfaire des impératifs de rentabilité qui sont difficiles à tenir notamment à cause du coût colossal et surestimé des œuvres. Cependant si on choisit des œuvres chères, c'est parce qu'elles sont des valeurs sûres, refuges<sup>353</sup>. On choisit des artistes qui attirent du monde parce qu'il faut du monde pour payer le prix de leurs œuvres. Cet assujettissement du musée à la rentabilité est la

---

<sup>351</sup> Grenier, *La fin des musées ?*. op. cit.

<sup>352</sup> Serge Chaumier, *Expoland: ce que le parc fait au musée*, Paris, Éd. Complicités, 2011. p.86.

conséquence d'une privatisation de la culture et d'une conception de celle-ci comme marchandise et fait qu'aujourd'hui en France comme aux Etats-Unis et à Dubaï, « *la décision de monter une exposition ou non est uniquement prise selon les critères de nombre de visiteurs et de rentabilité* »<sup>354</sup>.

Le musée a su multiplier ses visiteurs, mais à quel prix ? Que montre-t-il ? Pourquoi ? Comment ? Ces questions ne sont presque jamais posées, mais les réponses sont données sous la forme d'évidence. Le musée a gagné en fréquentation grâce aux efforts de médiation, il montre les œuvres jugées importantes dans l'histoire de l'art et les artistes qui comptent pour nous permettre de comprendre l'art et son histoire. Il remplit ainsi une fonction pédagogique. Pour le visiteur, il s'agit d'apprendre à distinguer les œuvres et comprendre les hiérarchies :

« Parmi les diverses rubriques permettant de mesurer la « qualité de l'expérience » offerte par le musée figurent ainsi, par exemple, le nombre de visiteurs qui estiment mieux comprendre grâce au musée pourquoi certaines œuvres d'art ont plus de valeur que d'autres. »<sup>355</sup>

Lorsque le musée accompagne l'établissement de hiérarchies en se basant sur une histoire de l'art qui croit au progrès, il remplit un rôle bien déterminé, contestable mais en partie nécessaire à l'histoire de l'art. Cependant lorsque la légitimation des œuvres s'accompagne d'une légitimation de leurs prix exorbitants, le rôle du musée devient beaucoup plus ambigu. La plupart des amateurs d'art gobent les justifications théoriques de l'histoire de l'art et de l'esthétique qui justifient le prix d'un Buren ou d'un Koons, théories qui à la lumière du grand jour remplacent les obscurs mécanismes de l'économie de marché, qui seraient davantage sujets à controverse. Les classes moyennes qui ne sont pas exclues de la consommation de l'art et qui possèdent déjà une connaissance de la Culture peuvent faire de la visite du musée une expérience valorisante et plaisante qui chassera les réflexions trop polémiques sur la valeur des œuvres et leur évaluation. Les visiteurs restent partagés, mais le non-public celui qui ne se déplace pas, formé de sceptiques ou d'exclus partage un rejet de cet art aux rémunérations obscènes<sup>356</sup>.

---

<sup>353</sup> « Sur le marché international, les valeurs refuges restent les artistes occidentaux les plus côtés, dont le Top 100 nourrit les collections du monde entier. » Grenier, *La fin des musées ?*. op. cit., p.99.

<sup>354</sup> Gérard Selbach, *Les Musées d'art américains : une industrie culturelle*, L'Harmattan, 2000. cité par Serge Chaumier expoland Chaumier, *Expoland*, 2011. , p.87

<sup>355</sup> Grenier, *La fin des musées ?*. op. cit., p.76

<sup>356</sup> Voir Philippe Steiner, *Les rémunérations obscènes*, Paris, Zones, 2011. L'auteur s'attarde sur la perception des très hauts salaires et leurs mécanismes.

« Il a gagné des visiteurs, il n'a pas gagné des publics. Sur le plan social la diversification reste faible »<sup>357</sup>.

Il est certain que pour les classes populaires qui ressentent au quotidien la violence de l'économie de marché, le discours esthétique et démocratique ne suffit pas à faire oublier la valeur des œuvres et la spéculation dont elles font l'objet. Malgré tous les efforts de médiation, l'art contemporain reste un art de classe et il reste difficile de faire apprécier à quelqu'un, un art qui ne s'adresse pas à lui et participe largement des inégalités sociales qu'il subit. Le musée peut se contenter de séduire les touristes toujours plus nombreux ainsi que les classes moyennes. Ils ont de quoi se payer le billet d'entrée<sup>358</sup> et peuvent accepter plus facilement les discours qui accompagnent les œuvres. Malgré ses actions de médiation envers les « publics éloignés », en définitif le musée abandonne ses missions publiques<sup>359</sup> au profit du profit : cet aspect purement gestionnaire rapproche le musée des autres industries culturelles et du parc d'attraction comme environnement, espace d'immersion. Mais un second aspect rapproche le musée du parc d'attraction : le spectaculaire.



Frank Gehry , Musée Guggenheim Bilbao, Disney Concert Hall Los Angeles

---

<sup>357</sup> Grenier, *La fin des musées ?*. op. cit., p.61.

<sup>358</sup> Pour ma part, j'estime que les équipements publics devraient être gratuits, sinon cela revient à faire payer le contribuable deux fois.

<sup>359</sup> « Les conditions de visites des blockbusters, où l'attente comme les espaces surchargés ne facilitent pas l'expérience pédagogiques, montrent que l'amplification du public du musée ne va pas forcément de pair avec l'accomplissement de sa mission publique. », Grenier, *La fin des musées?*. op. cit., p.62.

« L’emballage prend le pas sur le contenu ou, pour le dire autrement, « le packaging prévaut sur le produit »<sup>360</sup>. On vient voir les œuvres parce qu’elles sont dans un prestigieux musée. Il attire les visiteurs par sa légitimité institutionnelle mais aussi par son *architecture qui le légitime en tant que lieu d’art*. Dans de nombreuses grandes villes, la gare et l’aéroport sont, avec le musée, les bâtiments dont l’architecture est la plus impressionnante : ils font partie de ce qu’Hans Ibelings décrit comme un jeu de sept familles<sup>361</sup> dans lequel les villes collectionnent, non pas les cartes, mais les réalisations des architectes stars. Bien que ces bâtiments aient des fonctions différentes, ils ont en commun d’avoir des architectures étonnantes qui n’entretiennent pas de liens forts avec leur fonction et leur environnement. Ces architectures s’affichent ostensiblement comme des formes autonomes. En 2007, François Blanciak collaborateur de Frank Gehry va jusqu’à publier un livre-manifeste intitulé *Ex-situ : mille et une formes d’architecture*<sup>362</sup>. Il y présente un inventaire de formes incroyables et fait l’apologie d’une architecture libérée des contraintes du site, s’opposant à une pratique in situ. »<sup>363</sup>

Les commanditaires des nouveaux musées misent ainsi sur une architecture « *grand spectacle* »<sup>364</sup> à la manière de certaines sculptures dans l’espace public, de Jeff Koons ou de Paul Mac Carthy<sup>365</sup> qui n’ont pas de rapport privilégié avec le lieu où elles sont implantées si ce n’est un éventuel rapport d’antagonisme. Lorsque l’on observe le *Disney Concert Hall* de Los Angeles et le musée *Guggenheim* de Bilbao, on est surpris de voir à quel point les deux architectures se ressemblent alors qu’elles sont destinées à deux lieux et deux commanditaires différents. Au final peu importe la fonction et le contenu, chacun veut son *Gehry*, c’est la marque qui attire le visiteur :

« Les musées spectaculaires [...] ne font pas reposer leur pouvoir d’attraction sur leur projet ni sur leurs collections - dont la plupart sont dépourvus. [...] Ils se fondent sur le postulat selon lequel l’attractivité produite par la force du geste architectural permettra au musée de s’imposer, pour constituer ensuite son projet et ses collections grâce à l’impulsion donnée par sa dimension événementielle. »<sup>366</sup>

---

<sup>360</sup> Franco La Cecla, *Contre l’architecture*, Paris, Arléa, 2010, p. 52.

<sup>361</sup> Hans Ibelings, *Supermodernisme : l’architecture à l’ère de la globalisation*, trad. par Vincent Brunetta, Paris, Hazan, 2003, p.29.

<sup>362</sup> François Blanciak, *Ex-situ : mille et une formes d’architecture*, Paris, Éditions Parenthèses, 2008.

<sup>363</sup> Florent Schmitt, « Land art et environnements d’art brut : architectures du voyage » communication présentée lors de la journée d’étude *Voyages d’artistes aux XXe et XXIe siècles : continuités et ruptures*, Strasbourg, 17 mai 2011, actes à paraître.

<sup>364</sup> Grenier, *La fin des musées?*. op. cit., p.57.

<sup>365</sup> Voir la polémique au sujet de l’installation de son sapin de Noël gonflable place Vendôme à Paris.

« “Plug gate” : Paul McCarthy renonce à regonfler son sapin géant », consulté le 7 mai 2015, <http://www.telerama.fr/scenes/mais-qui-est-paul-mccarthy-l-auteur-du-sapin-gonflable-qui-ressemble-a-un-plug-anal,118160.php>.

Emmanuelle Jardonnet, « Un artiste agressé pour l’érection d’un sapin ambigu à Paris », *Le Monde.fr*, 17 octobre 2014, sect. Culture, [http://www.lemonde.fr/arts/article/2014/10/17/mccarthy-agresse-pour-l-erection-d-un-arbre-de-noel-ambigu-place-vendome\\_4507834\\_1655012.html](http://www.lemonde.fr/arts/article/2014/10/17/mccarthy-agresse-pour-l-erection-d-un-arbre-de-noel-ambigu-place-vendome_4507834_1655012.html).

<sup>366</sup> Grenier, *La fin des musées ?*. op. cit., p.102.

Le musée devient le chantre de la société du spectacle. Spectacle que Debord résume avec cette formule, il est « *le capital à un tel degré d'accumulation qu'il devient image* »<sup>367</sup>. Les images que l'on retrouve dans le musée sont liées au capital, et leur fonction est de produire du spectacle, du divertissement, de rapporter ainsi de l'argent grâce à l'argent investi :

« Course à la fréquentation, logique médiatique et publicitaire, mis au pas des anciennes fonctions au profit de l'immédiateté et de l'évènementiel, montée en puissance des logiques gestionnaires et marketing, augmentation des budgets de production faisant frayer l'institution avec l'industrie culturelle, dépassement des volontés pédagogiques et de démocratisation au profit du ludique et du spectaculaire »<sup>368</sup>

Ainsi on devrait pouvoir affirmer sans grand risque que « *le musée s'inscrit aujourd'hui dans la société des loisirs et dans l'économie du tourisme* »<sup>369</sup>. C'est du moins l'avis que partagent certains observateurs, et acteurs clairvoyants de ces institutions. Si les musées n'en restent pas moins des lieux de culture, rien ne permet de les distinguer des autres industries culturelles. On peut pourrait parler ici des contenus mais nous avons vu que ce n'est pas eux qui prévalent et que par ailleurs dans un cadre comme dans un autre, ils peuvent être mauvais. Nous ne remettons pas en cause toutes les œuvres qui peuvent s'y trouver, mais le musée en tant que cadre mérite autant de critiques que le cinéma et la télévision, ce qui ne veut pas dire qu'à l'intérieur de chacun de ces cadres nous ne puissions pas rencontrer des œuvres intéressantes et faire des expériences satisfaisantes. Le musée et l'art qu'il contient ne méritent pas de traitement de faveur dans la critique. Nous pourrions parler des projets de Dubaï, du centre Pompidou Metz, de tous ces projets qui sont d'abord politiques et financiers avant de concerner des enjeux plus directement artistiques. La dimension trop politique des œuvres sert parfois à disqualifier certaines pratiques artistiques : ici les dimensions financières et politiques devraient nous amener à nous demander quels rapports ces projets entretiennent avec l'art ? Avec quel art ? Nous devons nous demander quel art voulons nous et quels lieux pour l'accueillir ? Pour ma part je choisis de répondre à cette question avec les mots d'un poète :

« Je préfère l'ombre des taudis isolés à l'accueil grandiose des palais »<sup>370</sup>

---

<sup>367</sup> Guy Debord, *La société du spectacle*,

<sup>368</sup> Chaumier, *Expoland*, 2011. op. cit., p.10.

<sup>369</sup> André Gob, *Le musée, une institution dépassée ?*, Paris, Armand Colin, 2010, p.38, cité par Chaumier *Expoland*, op. cit., p.51.

<sup>370</sup> Roger Geaniton, *Vox Sanguini*, Paris, La revue moderne, 1966, p.23. Ouvrage acheté chez un bouquiniste à Québec.

Lorsqu'elle parle du centre Pompidou Metz, Catherine Grenier retient ses mots et se contente de suggérer de privilégier des « *projets solidaires, plus collaboratifs et plus discrets* »<sup>371</sup>. Les parcs d'attractions n'améliorent pas les capacités ludiques de l'enfant au quotidien et ne nourrissent pas durablement son rapport au jeu : le musée ne participe pas suffisamment au développement de l'art dans la société et notamment dans les classes populaires qui en restent éloignées :

« Si les classes moyennes sont désormais largement acquises à la pratique du musée, celui-ci n'a pas su se gagner les publics des milieux plus défavorisés, toujours éloignés de la culture. »<sup>372</sup>

L'enjeu est de construire plus de lieux plus proches des gens, d'« *inclure les populations locales dans la vie de l'institution* »<sup>373</sup>.

## § Heidelberg Project : l'art comme environnement

page 265

Catherine Grenier n'hésite pas à rappeler la décroissance comme possible modèle et à citer Serge Latouche en tant que référence<sup>374</sup>. Si un autre monde est possible, d'autres lieux pour l'art le sont tout autant et peuvent participer à son changement, au changement des mentalités. Si l'art contemporain veut se distinguer des autres formes culturelles alors ses lieux doivent se distinguer et non pas par des déclarations d'intentions frauduleuses : ils doivent être réellement différents et proposer une alternative à l'art comme consommation. La démocratisation de l'art et l'art pour tous peuvent être des valeurs positives lorsqu'il ne s'agit pas d'accroître son public pour répondre à des objectifs financiers, ou des quotas :

« Le besoin croissant des musées de générer des ressources propres, en particulier de billetterie, oblige ceux-ci à développer un public rémunérateur, avant de mettre en œuvre des politiques de démocratisation dont les résultats ne justifient pas toujours les coûts. »<sup>375</sup>

---

<sup>371</sup> Grenier, *La fin des musées ?*. op. cit., p.97.

§ Lieux de vies : lieux de cultures page 270

<sup>372</sup> Ibid. p.117.

<sup>373</sup> Idem

<sup>374</sup> Grenier, *La fin des musées ?*. op. cit., p.66.

§ Paresse, oisiveté et décroissance page 169.

<sup>375</sup> Ibid. p.117.



Les musées s'emplissent de visiteurs. Pour Serge Chaumier la culture de masse menace les cultures populaires<sup>376</sup>, mais dans le cas des musées c'est bien la Culture qui perd son rapport privilégié à son public pour ne s'adresser qu'à des consommateurs. L'art contemporain et le musée sont reconnus comme produisant de la différence, des espaces de liberté pour la création, mais cette liberté se retrouve dans un cadre équivalent à ceux des autres industries culturelles. Nous considérons qu'il n'y a pas plus de liberté chez les artistes contemporains que chez les créateurs de cartoon télévisé, comme *Southpark* ou les *Simpson*. On retrouve dans les deux cadres de fortes critiques de la société de l'ordre du discours et du symbolique, une forme de subversion, mais les deux se rejoignent dans le respect total de leur cadre, et l'acceptation de ses règles, même si à l'intérieur du cadre les artistes jouent avec elles<sup>377</sup>.

La culture de masse est divertissement, loisir : le musée par sa fréquentation et le nombre de ses visiteurs, sa dimension touristique est partie prenante de la société des loisirs, et de consommation et participe du divertissement à grande échelle que proposent les autres industries culturelles que certains nomment par ailleurs art ludique.

---

<sup>376</sup> « les cultures populaires se réduisent peu à peu et disparaissent pour être remplacées par les cultures de masse. » Chaumier, *L'inculture pour tous*. op. cit., p.125.

<sup>377</sup> § L'artiste comme trickster page 81

## L'art ludique

L'art contemporain<sup>378</sup> est consommé comme n'importe quel autre produit culturel, et sert à divertir les classes moyennes tout en participant à une économie qui profite à l'élite de la classe supérieure. À ce titre, sa production se distingue très peu des autres formes de consommation, culturelle ou non, où une minorité possède les moyens de production et de diffusion. L'art contemporain ne serait alors pas si éloigné de ce que le galeriste et commissaire Jean-Jacques Launier a baptisé l'art ludique et qui rassemble « *les artistes qui se cachent derrière les chefs d'œuvres du cinéma, de la BD, du jeu vidéo... [...] qui créent pour divertir, les images les plus marquantes de notre époque* »<sup>379</sup>.

Le galeriste s'intéresse ainsi à Moebius, Myazaki ou John Howe, qui sont tous de fantastiques dessinateurs dont les univers ont nourri l'imaginaire de plusieurs générations. Si ces derniers ont été progressivement reconnus dans le champ de l'art et sur son marché, la plupart de leurs collègues en sont exclus :

« Ce courant reste pourtant aujourd'hui globalement ignoré par le marché de l'art contemporain, car les créations de ces artistes, souvent commanditées par des grands groupes apparentés aux industries culturelles, subissent régulièrement le dédain de la critique. »<sup>380</sup>

Comme le souligne Jean-Jacques Launier, c'est bien la reproductibilité technique qui pose problème, à l'instar du cinéma et même de la photographie à sa naissance. Les œuvres qui ne rentrent pas dans le cadre de l'œuvre d'art classique puis moderne et encore contemporaine, en tant qu'œuvre unique originale, ont toutes les difficultés à être reconnues. Les œuvres ne sont plus collectionnées par une élite, qui seule a les moyens de se les payer, mais sont accessibles aux masses. L'hypocrisie est remarquable lorsque l'on constate que les musées et les artistes ont largement reproduit l'économie du produit dérivé. Il faut pourtant distinguer le jeu vidéo ou le film, dont l'acquéreur lorsqu'il en achète le support matériel possède un exemplaire de l'œuvre elle-même, de la tasse qui représente les nymphéas de Monet : peut-on avec cet objet prétendre accéder à une expérience esthétique qui ait encore quelque chose à voir avec celle des salles de l'Orangerie<sup>381</sup> ?

---

<sup>378</sup> Voir Lexique en Annexe page 307

<sup>379</sup> Jean-Samuel Kriegk et Jean-Jacques Launier, *Art ludique*, Paris, Sonatine éd., 2011. 4<sup>ème</sup> de couverture.

<sup>380</sup> Ibid. p.5.

<sup>381</sup> J'ai pris l'exemple des *Nymphéas* car c'est une série que j'adore : j'ai découvert par hasard un premier tableau à New-York puis dans la collection Beyeler à Bâle avant de me rendre enfin volontairement à l'Orangerie pour me plonger au milieu de ces tableaux.



Tasse d'après les *Nymphéas*, Claude Monet

Par ailleurs l'art ludique est par nature transmédia : les différents supports favorisent la création d'un univers fictionnel dans lequel le spectateur s'immerge et les médias s'influencent les uns les autres faisant évoluer les œuvres. Il ne s'agit pas uniquement de multiplier les recettes.

Au final l'art moderne et contemporain jouent sur deux tableaux : d'un côté en flattant l'ego d'un public de collectionneur dans la compétition des ventes aux enchères, et de l'autre en remplissant les allées des musées de touristes et de consommateurs culturels tout en inondant les galeries, les magasins de design ou de décorations ainsi que les sites de ventes sur internet d'objets dérivés. Ce succès commercial de l'art contemporain dont se félicitent discrètement les protagonistes entre en contradiction avec l'argument central du rejet de l'art ludique qui reste son appartenance à l'industrie culturelle :

« Le fait que la bande dessinée, l'animation et le jeu vidéo soient par nature, destinés à toucher un public de masse a longtemps constitué un obstacle à la reconnaissance artistique de leurs productions. »<sup>382</sup>

Aujourd'hui alors que l'art contemporain s'adresse à un public de masse et que Jeff Koons propose des sacs à main chez H&M<sup>383</sup> pour faire la promotion de sa rétrospective au Centre Pompidou, existe-t-il encore une raison de distinguer l'art contemporain des musées des autres productions commerciales ? Pour l'artiste contemporain chef d'entreprise<sup>384</sup>, le musée est un créneau comme un autre qui permet de s'adresser au grand public qui n'a même pas conscience de participer à son enrichissement lorsqu'il franchit le seuil de l'exposition,

<sup>382</sup> Kriegk et Launier, *Art ludique*. op. cit., p.7.

<sup>383</sup> Annexe page 351

<sup>384</sup> § L'artiste : chef d'entreprise et commercial page 90.

pensant s'être déplacé uniquement pour se cultiver. L'artiste démocratise son art grâce aux musées mais continue parallèlement de divertir les riches grâce au marché de l'art, et enfin il peut vendre à tous les consommateurs de quoi décorer leur cuisine, leur intérieur, ou de quoi s'habiller, grâce à toute sorte de produits dérivés.

Sur le marché de l'art, certains ne se confrontent jamais directement avec le grand public et ne produisent que des œuvres d'art de luxe. Cependant tous les artistes produisent des œuvres en série, ou de plus petits formats accessibles à un plus large public, même s'il s'agit de leurs collectionneurs. Tous formatent leur travail pour répondre à la demande, de leur galeriste, ou du marché. Même s'ils l'appliquent différemment, tous connaissent la recette de Jeff Koons qui consiste à sortir une tournée d'œuvres qui doivent se vendre comme des petits pains, en complément de la vente plus difficile des chefs d'œuvres imposants. Des artistes-artisans qui font les marchés de Noël, aux plus grands artistes contemporains, tous pratiquent ainsi un art commercial. Il n'y a pas à s'en cacher, c'est une chance pour un artiste de pouvoir vivre de son art en distrayant les autres. Cependant si tous les artistes professionnels pratiquent le commerce de leur art, on continue de distinguer l'art ludique par son caractère commercial, disqualifiant ainsi ses productions alors que comme le souligne Jean-Jacques Launier :

« Affirmer que la contrainte d'une commande commerciale serait incompatible avec la reconnaissance de qualités artistiques est aberrant au regard de l'histoire de l'art, indissociablement liée à celle de ses commanditaires »<sup>385</sup>

Il y a de quoi rester méfiant envers ce que l'on peut soupçonner d'être « *une culture purement commerciale* »<sup>386</sup>. Mais existe-t-il une telle culture? Je tente de mettre sur un pied d'égalité art contemporain et art ludique à partir du critère commercial qui est habituellement central dans leur distinction. Il est bien difficile d'affirmer que la production d'un artiste quel qu'il soit, soit uniquement dictée par un objectif commercial, cependant reconnaître cette dimension dans tous les arts est indispensable à l'abolition des séparations idéologiques qui laissent penser que les artistes de l'art ludique « *ne profiteraient pas de la liberté nécessaire à la reconnaissance de leur travail comme un art* »<sup>387</sup>. L'histoire de l'art nous présente aujourd'hui comme majeurs des artistes, qui à leur époque, ont œuvré sur les deux fronts, reconnus dans le grand art tout en se consacrant à des arts mineurs et au divertissement des masses. Je pense à Gustave Doré<sup>388</sup> qui fut longtemps présenté de manière unidimensionnelle

<sup>385</sup> Kriegk et Launier, *Art ludique*. p.102. Cette affirmation rejoint les analyses de Judith Benhamou-Huet dans *Les artistes ont toujours aimé l'argent : d'Albrecht Dürer à Damien Hirst*. op. cit.

<sup>386</sup> Chaumier, *L'inculture pour tous*. op. cit., p.130.

<sup>387</sup> Kriegk et Launier, *Art ludique*. op. cit., p.99.

<sup>388</sup> Annexe page 319

comme un peintre<sup>389</sup> jusqu'à ce qu'il soit exposé simultanément au musée d'Art Moderne et Contemporain de Strasbourg et au musée d'Orsay<sup>390</sup>. La reconnaissance de l'œuvre populaire de cet artiste précurseur de la bande-dessinée va de pair avec celle progressive de l'art ludique et la multiplication des expositions sur art et bande-dessinée. Cet exemple nuance largement l'à-priori de liberté de l'artiste officiel, car c'est finalement dans la diversité des médias de l'art majeur ou grand art et de l'art mineur ou populaire, que Gustave Doré pouvait trouver sa liberté. Les artistes peuvent développer des marges de liberté dans les œuvres commanditées qu'elles soient destinées à un particulier, un collectionneur ou à la masse. Dans tous les cas l'enjeu reste le même : percevoir des revenus pour subvenir à ses besoins et disposer de moyens de création, en divertissant les autres.

« Je crois que ceux qui peuvent vivre de l'art, ou de l'art de divertir, sont des chanceux. »<sup>391</sup>

C'est ainsi que s'exprime Takeshi Kitano<sup>392</sup>, humoriste de la télévision japonaise mais que j'ai d'abord connu comme beaucoup par son travail de cinéaste et dont je n'ai pu voir les travaux de peintre et d'artiste plasticien que bien plus tard à la Fondation Cartier<sup>393</sup> pour l'art contemporain. S'il reconnaît les limites que lui a imposées la télévision, il reconnaît aussi qu'elle lui a apporté énormément de liberté et de l'argent. Les propos de l'artiste viennent d'une certaine manière justifier les excès de l'art contemporain :

« Si par bonheur on est en situation de pouvoir créer librement, pourquoi ne pas en profiter ? »<sup>394</sup>

Qu'il s'agisse de l'art contemporain, du cinéma, ou de la télévision, les importants capitaux générés par ces industries rapportent des sommes incommensurables aux artistes.

---

<sup>389</sup> La salle consacré à Gustave Doré que j'allais régulièrement visiter au musée d'art contemporain ne comptait au départ que des tableaux et des esquisses de tableaux et aucun dessin d'humour et m'avait laissé ignoré le travail de caricaturiste de l'artiste que j'ai découvert avec des originaux de la bibliothèque des arts où j'ai travaillé, que nous sortions régulièrement pour les montrer aux étudiants de Martial Guédron.

<sup>390</sup> *Doré & Friends. Dessin, Illustration, BD, Cinéma*, Musée d'Art Moderne et Contemporain de Strasbourg, du 21 février au 25 mai 2014 et *L'imaginaire au pouvoir (1832-1883)* du 18 février au 11 mai 2014, musée d'Orsay, Paris.

<sup>391</sup> Fondation Cartier pour l'art contemporain, *Beat Takeshi Kitano: gosse de peintre*, Arles, Actes sud, 2010. p.57.

<sup>392</sup> Annexe page 348

<sup>393</sup> Beat Takeshi Kitano, *Gosse de peintre*, Fondation Cartier pour l'art contemporain, du 11 mars au 12 septembre 2010.

<sup>394</sup> Fondation Cartier pour l'art contemporain, *Beat Takeshi Kitano*. op. cit., p.58.

Mais si Kitano ne se prenait pas au sérieux à la télévision, il ne se prend pas non plus au sérieux en tant qu'artiste :

« Il est clair, en tout cas, que mon attitude à l'égard de l'art en général, et de l'art contemporain en particulier, n'est absolument pas sérieuse. Avec cette exposition, j'ai sans doute voulu donner une autre définition du mot « art », qui soit moins conventionnelle, moins snob, plus décontractée et accessible à tout le monde. »<sup>395</sup>

Il s'agit de changer l'idée de l'art et d'en faire quelque chose de moins sérieux, d'accepter sa dimension de divertissement<sup>396</sup>, ce que prônaient les surréalistes puis les situationnistes. Aujourd'hui on trouve dans les musées et les foires d'art contemporain des œuvres parfaitement humoristiques, scandaleusement drôles, mais qui restent habillées d'un manteau de sérieux, malgré le fait qu'elles soient là pour divertir le public, elles sont présentées comme profondes<sup>397</sup>, et c'est sans doute leur prix exorbitant qui impose cette dévotion. Ainsi, aujourd'hui l'on peut craindre le regard puis le courroux d'un surveillant d'exposition si l'on rit trop fort trop longtemps devant une œuvre que l'on juge pourtant drôle<sup>398</sup>. Accepter le rire c'est prendre le risque d'affirmer le non-sérieux de l'art qui nous renvoie à une forme de modestie qui fait défaut à trop d'artistes mégalomanes qui revendiquent avec prétention leur statut contrairement à Takeshi Kitano :

« Je ne suis pas un artiste. Je ne suis même pas certain qu'on puisse me considérer comme un cinéaste. Je ne suis qu'un homme de télévision, mais je n'ai pas beaucoup de mérite car je ne suis qu'un individu parmi d'autres. Je suis juste quelqu'un qui fait de drôles de choses, et peut-être que je ne suis même pas doué pour cela. »<sup>399</sup>

---

<sup>395</sup> Ibid. p.50.

<sup>396</sup> Equivalente à celle de la télévision.

<sup>397</sup> Annexe page 350

En 2006 Saatchi exposait au pavillon *Usa Today* de la foire de Bâle, une œuvre de Terence Koh composée de néons remplis d'urine et d'excréments plaqués or. Le galeriste présentait l'œuvre finalement vendue 400 000 dollars comme « un plaidoyer anti-consumériste ». Don Thompson, *L'affaire du requin qui valait douze millions: l'étrange économie de l'art contemporain*, op. cit. p.279.

<sup>398</sup> En 2012 je me suis rendu avec un ami à l'exposition de Diane Arbus à la Galerie du Jeu de Paume et nous avons beaucoup rit notamment à cause de la photographie de l'école des pères Noël, ou des faux rochers de Disneyland et notre état d'esprit semblait en complet décalage avec l'atmosphère générale de l'exposition. Le recueillement habituel dont nous devons faire preuve devant les œuvres empêche une grande partie du public d'en faire l'expérience librement, de réagir spontanément.

Annexe page 314.

<sup>399</sup> Fondation Cartier pour l'art contemporain, *Beat Takeshi Kitano*. p.49. Cette modestie affichée rappelle celle de Robert Louis Stevenson qui écrivait « *Qu'un homme publie trois ou trente-trois articles par an, qu'il finisse ou non son grand tableau allégorique, le monde n'en a que cure.* » « *Prenez la chose comme vous voudrez, mais il n'existe pas d'individu dont les services soient indispensables* ». *Une apologie des oisifs*, Paris, Allia, 2001, p.25 et 27.

Takeshi Kitano ou David Lynch également exposé à la Fondation Cartier<sup>400</sup>, Michel Gondry présent au Centre Pompidou<sup>401</sup> ou encore Tim Burton célébré au Moma<sup>402</sup> sont des artistes qui représentent cet art ludique idéologiquement séparé de l'art contemporain pour sa dimension commerciale qu'ils partagent pourtant. Ces artistes se retrouvent dans les musées grâce à leur succès dans le divertissement et sont capables d'attirer un large public. L'art contemporain est lui aussi un divertissement à grande échelle, un art de masse, producteur de marchandises et rejoint ainsi l'art ludique. Le critère commercial qui discrimine généralement les productions de l'art ludique pourrait pourtant tout autant servir à discréditer l'art contemporain, et notamment le design :

« Le design semble depuis plusieurs décennies avoir totalement intégré le champ de la création artistique contemporaine, alors qu'il s'agit d'une discipline toujours soumise à des impératifs d'ergonomie et de rentabilité, pour des objets destinés à être manufacturés et vendus. »<sup>403</sup>.

C'est dans cette logique mercantile qu'une partie de l'art contemporain est élaborée. Jeff Koons reste à nouveau un trop bon exemple avec la commercialisation dans les enseignes H&M du sac orné du célèbre *Ballon Dog*<sup>404</sup> de l'artiste, à l'occasion de sa rétrospective au Centre Pompidou. La séparation qui subsiste entre art contemporain et art commercial est idéologique et sert avant tout à garantir la valeur des œuvres que les artistes continuent de produire pour l'élite, à les distinguer des autres biens de consommation, pour laisser penser que leur fonction serait exclusivement artistique, alors que Thorstein Veblen ou John Dewey ont, au début du siècle dernier, mis en évidence leur fonction de consommation. Paradoxalement, la valeur des œuvres leur est conférée par leur distinction des autres formes de production, alors qu'elles sont la forme la plus aiguë du capitalisme et de la société de consommation. Dans le quotidien *20 minutes*, Benjamin Chapon rappelait que les œuvres de Jeff Koons étaient « *trop cher pour les musées* » et suggérait avec ironie que l'État se porte alors « *acquéreur d'un sac H&M* »<sup>405</sup>. Le musée ne peut pas reconnaître la valeur artistique d'un tel objet que tout le monde peut acquérir, il provoquerait l'effondrement de la valeur de Jeff Koons, en dehors du fait que par ailleurs le sac ne remplit pas les qualités de l'œuvre de

---

<sup>400</sup> David Lynch, *The Air Is on Fire*, du 03 mars au 27 mai 2007, Fondation Cartier pour l'art contemporain.

<sup>401</sup> Michel Gondry, *L'usine de films amateurs*, Centre Pompidou, du 16 février 2011 au 7 mars 2011. Le public pouvait faire ses propres films d'animation à partir de maquette. § *Maquettes et modèles réduits* page 37

<sup>402</sup> Tim Burton, du 18 novembre 2009 au 26 avril 2010, MoMA Museum of Modern Art, New-York

<http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2009/timburton/index.php>. À noter que le Moma a récemment acquis au sein de sa collection plusieurs jeux vidéos dont le célèbre *Myst*, 1993. « MoMA acquies landmark video game collection » Juxtapoz, n°146 mars 2013, p.126.

<sup>403</sup> Kriegk et Launier, *Art ludique*. op. cit., p.101.

<sup>404</sup> Annexe p.351.

<sup>405</sup> « Les œuvres de Jeff Koons envahissent Paris », *20minutes.fr*, consulté le 13 mars 2015, <http://www.20minutes.fr/culture/1488391-20141126-jeff-koons-envahit-tout-paris>.

départ, à l'instar de la tasse des *Nymphéas* de Monet. Reste que la signature fait œuvre, ou fait marque. C'est le sens que j'attribue à la boutade du journaliste : alors pourquoi ne pas profiter de l'occasion d'acquérir un Jeff Koons pour 39.99€ ?

L'art contemporain est présenté par ses acteurs, ses critiques d'art et ses théoriciens comme émancipateur, prompt à susciter la réflexion. Il fait partie de la Culture et sert à nous élever tandis que l'art commercial serait impropre à la pensée et ne servirait qu'à satisfaire nos bas instincts de consommateurs. L'art ludique est fièrement défendu par des galeristes qui se battent pour sa reconnaissance, notamment sur le marché, et cela va de pair avec la reconnaissance de l'art contemporain comme simple divertissement. L'art contemporain et le musée et sa boutique et la fnac, les films et le cinéma et la fnac, la bande dessinée et ses salons et ses librairies et la fnac, sont autant de réseaux de distribution avec leurs propres cadres mais qui partagent une même dimension commerciale, de consommation culturelle, et forment les différentes facettes de l'industrie du divertissement.

« Un art qui rapporte de l'argent en divertissant un public souhaité le plus large possible »

Il s'agit là d'une définition personnelle et élargie de l'art ludique qui permettrait de l'ouvrir à l'art contemporain.

On ne peut pas nier le potentiel critique d'une œuvre et sa qualité à-priori par rapport à son cadre ou à sa forme. Il y a de mauvaises œuvres d'art contemporain comme il y a de mauvais films (en fonction des goûts et des critères de chacun) et ce n'est pas la dimension commerciale qui peut permettre de distinguer le bon grain de l'ivraie. Dans *L'art à l'état vif*<sup>406</sup> Richard Shusterman fait état des griefs que la théorie esthétique retient généralement à l'encontre des formes d'art populaire. Dans sa liste, on retrouve le critère commercial. Il s'attarde sur l'exemple du rap et un morceau en particulier pour mettre en avant ses qualités intrinsèques. Nous ferons de même avec les *comics* pour y retrouver les qualités que l'on prête à-priori à l'art contemporain comme art postmoderne. Nous voulons démontrer une équivalence entre l'art contemporain et d'autres formes d'art ludique. Nous avons commencé par montrer que l'art contemporain correspond à un certain art ludique nous montrerons maintenant qu'un certain art ludique correspond à l'art contemporain postmoderne<sup>407</sup>.

---

<sup>406</sup> Shusterman, *L'art à l'état vif*. op. cit.

<sup>407</sup> Voir Lexique page 310



## Les *comics* un art postmoderne ?

J'insisterai sur les bandes dessinées américaines autrement dit les *comics* parce que j'en suis un lecteur assidu, cependant mes propos peuvent tout autant s'appliquer à la BD franco-belge ou européenne. Si de nombreux auteurs de la bande dessinée, des *comics* aux mangas, sont aujourd'hui reconnus en tant qu'artistes dans les musées et que les expositions consacrées aux échanges entre l'art la BD se multiplient<sup>408</sup>, le genre dans son ensemble reste séparé de l'art contemporain. On ne trouve que rarement des BD dans les librairies des musées. De même il est vrai qu'on ne trouve pas de livre d'art dans les librairies spécialisées dans les bulles, cependant le libraire de BD ne prétend pas être exhaustif en matière d'art. De la même manière, les musées n'accueillent qu'à titre exceptionnel des planches de BD dans leurs expositions et leurs collections. Si aujourd'hui on l'enseigne dans des écoles d'art, à l'instar du jazz dans les conservatoires, l'illustration de bande-dessinée était au départ exclue du champ de l'art et aujourd'hui encore il existe une importante ségrégation entre cette discipline et les autres au sein des écoles, aux arts décoratifs de Strasbourg notamment. La performance, l'installation, la vidéo et le son, pourtant également vieux de plusieurs décennies, s'y voient accorder par leurs enseignants le privilège de l'expérimentation et de l'invention tandis que l'illustration est considérée comme beaucoup plus standardisée par ses formats, reconduisant l'un des principaux préjugés que Shusterman relève à l'encontre de l'art populaire<sup>409</sup>.

Dans son ouvrage *Inculture pour tous* Serge Chaumier propose de « ramener le débat sur l'analyse qualitative »<sup>410</sup>. C'est également la méthode de Richard Shusterman, dans *L'art à l'état vif*. Pourtant les deux penseurs ne semblent pas arriver aux mêmes conclusions, puisque Chaumier pour sa part tient des propos assez ambigus sur les cultures urbaines. Même si aux premiers abords ses positions ne sont pas aussi choquantes que celles d'un Eric Zemmour qui tient le rap pour une « sous-culture d'analphabètes »<sup>411</sup>, Chaumier défend cependant les mêmes hiérarchies : pas de sous-cultures certes, mais pour lui il existe bien la Culture et celle des autres. De son côté Shusterman consacre un chapitre entier de son ouvrage à l'esthétique du rap, et met en évidence les qualités que l'on peut trouver dans de

---

<sup>408</sup> Avec notamment *Vraoum !: trésors de la bande dessinée et art contemporain*, La Maison rouge, Fondation Antoine de Galbert, Paris, du 28 mai au 27 septembre 2009, et *La BD s'attaque au musée !*, Musée Granet, Aix-en-Provence, du 19 mars au 8 juin 2008.

<sup>409</sup> Shusterman, *L'art à l'état vif*. p.163. Pour ma part, je juge que les productions artistiques issues des écoles d'arts sont le plus souvent tout autant standardisées qu'il s'agisse d'illustration ou d'art sonore.

<sup>410</sup> Ibid. p.161.

<sup>411</sup> Décembre 2008 sur L'hebdo de France Ô.

nombreux morceaux pour en démontrer le caractère artistique. Il peut sembler difficile de trouver des critères objectifs pour juger d'œuvres issues de cadres si différents que le rap et l'art contemporain, mais c'est pourtant le travail qu'effectue l'auteur en appliquant les critères postmodernes au rap pour démontrer que le morceau qu'il étudie peut être considéré comme une forme d'art contemporain. Avant de s'attarder précisément sur un morceau de rap, il commence par définir les traits du post-modernisme dont il tient le rap pour exemplaire :

« Le post-modernisme est un phénomène complexe et contesté, dont l'esthétique résiste par conséquent à toute définition claire et consensuelle. Néanmoins, certains thèmes et certains traits stylistiques sont largement reconnus comme caractéristiques, ce qui ne veut pas dire qu'ils soient absents des œuvres d'art modernistes. Parmi ces caractéristiques, citons en particulier la tendance au recyclage et à l'appropriation des matériaux d'autrui plutôt qu'à l'originalité, le mélange éclectique des styles, l'adhésion enthousiaste à la nouvelle technologie et à la culture de masse, le défi lancé aux notions modernes d'autonomie esthétique et de pureté artistique, et l'accent mis sur la localisation temporelle et spatiale plutôt que sur l'universel et l'éternel. Que l'on qualifie ou non ces traits de post-modernes, non seulement le rap les exemplifie de façon frappante, mais il les met en vedette et les thématise consciemment. »<sup>412</sup>

On retrouve la plupart de ces caractéristiques dans la bande-dessinée mais les plus évidentes restent le recyclage et la citation, également très présentes dans la peinture contemporaine d'un Peter Doig par exemple<sup>413</sup>. Dans la postface du premier tome de *Planetary*<sup>414</sup>, Alexandre Jacquier compare les différents âges du *comics* aux différents stades d'un genre selon le critique de cinéma Thomas Schatz. Le stade expérimental correspond à l'âge d'or des *comics*, celui de Jack Kirby et Will Eisner, le stade classique à l'âge d'argent des années soixante et soixante-dix, le stade du raffinement à celui des chefs d'œuvres aboutis comme *Watchmen*<sup>415</sup>. Enfin il définit la période actuelle comme baroque et maniériste ou autoréflexive, métalinguistique ce qui correspond à l'abandon de la nouveauté au profit de la réinterprétation et de la référence, soit des caractéristiques du postmodernisme de Shusterman. Pour ces auteurs, on peut aisément rapprocher les *comics* de l'art contemporain postmoderne.

Par ailleurs les illustrations de *comics* se placent dans la continuité de la pratique classique du dessin. La peinture et le dessin n'étant plus centraux dans la pratique de l'art contemporain, les illustrateurs du 9<sup>ème</sup> art se retrouvent être finalement les héritiers les plus évidents des peintres ou graveurs dont ils ont assimilé ou développé les techniques qu'ils peuvent mixer à celles de l'ordinateur. Il y a encore des peintres réalistes et des illustrateurs

---

<sup>412</sup> Shusterman, *L'art à l'état vif*. op. cit., p.185.

<sup>413</sup> Je prend Peter Doig comme référence car j'ai pu voir l'exposition qui lui a été consacrée à la Fondation Beyeler à Bâle, et que par ailleurs la dimension psychédélique de son oeuvre peut se rapprocher de celle que l'on retrouve dans les *Comics* et la contre culture américaine des années soixante.

<sup>414</sup> Warren Ellis, John Cassaday, *Tout autour du monde et autres histoires*, *Planetary N°1*, Semic, 2004.

<sup>415</sup> Alan Moore, Dave Gibbons, et John Higgins, *Watchmen*, New York, DC Comics, 1987.

dans l'art contemporain mais cette tendance ne définit pas à elle seule l'art contemporain. Pourtant même si la qualité et la technique des illustrations sont à la hauteur des maîtres anciens ou de dessinateurs qui évoluent dans le champ de l'art contemporain, l'appartenance des *comics* à une culture underground puis commerciale fait que les auteurs de Comics ont essuyé les critiques récurrentes sur l'esthétique et le contenu de l'art populaire que rappelle Shusterman :

« Le grief le plus important peut-être contre l'art populaire est qu'il ne parviendrait pas à procurer quelconque satisfaction esthétique. »<sup>416</sup>

Personnellement le travail de Juan Rosé Ryp<sup>417</sup>, inspiré de ceux tout aussi remarquables de Geof Darrow<sup>418</sup> ou de Moebius, me procure une grande satisfaction lorsque je me plonge dans ses scènes pleines de force et de détail, mais je sais que les pages de ses ouvrages piquent les yeux de nombreuses personnes, par leur violence, l'accumulation d'explosions, et leur côté trop chargé. Si les travaux de Moebius et de Darrow sont reconnus et exposés, ce n'est pas la bande-dessinée dans son ensemble qui entre dans les collections mais quelques planches extraites ou dessins. La bande-dessinée en tant que livre reproduit à grande échelle ne peut entrer telle quelle dans les musées et les expositions, elle en bouleverserait l'économie<sup>419</sup>. Alors on vend de rares dessins originaux, des tirages limités, des sérigraphies signées. La reproductibilité, le fait que l'objet final, le livre, ne soit pas un objet original sépare les comics de l'œuvre d'art unique, dont la rareté fixe la valeur mais de manière générale, ce sont d'autres motifs qui sont invoqués pour séparer les arts populaires commerciaux reproductibles de l'art contemporain :

« L'art populaire est en fait trop superficiel pour engager l'intellect. [...] l'art populaire ne concernerait en rien les réalités profondes et les problèmes réels de la vie, et se bornerait à nous distraire à travers un univers d'évasion peuplé de faux-problèmes et solutions clichés. »<sup>420</sup>

Seules les œuvres d'art rares et uniques du musée nous pousseraient à la réflexion. Comment des ouvrages accessibles à tout à chacun pourraient nous y amener ? Le *comics* comme art populaire nous distrait, il est le loisir stupide qui abrutit son consommateur, tandis

---

<sup>416</sup> Shusterman, *L'art à l'état vif*. op. cit., p.150.

<sup>417</sup> Annexe page 366.

<sup>418</sup> Il est l'auteur de *Shaolin Cowboy* aux planches incroyables de détails qui s'étalent parfois sur plusieurs pages, comme de long plan séquences. On peut trouver ses dessins à la galerie *Art ludik* <http://www.arludik.com/>

<sup>419</sup> A l'instar du sac H&M de Jeff Koons Annexe page 351.

Dans l'art contemporain, même lorsque les artistes produisent des œuvres immatérielles, reproductibles, comme des installations d'art vidéo, elles s'associent de contrats de diffusion qui interdisent leur diffusion simultanée à deux endroits, pour en conserver la rareté ainsi construite. Le marché de l'art contemporain va ainsi à l'encontre de la reproductibilité des supports numériques qu'il utilise.

<sup>420</sup> Shusterman, *L'art à l'état vif*. op. cit., p.160.

que l'art est culture et est seul capable d'élever notre esprit. Même si cette pensée est une caricature de l'opinion générale à propos des *comics*, je fais sans cesse découvrir à des amis les subtilités de cette littérature. Ils sont surpris d'y trouver des références à l'art, à l'histoire, à la philosophie, à la politique. De plus les histoires de super-héros qui dominent l'univers des *comics* ont largement évolués depuis les années 40, notamment sous l'influence de scénaristes comme Alan Moore ou plus récemment Warren Ellis auteur d'*Authority* :

« En 1999 le scénariste lance *The Authority*<sup>421</sup> et règle magistralement ses comptes avec les super-héros en les présentant comme « réalistes et revendicateurs (disons-le, limite gauchistes révolutionnaires) »<sup>422</sup>. Ainsi même s'ils affrontent des super-méchants, ou des extra-terrestres, c'est bien le changement social qui est le moteur de leur action. Là où « les équipes de super-héros traditionnels finissent toujours par redresser le drapeau sur le toit de la Maison-Blanche »<sup>423</sup>, les personnages d'*Authority* se posent comme une instance morale supérieure planétaire au dessus des états qu'ils entendent bien mettre au pas sous la forme de menaces récurrentes telles que « Nous faites pas chier » ou « Restez sages »<sup>424</sup>. C'est davantage leur implication dans la politique et leur volonté de changer radicalement les choses que leurs super-pouvoirs qui font des personnages d'*Authority* des héros et leur donnent certains accents chomskiens<sup>425</sup>. La super-équipe d'*Authority* naît sur les cendres de *Stormwatch*<sup>426</sup>, un groupe directement financé par l'ONU et c'est dans ce cadre qu'il faut comprendre son action et la métaphore d'Ellis. Le groupe se comporte comme le ferait une organisation mondiale qui agirait pour le bien de l'humanité dans son ensemble, et non les intérêts particuliers de quelques états. Avec cette référence directe à l'ONU, le monde est à la fois celui que nous connaissons et à la fois autre : le scénariste critiquant les deux versions. »<sup>427</sup>

C'est ce type de série qui fait dire à Jean-Marc Lainé que :

« Le genre super-héros a, en une dizaine d'années, déjà affirmé auprès d'un public élargi sa capacité à s'autocritiquer mais également à porter un discours subversif sur l'individu et la société »<sup>428</sup>.

---

<sup>421</sup> Warren Ellis, Bryan Hitch, *The Authority*, Vol. 1, Paris, Panini France, 2010.

<sup>422</sup> Ainsi que le font remarquer la plupart des lecteurs/critiques à l'instar de Nathanaël Bouton-Drouard sur son blog *Frenetic Arts B.D.*, <http://www.freneticarts.com/rbd/critique.php?ID=498>

<sup>423</sup> Préface de Grant Morrison, *The Authority*, op. cit.

<sup>424</sup> Les *comics* n'étant généralement pas paginés, il est nécessaire de les feuilleter attentivement pour retrouver les passages cités.

<sup>425</sup> Noam Chomsky, *Sur le contrôle de nos vies*, Paris, Allia, 2003, p.56 par exemple.

<sup>426</sup> Micah Ian Wright et Whilce Portacio, *Stormwatch*, Semic, 2004. *Stormwatch*, *Authority* et *Planetary* font tous les trois partie de l'univers de l'éditeur Wildstorm, avant qu'il ne soit intégré à l'univers DC après son rachat.

<sup>427</sup> Florent Schmitt, « Le futur sera fantastique : Sur le réalisme fantastique de Warren Ellis », *Entropia* n°16, Lyon, Parangon, à paraître.

<sup>428</sup> Jean-Marc Lainé, *Comics & contre-culture*, Morigny, Éd. Confidentiel, 2014. p.191.

Les héros sont de plus en plus réalistes et lorsqu'ils écrivent leurs récits les auteurs comme Warren Ellis s'inspirent autant des univers fictionnels de leurs prédécesseurs que de l'histoire et leurs œuvres prennent la forme d'un mélange d'influences :

« Dans *Captain Swing et les Pirates Électriques de Cindery Island*<sup>429</sup>, l'un de ses plus récents *graphic novel*<sup>430</sup>, Ellis met en scène un héros dont le leitmotiv est la diffusion du savoir et notamment du savoir-faire à travers de joyeux foyers ouvriers, où chacun pourrait apprendre et se former pour ensuite transmettre aux autres. Le personnage rend cette fois hommage aux pirates et au capitaine Nemo, qui rappelons-le use de la technologie du Nautilus pour récolter l'or d'épaves et soutenir des révolutions à travers le monde<sup>431</sup>. Le développement technique la plus avancée sert ainsi un projet révolutionnaire. Le combat du Captain Swing est lui aussi révolutionnaire : " Demain nous allons reprendre l'avenir à tous ces merdeux en costume qui essaient de nous dicter comment vivre nos vies ". L'histoire du Captain Swing se déroule en 1830 et le héros emprunte " le patronyme légendaire donné à des briseurs de machines agricoles dans l'Angleterre "<sup>432</sup>. Le personnage réel a également inspiré une série de *comics* démarrée dans les années soixante. Ellis s'approprie un personnage qui fait à la fois partie de l'univers des *comics* et de l'histoire. Il reprend la figure de révolté pour y ajouter celle du philosophe éclairé du siècle des lumières, à laquelle correspond le capitaine Nemo »<sup>433</sup>

La lutte du *Captain Swing* rappelle celle des *Anonymous* dont il partage le mot d'ordre « *le savoir doit être libre* »<sup>434</sup>. Leur symbole est le masque porté par le personnage de *V* dans la bande dessinée d'Alan Moore<sup>435</sup>, qui lui-même rend hommage à Guy Fawkes<sup>436</sup>. Le *comics*, mélange de romans d'aventures, et de politique, prend ainsi la forme d'un jeu de citation postmoderne, tout en affirmant sa capacité à ramener le lecteur à des réflexions sur sa propre condition. L'exemple du symbole repris par les *Anonymous* témoigne de l'influence de ces œuvres et de leurs auteurs, du pouvoir de l'imaginaire, de la porosité entre le réel et la fiction, et nous rappelle l'importance du récit et des images dans l'inspiration des luttes ou comme l'affirmait Jorn dans son affiche de 1968 :

<sup>429</sup> Warren Ellis, Raulo Caceres, *Captain Swing et les Pirates Électriques de Cindery Island*, Milady 2012.

<sup>430</sup> Le terme désigne un *comics*, en un tome qui par son format tient de la nouvelle.

<sup>431</sup> Ellis reprend la référence aux pirates déjà présente dans *No Hero* avec les *Levellers*, et même si le Captain Swing n'a pas de sous-marin mais un bateau volant, sa technologie électrique et notamment les balles électriques de ses pirates renvoie aux fusils des marins du Nautilus. En faisant de son capitaine Nemo un pirate explicite, Ellis remet au premier plan la dimension subversive du personnage qui s'est estompée dans l'imaginaire collectif, notamment dans les adaptations Disney, pour laisser place à la seule fascination pour le sous-marin.

<sup>432</sup> Selon le compte rendu de Jean-Guillaume Lanuque sur le blog *Dissidences*, émanation de la revue éponyme consacrée à la publication de recensions et d'éclairages critiques sur les mouvements révolutionnaires, sur les gauches radicales et les dissidences artistiques et culturelles. <http://dissidences.hypotheses.org/3017>. Les *Swing Riots* de 1830 font échos au mouvement des *Luddistes*, lui-même inspiré du général Ludd ou Captain Ludd qui aurait brisé deux métiers à tisser en 1780.

<sup>433</sup> Florent Schmitt, « Le futur sera fantastique : Sur le réalisme fantastique de Warren Ellis », *Entropia* n°16, Lyon, Parangon, juillet 2015.

<sup>434</sup> § De la contre-culture à la cyberculture page 275.

<sup>435</sup> Alan Moore, David Loyd, *V pour vendetta*, Paris, Delcourt, 1999, la série originale a été éditée de 1982 à 1990.

<sup>436</sup> Guy Fawkes est la figure emblématique de la Conspiration des Poudres, dont l'échec est commémoré en Angleterre depuis le 5 novembre 1605.

« Pas de puissance d'imagination sans images puissantes. »<sup>437</sup>

Les *comics* participent de mouvements d'émancipation, c'est ce que met en évidence l'ouvrage de Jean-Marc Lainé, *Comics & contre-culture*. Mais au regard de l'inscription des *comics* dans une culture marchande capitaliste, on peut légitimement poser l'une des questions qui conclut l'ouvrage de Lainé :

« Le super-héros se charge-t-il d'une capacité de commentaire social (et donc, fatalement, de nuisance) ou bien est-il noyé dans la masse et perd-il tout son caractère subversif ? »<sup>438</sup>

Tout comme l'art contemporain, les *comics* ne sont pas subversifs à priori : de la même manière que des propriétaires de grands groupes de luxe possèdent une immense partie des œuvres d'art, Disney possède une partie de Marvel, l'un des principaux éditeurs de *comics*, et réalisent avec le cinéma et les objets dérivés des bénéfiques records ces dernières années. Cela n'a pas empêché Alan Moore, l'un des auteurs les plus reconnus, de renoncer à ses droits sur les adaptations cinématographiques qu'il désapprouve<sup>439</sup> pour ne pas apparaître à leur générique et ainsi s'en dédouaner. On peut ainsi nuancer le propos comme le fait Jean-Marc Lainé en affirmant :

« A l'image du livre, qui fait à la critique de l'économie de marché une belle place, les super-héros continuent à appuyer là où ça fait mal, mais sous couverture cartonnée et jaquette, vendus dans les enseignes les plus réputées. [...] Ce n'est pas l'édition qui a écrasé l'*underground*, c'est l'*underground* qui a contaminé l'édition. Au prix, bien entendu, de son identité et de son indépendance économique »<sup>440</sup>

Les *comics* sont des œuvres reproductibles, ils ont vocation à être édités pour le plus grand nombre, mais bien sûr le passage aux grandes maisons d'édition réduit la liberté des auteurs. Il ne faut pas oublier que les *comics* tout comme l'art d'avant-garde subissent la censure et qu'aujourd'hui elle se fait dans l'art comme à la télévision de manière économique. Plus besoin d'interdire, l'accès aux réseaux de diffusion conditionne la réception des œuvres. Même si internet change la donne, cela reste en grande partie valable pour l'accès à la culture matérielle.

---

<sup>437</sup> Annexe page 338.

<sup>438</sup> Lainé, *Comics & contre-culture*. op. cit., p.192.

<sup>439</sup>« Plusieurs malencontreux incidents ont poussé Moore à exiger le retrait de son nom des crédits de toute adaptation filmique. Il a refusé de toucher les royalties issues de ces longs-métrages, au grand étonnement de tous, sauf de ceux qui le connaissaient bien. », Gary Spencer Millidge, *Alan Moore : une biographie illustrée*, Huginn & Muninn Dargaud, 2011, p.14. Après la très mauvaise adaptation de *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires* Moore a réagi vigoureusement en critiquant le cinéma hollywoodien qu'il juge abrutissant, un appauvrissement de son travail pour ceux qui ne prennent pas le temps de lire. Il critique également les budgets des blockbusters, préférant les bandes-dessinées car l'édition d'un mauvais *comics* gaspille beaucoup moins d'argent.

<sup>440</sup> Lainé, *Comics & contre-culture*. op. cit., p.194 - 195.

L'avant-garde et la bande dessinée ne sont donc pas si éloignées comme en témoigne la revue Planète qui présentait les travaux d'Hans Walter Müller, « l'hyper avant-garde » du land art défendu par Pierre Restany, l'œuvre de Edgar Rice Burroughs et son adaptation en BD ainsi que les collages d'Erro, dans un seul et même numéro<sup>441</sup> ! On retrouve dans d'autres numéros des articles qui suivent la censure des *comics* aux Etats-Unis et en France ou consacrés à des artistes comme Druillet. Certaines œuvres d'art contemporaines partageaient ainsi leur tribune avec toutes sortes d'articles dont les auteurs avaient en commun la volonté d'ouvrir la Culture aux cultures, la Science aux sciences, d'ouvrir les portes de la perception, de s'intéresser à toute les idées « *sans aucune forme d'à-priorisme* »<sup>442</sup>.

La reconnaissance des *comics*, et plus largement de la bande dessinée, participe d'un mouvement général d'abolition des hiérarchies et des frontières dans le monde des arts et des idées auquel a contribué la revue Planète. Par ailleurs, des auteurs comme Alan Moore ou Warren Ellis sont eux-mêmes des artistes pluridisciplinaires, écrivant textes théoriques, politiques, poèmes ou se produisant en performance. La bande dessinée est elle-même pluridisciplinaire alliant le texte et l'image, pouvant être pris séparément tout en se complétant s'apparentant tantôt à l'intermédia ou au transmedia, le texte et l'image s'entremêlant, le texte pouvant passer du livre entièrement écrit à la BD ou au son et une infinité de passage d'un medium à un autre pouvant être imaginée<sup>443</sup>.

Malgré toutes les qualités de la bande dessinée et ses caractéristiques postmodernes, elle reste séparée de l'art contemporain actuel qu'elle alimente pourtant. Si l'on admet une équivalence de valeur entre art contemporain et *comics* il devient difficile de justifier la valeur d'un simple collage de Christian Marclay à 34 500 euros<sup>444</sup>. L'artiste met en pratique la phrase de Lautréamont largement exploité par les détournements situationnistes : « *Le plagiat est nécessaire : le progrès l'implique* ». Mais lorsque le plagiat aboutit à une œuvre d'art livrée à la spéculation, il ne s'accompagne pas de la libre diffusion des savoirs et des idées qui serait le corollaire du progrès. Je réalise moi-même des collages à partir de bandes dessinées mais j'en fais des objets également reproductibles<sup>445</sup>. Je m'intéresse aux textes que j'utilise comme matériel pour des créations sonores, au même titre que j'utilise des œuvres théoriques ou littéraires au sein du projet *Le fragment ment quand*<sup>446</sup>. Ma pratique du collage et de citation

---

<sup>441</sup> *Le nouveau Planète*, n°9, juillet-août, 1969.

<sup>442</sup> Louis Pauwels et Jacques Bergier, *Le Matin des magiciens. Introd. au réalisme fantastique*, Paris, Gallimard, 1962. p.199.

<sup>443</sup> Annexe page 411.

<sup>444</sup> *Aaaaahhh*, 2006, *L'oeil*, décembre 2013, p.54.

<sup>445</sup> Annexe page 424

<sup>446</sup> Annexe page 411 voir également page 424.

se situe dans la continuité de celles des auteurs que je détourne, qui le plus souvent sont eux aussi peu avares en citation. La bande dessinée comme la littérature font partie d'un mouvement général d'intertextualité et d'intermédialité qui traverse toutes les formes de créations et ce qui fait du postmodernisme à la fois une avant-garde et un archaïsme.

Dans mes créations sonores ou dans mon écriture, j'utilise tous les matériaux à ma disposition et considère comme John Armleder les œuvres d'art comme :

« Des commodités équivalentes à tout ce que la société produit dans le même temps »<sup>447</sup>

---

<sup>447</sup> Entretien entre John Armleder et Stéphanie Moisson, in Lionel Bovier, *John Armleder*, Paris, Flammarion, Centre national des arts plastiques, 2005, p. 172.



## Art et émancipation

« L'art ne serait-il qu'une activité comme peuvent l'être la pêche à la ligne ou la philatélie ? »<sup>448</sup>

### Un simple divertissement... comme la télévision

« L'œuvre d'art n'est pas un simple objet de divertissement. »<sup>449</sup>

Dada, les surréalistes et les situationnistes ont affirmé la fonction divertissante de l'art mais aujourd'hui il se distingue toujours des autres formes de divertissement. Sa fonction ne serait pas uniquement de nous distraire du monde, au sens de divertir mais aussi de nous apporter un regard autre, et par là de proposer une forme de subversion, en modifiant nos points de vues. Cependant les dispositifs de monstration de l'art, les lieux de l'art et de la Culture ont davantage tendance à renforcer les normes et les pouvoirs en place qu'à les contredire. Si d'un côté nous pouvons considérer les produits des industries culturelles comme de l'art, de l'autre on peut considérer l'art comme un simple divertissement comme la télévision.

Il ne s'agit pas de faire l'apologie de la télévision, car les sociologues, dont Jean Viard dans *Éloge de la mobilité: essai sur le capital temps libre et la valeur travail*<sup>450</sup>, ont déjà trop bien mis en évidence la manière dont celle-ci a phagocyté le temps libre gagné sur le travail, comme le souligne également Paul Yonnet dans *Travail, loisir: temps libre et lien social*<sup>451</sup>. La télévision peut être néfaste mais tout dépend de l'usage que nous en faisons. Je suis du côté des poètes ou auteurs qui défendent un usage récréatif de la télévision. Trop souvent les gens condamnent la télévision en bloc alors qu'il y a de nombreuses choses intéressantes à y trouver, tout comme dans l'art contemporain. Pour ma part je suis par exemple ravi d'avoir accès aux travaux de l'Assemblée Nationale et du Sénat grâce à ce médium. Avec le

---

<sup>448</sup> Jean-Charles Massera, *Amour, gloire et CAC 40 : Esthétique, sexe, entreprise, croissance, mondialisation et médias*, Paris, POL, 1999, p. 327.

<sup>449</sup> Tristan Tzara, *Découverte des arts dits primitifs suivi de Poèmes nègres*, Paris, Hazan, 2006, p.45,

<sup>450</sup> Jean Viard et Ugo Rollin, *Éloge de la mobilité: essai sur le capital temps libre et la valeur travail*, La Tour-d'Aigues, Ed. de l'Aube, 2006.

<sup>451</sup> Yonnet, *Travail, loisir*. « L'augmentation du temps de loisir n'a que faiblement profité aux activités autres que la télévision », op.cit., p.121.

développement de programmes de qualité, le caractère addictif et chronophage de la télévision devrait être l'argument le plus employé car il est le plus solide et le plus pertinent de toute critique de la télévision. Pourtant ce sont ses contenus qui sont le plus souvent attaqués :

« En décomplexant les personnes de s'adonner à des goûts peu distingués, et en leur laissant entendre qu'une culture en vaut bien une autre, qu'il n'y a pas de honte à admirer ceci plutôt que cela, la voie est tracée pour que la démocratie culturelle se transmue peu à peu en médiocratie culturelle. La télévision joue évidemment un rôle de premier plan, les séries et autres émissions de télé-réalité alimentant la décérébration organisée. »<sup>452</sup>

Il est difficile de comprendre cet amalgame entre séries et émissions de télé-réalité. Mettre les deux sur un même plan est absurde. Il s'agit là d'une discréditation générale de la télévision en tant qu'art populaire. Les séries représentent aujourd'hui un grand pan de l'imaginaire populaire et sont l'évolution actuelle de la fiction avec le cinéma et la bande dessinée<sup>453</sup>. Elles sont un medium contemporain pour raconter des histoires, qui s'inscrit dans la continuité d'autres arts de la narration. Les moyens attribués aux séries concurrencent aujourd'hui ceux alloués aux studios pour le cinéma et on les retrouve mises en avant sur les chaînes historiquement spécialisées dans le 7ème art qu'elles égalent désormais en termes de qualité de productions mais aussi de contenus. Dans les penseurs qui participent à cette décomplexation il faut citer Umberto Eco, co-auteur de l'intéressant article « Innovation et répétition : entre esthétique moderne et postmoderne » :

« À travers l'examen des différentes formes de répétition que sont le retake, le remake, la série, la saga et le dialogue intertextuel, l'article souligne la généralisation de procédés naguère réservés à l'art expérimental et l'existence de pactes de lecture à des niveaux différents avec un destinataire « naïf » et un destinataire « averti », invités à jouer sur leur « compétence encyclopédique ». Il suggère que ces productions sérielles relèvent surtout d'un travail sur le mythe et plaide pour une réflexion accrue sur le rôle de la répétition dans l'art et les media. »<sup>454</sup>

Au passage les auteurs mettent également en question les séparations entre art et artisanat<sup>455</sup>. Les séries sont analysées comme le lieu du récit et de la métaphore et leur narration mise en relation avec la répétition dans le mythe. Mais la télévision en tant qu'art populaire reste cantonnée au divertissement, à l'occupation du temps libre, dans un sens très négatif et l'invention qu'y trouve Umberto Eco n'est pas suffisante :

---

<sup>452</sup> Chaumier, *L'inculture pour tous*. op. cit., p.127.

<sup>453</sup> § L'art ludique page 121.

<sup>454</sup> Umberto Eco, « Innovation et répétition : entre esthétique moderne et post-moderne », *Réseaux* 12, n° 68 1994.

<sup>455</sup> « L'esthétique moderne a souvent oublié que la théorie classique de l'art, de la Grèce antique au Moyen Age, ne tenait pas tant à marquer une différence entre art et artisanat. Le même terme (tekhnê, ars) servait à désigner les prestations d'un coiffeur ou d'un constructeur de bateaux et le travail d'un peintre ou d'un poète. » Umberto Eco

« Les deux cultures (savante et populaire) ne sont pas réductibles à une seule et même chose, sous prétexte qu'il y a invention dans les deux cas de figures.[...] Les deux registres produisent des formes attachantes et parfois admirables, mais l'une tient de la reproduction et de l'occupation quand l'autre vise l'émancipation et la transcendance.. »<sup>456</sup>

Eco mettait justement en avant la répétition comme caractéristique de la postmodernité mais aussi de l'art classique. Mais dans l'art contemporain le mythe du nouveau et de l'originalité perdurent et font de lui ce loisir supérieur seul capable de nous élever car seul apte à se renouveler. Pourtant s'émancipe-t-on davantage en allant au musée qu'en regardant la télévision ? Il semblerait que non, puisqu'au final chacun reste dans sa case, dans sa classe : les classes populaires ne vont toujours pas au musée et les classes supérieures boudent la télévision ou la dénigrent. Entre il y a toutes les classes moyennes et les gens de ma génération qui font les deux. Nous sommes capables d'apprécier les cartoons et les séries TV et l'art contemporain, le rap et la musique contemporaine, nous acceptons de facto la fin des hiérarchies puisque nous nous sommes forgés une culture éclectique. Notre culture est culturellement éclectique. Nous savons bien que regarder un épisode de South Park ou contempler une œuvre d'art dans une biennale peuvent tous les deux nous donner une critique acerbe de la société, mais ne changeront pas le monde pour autant. Choisir de regarder une satire américaine à la télévision est-il plus stupide et abrutissant que de lire les cartels d'un musée qui nous présente une œuvre hors de prix comme une critique de la société de consommation ?<sup>457</sup>

Il n'y a pas d'a priori positif ou négatif à avoir aujourd'hui sur le musée par rapport à la télévision. Il y a de mauvais contenus à la TV comme au musée et les deux peuvent s'avérer être de mauvais contenant mais dans les deux cas les spectateurs ne sont pas dupes<sup>458</sup>. Les amateurs d'art connaissent le jeu du marché de l'art, et ceux qui regardent la télévision savent que les chaînes s'intéressent à leur temps de cerveau disponible et que c'est grâce à la publicité qu'elles financent leurs programmes préférés. Dans cette optique à qui devrait-on accorder le privilège de l'esprit critique ? Dans la théorie on peut placer un loisir comme supérieur à un autre, dans la pratique il me semble difficile de dire avec certitude que l'une de ces deux formes de loisir soit dans l'absolu plus bénéfique ou nuisible à la société que l'autre.

Certains penseurs comme Umberto Eco ou plus directement Richard Shusterman décomplexent les amateurs de série TV et de pop music mais ils sont également nombreux à

---

<sup>456</sup> Chaumier, *L'inculture pour tous*. op. cit., p.133.

<sup>457</sup> Voir par exemple l'œuvre de Terence Koh.

Annexe page 350.

<sup>458</sup> « Ils sont tout prêts à s'amuser avec ce qu'on leur donne à voir ou à lire, mais ils ne sont pas « assez cons » pour « y croire ». Hoggart, *La culture du pauvre*. op. cit., p.333.

être coupables de complaisance envers Jeff Koons et Damien Hirst et tout l'art contemporain hyper capitaliste<sup>459</sup>, ces artistes tenants d'un art financier qui s'impose dans les musées. Alors on peut jeter sa télévision comme certains le conseillent et ne plus aller au musée comme d'autres le suggèrent, ou bien garder sa télévision débranchée dans un coin et boycotter certaines expositions, choisir ses lieux d'expositions et ses programmes. Ce qui est certain ce que ni l'art contemporain ni la télévision ne nous sont indispensables et qu'ils sont en partie des divertissements remplaçables mais aussi déplaçables : nous pouvons trouver ailleurs ce qu'ils ont de bénéfiques, mais aussi ce qu'ils ont comme part d'aliénation. Le loisir en tant qu'opposition au travail est peut-être condamné à être le revers de la médaille de l'aliénation, mais cela n'a pas empêché la culture de renaître sans cesse dans des formes de désaliénation qui remettent en cause les cadres de la culture dominante.

---

<sup>459</sup> § Anti-avant-garde et anticapitaliste page 208

## Contre-culture

Il existe des loisirs culturels, des divertissements en dehors des musées et de la télévision, du cinéma et des parcs d'attractions, des formes qui contestent les séparations habituelles entre le public et les artistes et remettent en question la Culture. Pour l'art « l'émancipation fonctionne au mieux pour les créateurs, mais plus guère pour le public »<sup>460</sup>, qui reste un public de consommateurs, de travailleurs libérés de leur temps de travail. On retrouve une forte séparation entre travail et loisir, producteur et consommateurs. Le loisir est considéré comme un temps libérateur que les classes supérieures partagent désormais avec d'autres classes sociales. Mais ce temps libre, gagné par des luttes sociales et la transformation de la société, n'a pas tenu toutes ses promesses et reste lié au temps de travail par les relations économiques qui les lient :

« Les loisirs colonisés par le capitalisme alors qu'ils étaient considérés comme une catégorie révolutionnaire »<sup>461</sup>

Les loisirs sont le revers de l'économie et du travail, d'autres continuent de travailler pour que nous nous délassions et avec la mondialisation d'autres font notre travail pour que nous puissions nous délasser et dépenser notre argent<sup>462</sup> :

« Le grand problème de la production capitaliste n'est plus de trouver des producteurs et de décupler leurs forces, mais de découvrir des consommateurs, d'exciter leurs appétits et de leur créer des besoins factices »<sup>463</sup>

Les critiques émises par Paul Lafargue en 1880 sont reprises par les mouvements des années soixante dont la critique de la société de consommation participe d'une critique de la notion de temps libre qui place la culture et les loisirs au centre des enjeux sociétaux. Aujourd'hui encore il existe des lieux qui s'organisent quotidiennement en dehors de l'opposition entre travail et loisir, des lieux où des oisifs travaillent tous les jours à l'émancipation, et qui produisent notamment des formes et des contenus qui permettent de les identifier comme des lieux culturels même s'ils ne sont pas reconnus par tous :

---

<sup>460</sup> Chaumier, *L'inculture pour tous*. op. cit., p.33.

<sup>461</sup> Yan Ciret et Mirella Bandini, *Il mito situazionista della città: una geografia delle passioni*, trad. par Maria Bruno et Anne-Marie Caron, Livorno, Italie, 2008. p.24.

<sup>462</sup> « la proximité des esclaves mécaniques ne fait toujours que repousser hors de la vue les esclaves humains qui rendent possibles les cocons de la modernité », Edward Morgan Forster et al., *La Machine s'arrête*, Vierzon, Le Pas de côté, 2014. Postface de Philippe Gruca, pp.106-107.

§ Disneylandisation de la ville page 61

<sup>463</sup> Lafargue, *Le Droit à la paresse*. op. cit., p.46.

« La pensée politiquement correcte inclut même couramment les nouveaux lieux, squats, friches, lieux dits intermédiaires, dans les arts urbains, comme s'il s'agissait là par nature d'une « émergence artistique »<sup>464</sup>

Les jugements hâtifs sur la nature artistique ou non des initiatives que les mouvements de contre-culture peuvent produire ne doivent pas faire oublier que lorsqu'il s'agit de la mise en œuvre d'une volonté d'abolir la séparation entre culture et politique, les juger sur des critères uniquement artistiques c'est déjà mal les juger, c'est manquer une partie de leur dimension artistique qui est la dimension politique. Cette dimension politique se confond donc avec la dimension artistique pour viser l'objectif d'émancipation :

« Le brouillage de la frontière entre ceux qui agissent et ceux qui regardent, entre individus et membres d'un corps collectif. [...] La reconfiguration ici et maintenant du partage de l'espace et du temps, du travail et du loisir »<sup>465</sup>

Les mouvements de contre-culture produisent eux aussi des images mais s'occupent de la création de contextes. L'art contemporain crée également des contextes mais le contexte créé reste enchâssé dans les cadres rigides des lieux qui le font exister<sup>466</sup>. Les raccourcis pour l'émancipation n'existent pas. Les dispositifs de l'art contemporain qui se contentent d'exposer des œuvres ne sont pas suffisants. Les cultures qui forment la contre-culture, ont en commun de produire leurs propres normes et de s'opposer aux définitions habituelles de l'art comme le revendique Richard Greaves :

« Je vous accuse d'approximation de l'art  
De dérivation de-mentalité  
De terreur intellectuelle  
D'indifférence pour les artistes non conformes à vos directives. »<sup>467</sup>

Les acteurs des contre-cultures peuvent être regroupés sous le vocable anglo-saxon d'*outsiders*, initialement forgé par le sociologue Howard S. Becker en 1963 avec son ouvrage *Outsiders : études de sociologie de la déviance*, avant d'être popularisé dans le champ de l'art par Roger Cardinal en 1972 avec son ouvrage *Outsider Art*<sup>468</sup> qui s'intéresse aux artistes

---

<sup>464</sup> Chaumier, *L'inculture pour tous*. op. cit., p.162.

<sup>465</sup> Jacques Rancière, *Le spectateur émancipé*, Paris, la Fabrique, 2008. p.26.

<sup>466</sup> § Les scènes ouvertes SLAM page 244, des artistes, poètes participants aux scènes ouvertes SLAM ont organisé différents événements au Ceaac (Centre Européen d'Action Artistiques Contemporaines) à Strasbourg, mais lorsque je m'y suis rendu je me suis rapidement senti oppressé par les règles et les consignes du lieu, qui limitaient fortement ma liberté d'action et de mouvement.

<sup>467</sup> Annexe page 325

<sup>468</sup> Roger Cardinal, *Outsider Art*, Littlehampton Book Services Ltd, 1972.

extérieurs aux mondes de l'art, ces mondes que Becker décrira dix ans plus tard dans *Art worlds*<sup>469</sup>.

L'*outsider*, le transgresseur, le déviant « n'accepte pas la norme selon laquelle on le juge »<sup>470</sup>. L'*outsider* est celui qui estime « *qu'il est jugé selon des normes qu'il n'a pas contribué à élaborer et qu'il n'accepte pas, mais qui lui sont imposés par des "étrangers"* »<sup>471</sup>. C'est bien la position de Richard Greaves et malgré le fait qu'il ait passé son temps à construire des cabanes dans la forêt j'affirme que :

« L'artiste n'est pas un artiste sauvage, sans culture, a-culturel mais bien anormal au sens littéral : contraire à la norme, à la règle. Dans ce cas précis le préfixe a- ne doit pas être compris comme privatif. Il ne s'agit pas de l'absence de culture mais d'une culture autre, d'une alternative »<sup>472</sup>

La contre-culture pourrait se définir comme une culture autre et rassembler « certaines pratiques qui, sans lien proclamé avec le politique ou l'art, ont émergé et ménagé des espaces de résistance, des façons de faire et des modes d'être débordant les cadres dogmatiques »<sup>473</sup>. La contre-culture déborde ainsi largement les cadres identifiés et peut s'ouvrir sur une non-catégorie de *culture-outsider*, qui inclurait notamment l'art *outsider*, qui n'est pas que l'art brut. Le concept d'art brut, bien qu'il soit fort intéressant, isole les artistes qu'il définit des autres formes de contre-culture en entretenant aujourd'hui encore l'image d'un art qui se ferait sans référence à la culture dominante alors que bien souvent c'est consciemment et non inconsciemment qu'il se fait contre<sup>474</sup>, de manière éminemment politique :

« Être politique c'est d'abord ne pas se reconnaître dans le monde comme-il-est et se savoir en situation de possibilité de déplacer les lignes. »<sup>475</sup>

Ce qui était loisir d'une minorité, est devenu la « Culture ». Les cultures des autres, les autres cultures sont renvoyées au rang de simples loisirs et l'art se transforme en art brut en loisir a-culturel s'il ne renvoie pas directement à l'histoire de l'art. La contre-culture ne se limite pas aux formes qui produisent des images de révolte contre la « Culture » mais peut s'ouvrir sur une *culture-outsider* qui regroupent tous les loisirs en dehors de la Culture et qui

<sup>469</sup> Howard Saul Becker, *Art worlds*, Berkeley, University of California Press, 1982.

<sup>470</sup> Becker et Chapoulie, *Outsiders*. p.25, Il faut bien garder à l'esprit que dans l'ouvrage de Becker la norme se dit bien « rule » et que la métaphore ludique reste présente dans tout son travail.

<sup>471</sup> Ibid. p.39 - 40

<sup>472</sup> Florent Schmitt, « Land art et environnements d'art brut : architectures du voyage » communication présentée lors de la journée d'étude *Voyages d'artistes aux XXe et XXIe siècles : continuités et ruptures*, Strasbourg, 17 mai 2011, actes à paraître.

<sup>473</sup> Amey, *Art-politique*. op. cit., p.122.

<sup>474</sup> « Je suis un incompris parce que je ne fais pas payer, ça ne me rapporte pas d'argent. [...] . Ce n'est pas côté en bourse mais ça représente une certaine valeur humaine. C'est la plus belle chose que j'ai faite, de pas entrer là-dedans, de résister au commerce », Marcel Landreau, cité par Marielle Magliozzi, *Art brut, architectures marginales: un art du bricolage*, Orléans, l'Ecarlate, 2009. p.205

<sup>475</sup> Amey, *Art-politique*. op. cit., pp.60-61

permettrait d'aborder conjointement art populaire et art contestataire comme autant de pratiques en dehors du fleuve de la Culture. Ce lien que l'on retrouvait dans la revue Planète est mis en oeuvre aujourd'hui dans de nombreux lieux de contestation de l'art institutionnel où l'on peut s'adonner à toutes sortes de loisirs dont les habitants et acteurs reconnaissent comme Richard Shusterman la dimension esthétique :

« Nous constatons en effet tous les jours qu'on peut se livrer à des travaux pratiques et les apprécier d'un point de vue esthétique (il suffit de penser à des passe-temps tels que le bricolage, la poterie ou même la pêche) .»<sup>476</sup>

Il manque peut-être un projet aux ateliers d'écriture dans les maisons de retraite, au tricot et canevas, à la cuisine et au bricolage, mais ces usages de temps libre permettent l'attention<sup>477</sup> dans une vie quotidienne qui nous disperse :

« Les pratiques de savoir-faire sont réellement importantes à considérer, car elles peuvent nous aider à structurer une vie, une journée, une heure »<sup>478</sup>.

Les loisirs servent à se retrouver soi-même ainsi que les autres :

« Le loisir, particulièrement dans sa composante spectaculaire, agrégante, joue une fonction de substitution à la religion, qui est aussi une fonction *religieuse* de substitution – analogue de ce point de vue à la fonction religieuse de substitution jouée par la politique. Nous utilisons le mot *religion*, ici, au sens strict de *re-lie* »<sup>479</sup>

L'art contemporain bien que parfois spectaculaire ne joue plus ce rôle, la Culture non plus. Ils ne s'imposent que par l'illusion du consensus et la mise en scène de leur dissensus. Les définitions officielles de l'Art de la Culture et les formes représentées dans leurs lieux, bien que se présentant comme démocratiques, ne correspondent pas à des normes partagées par la majorité, c'est là une situation largement mise en évidence par Howard Becker :

« Les normes officielles que font appliquer les groupes spécialement constitués à cet effet peuvent différer de celles que la majorité des gens estiment être réellement appropriées »<sup>480</sup>

---

<sup>476</sup> Shusterman, *L'art à l'état vif*. op. cit., p.81.

<sup>477</sup> Cette forme d'attention peut se confondre avec

§ L'attitude ludique comme attitude esthétique page 238

<sup>478</sup> « Qu'est-ce que l'autonomie ? » Entretien entre Philippe Gruca et Matthew Crawford,

L'écologiste n°41, vol.14 n°3, automne 2013, p.47-51. p.48. Matthew Crawford est l'auteur de *L'éloge du carburateur, Essai sur le sens et la valeur du travail*, Paris, La Découverte, 2010.

<sup>479</sup> Yonnet, *Travail, loisir*. op. cit., p.287.

<sup>480</sup> Becker, *Outsiders*. op. cit., p.39.



Les loisirs reconnus ne sont pas ceux auxquels s'adonnent la plupart des gens, et l'art est ce loisir supérieur qui seul permettrait l'émancipation. L'échec présumé de la contre-culture à s'imposer renforce *in fine* la domination de la « Culture » comme seule forme de résistance :

« La *contre-culture* a été récupérée et assimilée par le marché pour être transformée en produit de consommation. La contestation et la provocation sont devenues source de profit. »<sup>481</sup>

Serge Chaumier fait le deuil de la contre-culture en reprenant un constat vieux de quarante ans :

« Tout est consommable. Même Hair. »<sup>482</sup>

Les « nouveaux militants », qui ont consommé *Hair* partagent avec lucidité ce point de vue :

« la contre-culture a pour principale conséquence de créer de nouveaux marchés - alternatifs, certes, mais pas moins lucratifs - , de renforcer le système et de confirmer l'inégalable force de récupération du capitalisme. »<sup>483</sup>

De leur côté, les artistes officiels de l'art contemporain qui marchent symboliquement dans les pas de la contre-culture des années soixante, celle des dernières avant-gardes, en reprenant les gestes, les codes et les propos, font preuve d'hypocrisie ou de naïveté lorsqu'ils prétendent encore participer d'une quelconque subversion. Quant à ceux qui y ont participé et qui sont toujours actifs, la plupart ont retourné leur veste ou leurs oeuvres sont désormais inopérantes<sup>484</sup>.

Pourtant en dehors des circuits lucratifs, les contre-cultures continuent d'exister malgré tout. La récupération est celle des individus qui se laissent récupérer, et le terme de récupération est sans doute inapproprié si le plan de départ de ces individus était d'accéder à l'argent, au pouvoir et à la célébrité. Cette récupération n'est autre que la victoire partielle des intérêts individuels sur les intérêts collectifs, la réussite pécuniaire de certains individus qui ont su tirer profit des personnes et des situations, au sens propre comme au sens figuré. Les individus sont récupérables mais les idées qu'ils ont défendu un jour survivent malgré eux: les situationnistes disaient vouloir se battre pour que les idées redeviennent dangereuses, pour

---

<sup>481</sup> Chaumier, *L'inculture pour tous*. op. cit., p.201.

<sup>482</sup> Francis Jeanson, *L'action culturelle dans la cité*, Paris, Seuil, 1973, p.223 cité par Serge Chaumier, Ibid. , p.203.

<sup>483</sup> Laurent Jeanneau et al., *Les nouveaux militants: essai*, Paris, Les petits matins, 2008.p.62. Jean-Marc Lainé remarque le même phénomène avec les *comics* et affirme lui aussi que « la contestation de la société de marché est devenue une valeur marchande », *Comics & contre-culture*, op. cit., p.196.

<sup>484</sup> De Yoko Ono présente à la biennale de Lyon en passant par Buren au MAMC de Strasbourg.

qu'elles le soient il suffit de retransformer les slogans qu'elles sont devenues<sup>485</sup> en manière de vivre et de faire. Toute idée révolutionnaire même récupérée, transformée en produit, reste réappropriable par chacun. Les paroles d'un disque de rap vendu à des milliers d'exemplaires peuvent continuer d'inspirer la jeunesse, de même qu'un tableau de Peter Doig exposé à la fondation Beyeler peut encore me faire rêver.

Toutes les cultures marchandisées produisent des artistes à succès, mais cela n'enlève rien aux solides bases de comportements que leurs membres peuvent avoir en commun. Les contre-cultures produisent des formes de vies et de pensées, des valeurs mises en œuvre que l'on retrouve dans la musique techno, dans le hip-hop, qu'il s'agisse du rap ou du graffiti. Ces valeurs ludiques sont celles de liberté, de gratuité, d'échange, de partage, de collaboration et de désintéressement, que l'on retrouve mises en œuvres en dehors de la Culture, dans l'art *outsider*, dans la *culture-outsider*.

« C'est justement le dépassement de ses appartenances qui produit la culture au sens premier du terme. »<sup>486</sup>

Les valeurs ludiques que l'on retrouve dans les différentes cultures s'opposent au capitalisme et se retrouvent dans un anticapitalisme ludique, construit par le jeu, un art politique qui ne dit pas son nom, invisible pour l'art et pour la politique, une base trop éloignée du sommet de leurs pyramides :

« La politique est un lieu d'où on oublie de percevoir qu'il y a du politique dans toute une série de strates et de cristaux de l'humanité non organisable par le haut. »<sup>487</sup>

*L'art est un lieu d'où on oublie de percevoir qu'il y a de l'art dans toute une série de strates et de cristaux de l'humanité non organisable par le haut.*

Les contre-cultures sont des cultures où il y a du politique et de l'art qui ne sont pas encore des métiers. Des cultures dont la forme est horizontale mais dont l'inscription dans le capitalisme prend la forme d'une pyramide : la rencontre de l'horizontalité et de la verticalité. L'égalité souhaitée répond malgré nous à l'appel des hiérarchies dans un système où la hiérarchie est synonyme de justification des inégalités, et permet à certains de dominer les autres. Les artistes contemporains comme les autres répondent à cet appel du pouvoir, de la richesse et des hautes sphères, et tous les mouvements de contre-culture doivent sans cesse

---

<sup>485</sup> Je fais ici référence à la communication et au marketing de société comme Apple mais le détournement du slogan de Jerry Rubin « Do it » par la marque Nike en est un autre exemple.

<sup>486</sup> Chaumier, *L'inculture pour tous.*, op. cit., p.190.

<sup>487</sup> Amey, *Art-politique.* op. cit., p.68.

lutter contre l'intérêt personnel pour que ce qui est fait par jeu, par plaisir, ne deviennent pas uniquement un travail, un moyen de gagner de l'argent, pour que la priorité reste donnée aux valeurs ludiques et aux intérêts collectifs. Les contre-cultures ont en commun de se construire contre la domination, qui même si elle est symbolique, s'appuie presque toujours sur le pouvoir de l'argent, lui aussi à la fois réel et symbolique.

La culture est plurielle mais elle est menacée de la même manière dans chacune de ses expressions, par la séparation, la spécialisation, la domination et le risque de se retourner contre ceux qui la font. Mais c'est peut-être là toujours son double visage : émancipation et domination.

« Avec 68, toute une génération d'animateurs doute de devoir diffuser la culture des cultivés, plutôt que de favoriser la contre-culture. »<sup>488</sup>

J'ai hérité des doutes de cette génération. J'ai grandi avec la Culture, les cultures, et les contre-cultures. Chacune d'entre elles peut ouvrir des horizons ou enfermer. C'est à chacun d'inventer la sienne et nous ne pouvons pas nous contenter de nous soutenir un art en particulier car comme le disait justement William Morris :

« En réfléchissant bien à la relation que le monde moderne entretient avec l'art, notre souci va être, aujourd'hui et pour longtemps, non pas tant de produire un art bien précis que de déblayer le terrain pour qu'il puisse avoir sa chance. »<sup>489</sup>

Notre souci est le même et se rapproche de celui de Francis Jeanson qui était de :

« Fournir aux hommes le maximum de moyens d'inventer ensemble leurs propres fins »<sup>490</sup>

Tous les moyens sont bons et à fortiori ceux que nous avons sous la main. Ces réflexions nous amène à valoriser toute forme de création, y compris celle des non-spécialistes. Si c'est l'émancipation que la culture vise, alors elle ne peut se satisfaire de ne reconnaître qu'une partie des créateurs, et l'art comme loisir ne peut se résumer au temps non-travaillé que l'on passe à consommer la culture, quelle qu'elle soit. Nous devons prendre en compte l'usage du temps libre consacré à la création, tout le monde temps de non-travail, ce temps improductif durant lequel nous pouvons produire. La culture qui ne rapporte rien, cet art improductif, qui produit des œuvres mais pas de capital, proche des injonctions situationnistes qui s'opposaient à l'œuvre d'art comme marchandise, qui abhorraient le travail mais pas la création.

---

<sup>488</sup> Chaumier, *L'inculture pour tous*. op. cit., p.124.

<sup>489</sup> Morris, *L'art et l'artisanat. L'art : Idéal socialiste*, op. cit., p.109.

<sup>490</sup> Chaumier, *L'inculture pour tous*. Francis Jeanson, *L'Action culturelle dans la cité*, Seuil, 1973, p.26.

§ L'art comme coopération : une utopie

page 285

# Art - Plaisir - Liberté

« On voit par ailleurs proliférer des pratiques bricoleuses, en équilibre instable, celles d'amateurs ou d'autodidactes, de ceux qui n'ont pas de visibilité attirée - prérogative du monde de la culture et de l'art - et qui non seulement s'affranchissent des façons de faire réservées, mais qui s'imposent sans référence explicite à la politique et à l'art. »<sup>491</sup>

« Tous les grands artistes sont des amateurs »<sup>492</sup>

---

<sup>491</sup> Amey, *Art-politique*. op. cit., p.127.

<sup>492</sup> Erik Satie cité par Roger Shattuck et Jean Borzic, *Les Primitifs de l'avant-garde : Henri Rousseau, Erik Satie, Alfred Jarry, Guillaume Apollinaire...*, Paris, Flammarion, 1974. Réédition 1976

## Le non-artiste ou l'artiste amateur

Dans *Le cercle des poètes disparus*, l'un des professeurs de l'école se moque de la démarche du professeur Keating (Robbie Williams) en prédisant qu'il ne fera pas de ses élèves des Rembrandt et Keating lui répond simplement « pas besoin d'être Rembrandt pour être heureux ». On peut également se rappeler la démarche d'Erik Satie dont les morceaux répétitifs ne sont pas composés pour des virtuoses mais devaient pouvoir être joués par tous les pianistes et permettre avant tout d'avoir du plaisir à les jouer.

## Le travail créateur

Le temps que l'on passe à faire quelque chose donne de la valeur à cette chose : c'est la valeur travail, comme valeur temps, comme dans *Le Petit Prince* de Saint Exupéry, où l'amitié prend sa valeur par le temps que l'on choisit de consacrer à une relation. C'est un calcul assez simple : comme nous ne disposons pas d'un temps infini la manière dont nous choisissons de le dépenser définit en grande partie nos priorités dans la vie, et son orientation.

Dans un travail dont on ne peut s'approprier le produit, on perd le temps que l'on a consacré à l'activité. Il est perdu à jamais même si on l'échange contre de l'argent qui permet de pourvoir à nos besoins et de nous offrir des commodités et du confort. Le temps c'est de l'argent mais l'argent n'est pas le temps. Une fois le temps dépensé pour gagner de l'argent il ne peut plus être échangé contre le temps déjà dépensé. Le travail industriel dépossède le travailleur de son temps, il ne lui permet pas de s'y dépenser avec plaisir, de s'y exprimer, et une fois le travail fini il ne lui reste aucun objet qui soit support de ce temps, auquel il puisse raccrocher ses expériences :

« Le plein développement de l'industrialisation à partir des anciens métiers en passant par le système des ateliers et celui de l'usine et de la machine, a ôté d'un côté aux travailleurs tout plaisir dans leur travail ou l'espoir d'être reconnus et d'y exceller. »<sup>493</sup>

Lorsque l'on travaille pour soi, on aura toujours un bénéfice supplémentaire que celui de l'argent. Le temps investi nous sert directement. C'est le sens du travail créateur, que de transformer le temps en expériences capitalisables qui nous serviront directement, que nous pourrions réutiliser. Nous pouvons tirer un plaisir immédiat de notre activité parce que nous savons qu'elle nous sert maintenant et qu'elle nous servira plus tard. Pour William Morris le plaisir, le bonheur que nous pouvons tirer d'un tel travail fait de celui-ci un art :

---

<sup>493</sup> Morris, « L'art en ploutocratie », *L'art et l'artisanat*. op. cit., p.88.

« L'art est l'expression par l'homme de la joie qu'il tire de son travail »<sup>494</sup>

Ce sentiment de joie que donne la création fait défaut à de nombreuses activités humaines dont l'homme ne parvient à tirer aucun plaisir et force les hommes à se contenter de l'unique contrepartie que constitue alors l'argent, le salaire. L'artisan disposant d'un savoir-faire n'est pas remplaçable, interchangeable avec n'importe quel autre travailleur, et peut encore tirer satisfaction de son travail car il participe à la production de biens qui peuvent servir les autres. Il comprend ainsi son action et peut s'en faire une image, car il est dans un réseau de relations moins complexe que le travailleur atomisé. Il maîtrise davantage son environnement de travail et possède le sentiment de participer à une œuvre.

Un jour j'ai rencontré un homme à la médiathèque où je travaille : c'était peu après l'ouverture, au 5ème étage du côté du silo, là où les vitres donnent une vue plongeante sur le hall d'entrée. Il caressait les murs de sa main. Il me dit « *c'est moi qui ait fait ça* ». Il semblait avoir laissé une part de lui dans cet édifice. Je lisais sur son visage un mélange de fierté et de nostalgie. Je l'ai félicité et j'ai fait part de mon enthousiasme pour le travail de construction et nous avons parlé de l'échelle de ces chantiers titanesques.

Dans la construction des cathédrales demeure une dimension de création collective. Si chacun s'oublie dans le travail c'est pour construire quelque chose de beau, de grand, qui nous dépasse et que seul nous ne pourrions accomplir. Dans une usine où l'on travaille à la chaîne, il est bien difficile de retrouver une telle ferveur. Et lorsqu'elles ferment ils ne restent plus rien aux employés, ils sont alors complètement dépossédés.

Cependant faire un travail plus artisanal ne suffit pas non plus à trouver systématiquement du plaisir dans son activité. Dans certains métiers le simple fait d'être au service ingrat d'autrui pourrait suffire selon William Morris à faire perdre le goût de l'activité :

« Je me demande s'il est possible à toute une classe d'exécuter un travail commandé, n'apportant ni plaisir ni espoir d'évasion, sans bâcler ce genre de travail. »<sup>495</sup>

C'est Richard Hoggart qui cite ce passage de Morris dans son chapitre sur le « *je-m'en-fichisme* », où il met en avant les stratégies d'autodéfense que peuvent représenter les attitudes de désinvolture face au travail. On peut se demander comme Morris où est passé de nos jours l'amour du travail bien fait. On se plaint encore aujourd'hui de la difficulté à trouver un bon artisan, mais la réalité c'est qu'il est tout aussi difficile de trouver un bon médecin, et

---

<sup>494</sup> Ibid. p.64

<sup>495</sup> Hoggart et Passeron, *La culture du pauvre*. op. cit., p.399.

un bon artiste. Pour William Morris, cela signifie quelqu'un avec qui vous pourrez établir des rapports de qualités et de confiance. Le travail à échelle industrielle fait perdre de vue le destinataire du travail et à l'échelle de l'artisanat, lorsque le seul rapport avec le commanditaire est économique cela ne suffit pas toujours à donner tout son cœur à l'ouvrage. J'ai du plaisir à faire une chose pour moi-même ou à la faire pour un autre avec qui je suis lié par amitié. Je peux avoir du plaisir à faire quelque chose pour un inconnu si nos rapports ne se fondent pas uniquement sur une relation économique : le simple fait d'être payé n'est pas suffisant, il faut que le travail revête une autre dimension. Il semblerait ainsi que l'argent ne suffissent pas à acheter cette volonté de bien faire qui est comparable au ludus, à la volonté de résoudre la difficulté que l'on retrouve dans le jeu. De même, s'il n'y a aucune difficulté à résoudre alors il n'y aura aucun plaisir à réaliser la tâche.

Pour qu'il y ait plaisir au travail, il faut qu'il y ait liberté : liberté du choix du travail et liberté de ses conditions, comme le réclamait Cornélius Castoriadis :

« Je désire, et je demande, que tout d'abord mon travail ait un sens, que je puisse approuver ce qu'il sert et la manière dont il est fait, qu'il me permette de m'y dépenser vraiment et de faire usage de mes facultés autant que de m'enrichir et de me développer. Et je dis que c'est possible, avec une autre organisation de la société, pour moi et pour tous. Je dis que ce serait déjà un changement fondamental dans cette direction, si on me laissait décider, avec tous les autres, ce que j'ai à faire, et, avec mes camarades de travail, comment le faire. »<sup>496</sup>

Castoriadis demande un travail créateur, émancipateur, un travail-jeu<sup>497</sup> : choisir son travail pour sa finalité autre que financière, choisir ses conditions, voilà ce qui rend le travail libre. C'est ce que permet le travail d'atelier de l'artiste ou de l'artisan lorsqu'il produit des objets pour lui-même qui ne deviendront marchandises que dans un second temps. Alors l'instrumentalité de l'activité, sa subordination à des finalités extérieures disparaît pour un temps. L'art et le jeu sont réputés pour être des activités libres dénuées de tout intérêt matériel et de toute utilité<sup>498</sup>, mais nous l'avons vu la pratique de l'art rapporte énormément d'argent à certains artistes et n'est pas forcément économiquement inutile puisqu'elle sert à l'enrichissement de nombreuses personnes. Le travail de l'artisan même s'il sert directement à quelque chose peut revêtir une dimension artistique alors qu'inversement l'art peut se voir ajouter une utilité.

---

<sup>496</sup> Castoriadis, *L'institution imaginaire de la société*. op. cit., p.126.

<sup>497</sup> Que l'on retrouve chez Allan Kaprow, lui même inspiré par John Dewey, *Art comme expérience*, op. cit., p.324.

<sup>498</sup> Notamment selon la définition de Johan Huizinga  
Lexique Annexe page 309.



Ainsi pour nous il n'est pas si facile de distinguer le jeu de l'artiste du travail de l'artisan : car le jeu de l'artiste peut se faire travail et le travail de l'artisan peut se faire jeu, lorsqu'il est un travail libre. Dans le travail moderne, la continuité entre travail aliéné et jeu limité au domaine du loisir est rendue évidente comme le souligne Michel De Certeau d'après Marcuse :

« Le travail a cessé d'être créateur, une fois intégré dans le système de la production ; de surcroît, il est surtout labeur, douleur et ennui, compensés par la liberté aliénée du loisir. »<sup>499</sup>

Ainsi tous ceux qui ne trouvent pas de plaisir dans leur activité salariée, doivent le trouver ailleurs. L'art et le plaisir sont liés : un travail sans plaisir est un travail sans art et un travail sans art est un travail sans plaisir. L'art et le plaisir sont malheureusement cantonnés au temps de loisir de la majorité des travailleurs : on ne peut donc pas déprécier trop hâtivement l'art comme loisir car c'est le refuge de la créativité diffuse de tous ceux qui ne peuvent l'exprimer dans leur travail.

---

<sup>499</sup> Michel de Certeau, *La culture au pluriel*, Paris, Christian Bourgeois, 1980, p.171.

## L'art et le plaisir en dehors du travail

« un bon nombre de nos excellentes capacités n'ont pas été employées, comme c'est le cas, combien plus absolument et tristement, pour des centaines de millions de nos contemporains »<sup>500</sup>

De nombreux travailleurs ne trouvent que peu de plaisir dans leur travail quotidien, et reportent ainsi sa recherche et les activités créatives qui pourraient leur en apporter durant leur temps libre. Pour William Morris le travail dont on tire un plaisir se fait art, mais lorsque le plaisir disparaît du travail, il faut alors chercher cet art en dehors du travail.

Dans l'artisanat le plaisir reposait pour Morris dans la décoration des objets, le fait d'apporter un temps supplémentaire à leur élaboration, un temps pour rendre l'objet beau. N'importe quel objet pouvait ainsi contenir de l'art, à partir du moment où l'on avait consacré à celui-ci plus de temps que celui nécessaire à le rendre fonctionnel, où à l'inverse lorsque l'on rend fonctionnel une oeuvre d'art. À partir du moment où les objets manufacturés sont remplacés par des produits industriels, le geste d'ornement disparaît, il est retiré au travailleur qui ne s'occupe plus de la conception de l'objet dans une double dimension à la fois utilitaire et de décoration. À la fin de son ouvrage *Sur le fil de la vie*, l'artiste-artisan-funambule, André Lavrat joint une lettre d'un directeur de John Deere qui raconte leur rencontre autour de la confection d'un siège de tracteur que Lavrat a fabriqué alors qu'il semblait irréalisable. L'anecdote sert à l'auteur de la lettre à mettre en évidence les rapports inextricables entre art et technique : le savoir-faire de l'artisan a permis de produire un bel objet<sup>501</sup>.

Le développement du travail industriel va de pair avec le développement de l'art comme activité séparée. L'art comme artisanat disparaît des objets du quotidien et les œuvres d'art prennent le monopole de la dimension esthétique, décorative. C'est cette séparation que refusait Morris, car il savait que retirer l'ornement, la dimension esthétique de l'objet utilitaire et quotidien de sa fabrication c'était retirer le plaisir du travail.

Mais à l'aube du vingtième siècle, la pensée d'Adolf Loos succède à celle de William Morris et annonce la domination du design sur tout le vingtième siècle et les crimes futures des architectes et des urbanistes que dénonceront les situationnistes dans les années soixante.

Dans *Ornement et crime*, Loos défend l'objet nu sans ornement, dont la forme est entièrement définie par la fonction. Pour Loos, il ne doit pas y avoir d'ornement, pas d'art

---

<sup>500</sup> Idem.

<sup>501</sup> Lettre en Annexe page 390

dans les objets usuels et ceux qui s'y attachent sont « des gens qui prostituent l'art ! »<sup>502</sup>. Ainsi l'art est désormais réservé à des objets spécifiques mais ne doit pas concerner les objets du quotidien :

« Assurément, les productions qui répondent à la culture de notre temps n'ont aucun rapport avec l'art. Les temps barbares où ont été amalgamés œuvres d'art et objets usuels sont définitivement révolus. »<sup>503</sup>

Pour Loos l'évolution de la culture est synonyme d'une disparition de l'ornement sur les objets d'usage :

« L'ornement nous l'avons surmonté, nous sommes parvenus au stade du dépouillement. »<sup>504</sup>

« Pour moi, et avec moi pour tous les gens cultivés, l'ornement n'accroît pas la joie de vivre »<sup>505</sup>

Pourtant si Loos s'oppose entièrement à Morris en dévalorisant l'art de l'ornement, et pense que celui-ci n'enrichit pas notre environnement mais l'encombre, il reste très proche des analyses de ce dernier et reconnaît que s'il retire au travailleur l'ornement :

« Il a moins de travail à effectuer, mais je lui ai ôté toute joie. »<sup>506</sup>

Loos partage le constat de William Morris : ôter l'art des objets, c'est retirer le plaisir du travail. Et si esthétiquement Loos écrit un livre entier contre l'ornement, politiquement il se résout à dire :

« Je n'ai pas le droit de lui ôter sa joie, puisque je n'ai rien à mettre à sa place. »<sup>507</sup>

Ainsi théoriquement Loos défend le dépouillement comme parti pris esthétique détaché des réalités matérielles mais lorsqu'il prend en considération les conditions humaines du travail comme le suggère Morris dans toute son œuvre, Loos accepte alors de manière humaniste l'ornement, cette « arriération », car il a conscience que le travail moderne, industriel, même s'il représente un progrès technique ne peut offrir au travailleur la joie que pouvait lui offrir l'artisanat.

Il est dommageable pour notre société que les artistes et architectes lecteurs de Loos n'aient pas pris la mesure de cet aveu de faiblesse d'une théorie esthétique qui ne prend pas en

---

<sup>502</sup> Adolf Loos, *Ornement et crime: et autres textes*, trad. par Sabine Cornille et Philippe Ivernel, Paris, Payot & Rivages, 2003. p.65 On pourrait rapprocher cette prostitution de l'économie de la prostitution élaborée par Robert Filliou. Pour ce dernier l'art doit être séparé du commerce mais ce qui n'empêche pas directement l'artiste de mettre son art au service de son environnement, même si au final Filliou et son art abandonnent les objets. Dans les deux cas c'est la nature de notre relation à l'art qui est en question.

<sup>503</sup> Ibid. p.68.

<sup>504</sup> Ibid. p.74.

<sup>505</sup> Ibid. p.76.

<sup>506</sup> Ibid. p.86.

<sup>507</sup> Ibid. p.87.

compte la réalité humaine et sociale. La construction de notre environnement est aujourd'hui encore tributaire du fonctionnalisme de Loos. Entouré d'objets dépouillés d'art, effectuant des tâches besogneuses dépourvues de plaisir et dans lesquelles il ne peut exercer sa créativité, l'homme moderne s'est reporté sur les loisirs et c'est cette sphère qui accueille aujourd'hui l'art. Ce n'est pas un hasard si, de Dewey aux situationnistes, les penseurs du vingtième siècle ont pu faire le constat de la séparation de l'art et de la vie. C'est le résultat de théories esthétiques qui ont fait de l'art un objet supérieur, placé en dehors des autres réalités sociales, isolé en dehors des tâches. L'art est ainsi devenu l'activité spécialisée d'une minorité créatrice et pour les autres il est condamné à ne pas être reconnu parce qu'il s'exerce dans la sphère du loisir. Les possibilités d'épanouissement et de plaisir que chacun peut trouver dans sa profession sont trop souvent à chercher en dehors. Se rappeler la largeur du spectre de ce qui pouvait être considéré comme de l'art à d'autres époques peut nous aider à retrouver une définition de l'art qui soit plus large et qui ne soit pas basée sur la distinction entre professionnels et amateurs. Les artistes professionnels sont pour nous un cas extrême, une minorité qui peut vivre d'un travail en partie libre, plus libre que celui de la plupart des gens, et dans lequel ils peuvent s'épanouir et s'exprimer. Nous choisissons de considérer comme art les pratiques des amateurs, des non-artistes, des personnes non-reconnues comme artistes qui n'évoluent pas dans un système de l'art, toutes les pratiques quotidiennes qui participent à la création de notre environnement, à son amélioration, à sa décoration. Nous élargissons sa définition à tout ce que nous créons, construisons qui peut nous apporter le plaisir que l'argent et le travail seuls ne peuvent nous offrir.

## Environnement d'art et artistes du quotidien

« Je ne peux exclure de mon champ d'étude, comme véhicule possible de l'art, aucune des œuvres de l'homme qui peut se regarder. Et c'est là que la fracture entre le point de vue socialiste et le point de vue commercial de l'art est évidente. Pour le socialiste, une maison, un couteau, une tasse, une machine à vapeur ou je ne sais quoi, tout ce qui est, je le répète, fabriqué par l'homme et possède une forme, doit (est) soit être une œuvre d'art, soit destructeur pour l'art. En revanche le commerçant divise les « articles manufacturés » en ceux qui sont conçus comme des œuvres d'art et sont proposés à la vente sur le marché comme tels, et ceux qui n'ont et ne peuvent avoir aucune prétention à des qualités artistiques. Le premier professe l'indifférence et le second la nie. »<sup>508</sup>

Pour William Morris, tout ce que nous créons de nos mains est de l'art, et pas uniquement les objets dont la fonction spécifique serait d'être des œuvres d'art. La valeur des œuvres d'art vient de leur rareté artificielle alors que pour William Morris n'importe quel objet artisanal façonné par la main de l'homme et qui participe à notre environnement peut être une œuvre d'art. Il s'agit de prêter attention à notre environnement de faire en sorte qu'il conserve une dimension et une échelle humaine dans sa production, au risque de vivre dans un environnement inhumain, d'assister à la « dégradation du cadre de vie, ou purement et simplement la fin du bonheur. »<sup>509</sup>. L'enjeu est le suivant :

« Étendre l'acception du mot « art » au-delà des œuvres d'art explicites, pour y intégrer non seulement la peinture, la sculpture et l'architecture, mais les formes et les couleurs de tous les biens domestiques, voire jusqu'à la disposition des champs pour le labour et la pâture, l'entretien des villes, de nos routes et de nos chemins ; en un mot, de l'étendre à tous les aspects extérieurs de notre vie. »<sup>510</sup>

Non seulement les actions qui participent à la création de notre environnement participent d'un art de vivre mais cela signifie que l'artiste est celui qui crée son environnement et le façonne de manière à ce qu'il soit le reflet de sa vie intérieure. On pourrait alors se demander de quelle vie les blocs de béton brut sont le reflet ?

---

<sup>508</sup> William Morris, "L'art : Idéal socialiste", *L'art et l'artisanat*. op. cit., p.98.

<sup>509</sup> Morris, *L'art et l'artisanat*. op. cit., p.74.

<sup>510</sup> Ibid. p.50.

On retrouve chez Morris les réflexions des situationnistes qui ont développé le concept d'urbanisme unitaire<sup>511</sup> et ont largement critiqué le fonctionnalisme<sup>512</sup> :

« Je répète donc que l'unité de l'art dont j'entends traiter est la demeure de quelques groupes de personnes, bien bâtie, belle, adaptée, à ses fins, ornée et meublée comme il se doit, afin d'exprimer le genre de vie qu'y mènent ses habitants. »<sup>513</sup>

L'urbanisme unitaire devait avoir cette fonction d'unité. Après abandon de leurs projets architecturaux les situationnistes ont reconnu dans les environnements d'art brut, dans les demeures et environnements de quelques personnes, cette unité de l'art qui fait que notre environnement est tout autant l'expression de nos passions qu'un poème ou une peinture<sup>514</sup>. Dans *De l'architecture sauvage*, l'un des derniers textes situationnistes, Guy Debord rend hommage au Facteur Cheval :

« Le Facteur Cheval, plus artiste (qu'Asger Jorn !), avait bâti tout seul une architecture monumentale ; et le roi de Bavière eut de plus grand moyens. »<sup>515</sup>.

Les situationnistes, comme avant eux André Breton, célèbrent les environnements d'art brut comme l'expression de la passion et de la subjectivité de leurs créateurs. Ils y voient un modèle de liberté, la réalisation du dépassement de l'art, sa confusion avec le quotidien. Pour les artistes amateurs, bruts ou naïfs, ou tous ceux qui ne sont encore classés dans aucune catégorie, l'art peut faire partie du quotidien aussi bien que pour les artistes professionnels. Roger Shattuck souligne ainsi au sujet du Douanier Rousseau, le prototype du peintre naïf :

« Peintre du dimanche, il n'avait d'abord vécu que pour le dimanche. En prenant sa retraite, il avait réalisé son rêve : faire de toute la semaine un long dimanche. Pour certains artisans et artistes solitaires, chaque journée recèle une paix et une sérénité rare dont le commun des mortels ne jouit qu'une seule fois par semaine. »<sup>516</sup>

« Son « dimanche » pouvait tomber n'importe quel jour de la semaine. »<sup>517</sup>

Les artistes amateurs sont souvent dépendants de leur travail salarié et doivent attendre les moments de loisirs pour s'exprimer. Le caractère péjoratif de l'expression peintre du dimanche est lié à l'idée qu'il ne s'agit là que d'un loisir. Mais il est le loisir de ceux qui

---

<sup>511</sup> Lexique en Annexe page 311

<sup>512</sup> Asger Jorn et Guy Debord, *Pour la forme: ébauche d'une méthodologie des arts*, Paris, Allia, 2001. C'est Jorn qui s'attaque le plus directement au nouveau Bauhaus de Max Bill, et fondera le *MIBI, Mouvement International pour un Bauhaus Imaginiste*. Son texte *Contre le fonctionnalisme* reste sans doute encore aujourd'hui la critique la plus radicale de cette doctrine de l'architecture moderniste.

Annexe page 338.

<sup>513</sup> Morris, *L'art et l'artisanat*. op. cit., p.23

<sup>514</sup> Voir l'exemple de Richard Greaves Annexe page 325.

<sup>515</sup> Guy Debord « De l'architecture sauvage » in Andreotti et Dollé, *Le grand jeu à venir : textes situationnistes sur la ville*. p.211.

<sup>516</sup> Shattuck et Borzic, *Les Primitifs de l'avant-garde*. op. cit., p.70.

<sup>517</sup> Ibid. p.61.

souvent n'ont pas reçu de formation et sont autodidactes. L'artiste amateur est celui qui refuse que l'absence de formation, et de métier, justifie l'abandon et le renoncement à la pratique artistique. C'est refuser l'art comme activité spécialisée réservée à une minorité et défendre la pluriactivité, la possibilité pour chacun d'apprendre autre chose que son métier comme le revendiquait déjà William Morris :

« Je revendique le droit d'être initié, si j'en ai la capacité, à plusieurs métiers, que je pourrai exercer au bénéfice de la communauté. »<sup>518</sup>

La revendication de participer à la création de notre environnement et le désir de créer, de réaliser des œuvres recouvrent pour nous un même besoin de créativité :

« La créativité est le domaine réservé à ceux qui ont du talent : nous autres sommes contraints de vivre dans un environnement construit par les talentueux, d'écouter la musique des talentueux et de lire les poèmes, les fictions et les pièces des talentueux. Voilà ce que notre culture et notre éducation nous encouragent à croire – un mensonge qu'engendre et perpétue notre culture. Forte de ce mensonge, l'élite culturelle dominante nous assure que l'urbanisme, le design et la construction de tout élément de l'environnement sont si complexes et singuliers que seuls les talentueux – diplômés et experts en urbanisme, ingénierie, architecture, art, enseignement, psychologie comportementale, etc. – peuvent répondre adéquatement aux questions environnementales. »<sup>519</sup>

L'art en tant que création dont la finalité spécifique est esthétique aussi bien que l'art comme construction de notre environnement ne doivent pas rester aux mains de spécialistes. Pour William Morris le travail moderne avait déjà fait des hommes des « machines humaines » durant la semaine et ils devaient attendre de sortir de l'usine pour pouvoir enfin se consacrer à l'art s'ils en avaient encore l'énergie :

« Quels que soient les sentiments qu'elles puissent nourrir pour l'art, elles doivent les garder pour leur temps libre, autrement dit pour les quelques heures de la semaine où elles essaient de se reposer après leur labeur et ne sont pas encore tombées de fatigue. »<sup>520</sup>

Le Facteur Cheval comme le Douanier Rousseau sont avant tout des travailleurs qui ont fait de leur temps de loisir un temps de travail libre. Ils ont été stigmatisés par leur métier qui leur a donné leur nom d'artistes. Malgré le fait qu'ils aient dépassé leur condition de facteur ou de douanier grâce à l'art on a continué à les définir par celle-ci. La formule met l'accent sur ce qui représente une de leur spécificité en tant qu'artiste, qui est de ne pas être qu'artiste, mais elle traduit aussi une forme d'étonnement de la part du milieu de l'art et du public. À l'époque on ne pensait pas qu'un facteur ou un douanier puissent être artiste, non pas qu'on disposait d'outils d'analyse sociologique qui peuvent confirmer qu'il est plus rare

---

<sup>518</sup> Morris, *L'art et l'artisanat*. op. cit., p.65.

<sup>519</sup> Romagny, *Anthologie*. p.82.

<sup>520</sup> Morris, *L'art et l'artisanat*. op. cit., p.37-38.

de devenir artiste après avoir entamé une formation de plombier qu'après avoir entamé une carrière artistique, mais parce qu'on pensait qu'un plombier n'était pas capable de créativité puisque c'est le privilège des artistes : les choses ont-elles beaucoup changé ?

Il serait peut-être temps de troquer aussi l'appellation peintre du dimanche pour celle de peintre du temps libre, et de reconsidérer un certain loisir pour ce qu'il est c'est-à-dire un temps libéré du travail, un temps d'activité qui n'est pas soumis à une rentabilité économique. Les artistes du temps libre place volontairement ou non leur art dans une sphère qui s'oppose au travail, et disposent à ce titre de peut-être davantage de liberté que les artistes professionnels.



## Artistes du temps libre

« Qu'avez-vous accompli à la fin d'une journée de travail de bureau ? Ce n'est souvent pas évident, car la chaîne des causes et des effets s'avère finalement assez obscure. [...] Les gens rentrent alors ensuite chez eux, et ils tricotent un chandail, ou construisent quelque chose, afin de tenter d'établir cette connexion qui leur a tant fait défaut durant la journée. »<sup>521</sup>

Je suis en partie de ceux-là. Je gagne ma vie directement grâce à des petits boulots ou grâce à d'autres où je peux valoriser mes compétences artistiques. Mais ma pratique artistique n'est le plus souvent pas rémunérée. Je travaille, à côté je fais de l'art ou j'écris ma thèse. Les rares fois où je vends une peinture ou un objet, je le vends en dessous du prix calculable à partir du temps de travail et comme beaucoup de jeunes artistes, la plupart du temps au noir pour pouvoir proposer un prix qui corresponde davantage aux revenus de mon acheteur. Car comme le remarquait déjà Adolf Loos :

« le travail de l'ornemaniste n'est plus rétribué à son juste prix. L'ornemaniste est obligé de travailler vingt heures pour atteindre le revenu d'un ouvrier moderne qui en travaille huit. »<sup>522</sup>

Je m'identifie à un ornemaniste dans la mesure où je réalise des fresques ou produis des tableaux ou des objets qui décoreront des intérieurs. De nombreux artistes-peintres se considèrent bien au-dessus des décorateurs mais force est de constater que beaucoup d'œuvres ne sont dans les musées que parce que les intérieurs de leurs collectionneurs ne sont pas assez grands pour les accueillir. Malgré toute la théorie et les idéaux que les peintres peuvent mettre dans leurs tableaux, de manière pragmatique ils serviront en grande partie à décorer des intérieurs bourgeois<sup>523</sup>. Pour de nombreux jeunes artistes il est souvent plus intéressant, valorisant de travailler de manière qualifiée ou non, comme non-artiste, que de vendre ou de passer son temps à essayer de vendre des œuvres à des inconnus.

---

<sup>521</sup> « Qu'est-ce que l'autonomie ? » Entretien entre Philippe Gruca et Matthew Crawford,

L'écologiste n°41, vol.14 n°3, automne 2013, p.47-51. Matthew Crawford est l'auteur de *L'éloge du carburateur, Essai sur le sens et la valeur du travail*, Paris, La Découverte, 2010.

<sup>522</sup> Loos, *Ornement et crime*. op. cit., p.79

<sup>523</sup> Comme le démontre l'exposition de John Armeder au centre culturel Suisse de Paris qu'il a délégué au décorateur Jacques Garcia et dans laquelle ses tableaux se perdaient au milieu d'un luxe kitsch. John Armleder : Jacques Garcia, 18 mai-28 juillet. 2008, espace Suisse Paris.

Comme poète j'écris également sur mon temps libre, comme la majorité de ceux que je côtoie, contredisant l'affirmation prétentieuse d'un Gregory Corso :

« If you want to be a writer, get another job and then work on your spare time on your writing, but if you want to be a poet, you can't be [having another job], you've got to know you are a poet, and then you've got no f\*\*\*ing choice»<sup>524</sup>

Même si je me sens poète dans l'âme, je sais aussi que j'ai besoin de travail dans la vie. Comme de nombreux artistes, j'ai donc recours à des « jobs » pour manger. Je corresponds sous certains aspect au modèle très bien décliné dans l'ouvrage « *L'artiste pluriel : Démultiplier l'activité pour vivre de son art* » dirigé par Marie-Christine Bureau et Roberta Shapiro<sup>525</sup>. Mais comme beaucoup d'artistes je ne revendique pas de vivre de mon art. Il est assez paradoxal que le fait de pouvoir vivre de son art soit aujourd'hui un critère pour définir le statut d'artiste alors que les musées sont remplis d'œuvres d'artistes qui n'ont pas pu vivre décemment de leur art de leur vivant. La réussite économique devient ainsi frauduleusement critère esthétique, en témoigne également la consécration des artistes millionnaires et *businessman*. Pourtant de nombreux jeunes artistes continuent aujourd'hui de placer au moins une partie de leur activité artistique en dehors des contraintes économiques.

---

<sup>524</sup> Michaël La Chance, *La disparition des abeilles et des glaciers Appel pour un moratoire poétique et réflexion sur la minorité créatrice, la saturation des images et la plasticité de l'écriture*, Québec, Les éditions Interventions, 2012 citant Gregory Corso, interview en ligne,

<http://www.youtube.com/watch?v=1z1LkYLDCrg>

<sup>525</sup> Marie-Christine Bureau, Marc Perrenoud, et Roberta Shapiro, éd., *L'artiste pluriel: démultiplier l'activité pour vivre de son art*, Villeneuve-d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, 2009.

## Les enfants de la pluie ou la création permanente

L'article d'Isabelle Kauffman et de Loïc Lafargue de Grangeneuve, « Pluriactivité et amateurisme : Hip-hop et techno aux portes des mondes de l'art »<sup>526</sup>, a particulièrement retenu mon attention, étant donné que je fréquente les deux milieux. D'une part, ma pratique de la poésie me fait rencontrer régulièrement des rappeurs parmi lesquels j'ai de nombreux amis, et d'autre part je travaille régulièrement avec des DJ's de différentes générations (de 25 à 40 ans). Ma propre expérience conforte le constat général qui ouvre leur article :

« Une grande partie de ces artistes ont par ailleurs un travail alimentaire, et ne souhaite pas faire de leur loisir un métier. »

Mon travail de thèse m'ayant accompagné sur les routes ces sept dernières années, j'ai eu l'occasion de partager ma vision des choses avec de nombreux autres artistes. Parmi eux trois DJs<sup>527</sup> qui ont fait partie des *Enfants de la pluie* groupe dont le nom renvoie au film d'animation éponyme<sup>528</sup> dans lequel les hydros sont des personnages non-violent qui se consacre uniquement à l'art. Les hydros nous renvoient également aux hydropathes mouvement de la fin du dix-neuvième siècle, lorsque l'on connaît la culture et le sens de l'humour de ces DJs ainsi que leur goût prononcé pour l'alcool. Le rapprochement n'est pas fortuit au vue de l'encyclopédisme de Leekid, doyen de l'association, déjà nommé par tous pour la chaire des musiques électroniques et dont les connaissances englobent l'histoire de la musique contemporaine d'Erik Satie à Erik Satin<sup>529</sup>. Ces DJs ont tous participé à des « free-parties - ce qui signifie à la fois des fêtes libres et gratuites »<sup>530</sup>, et ont dédié leur vie à un art de la fête qui dépasse largement le fait de « passer des disques ». Leekid est un exemple radical d'artiste du temps libre, il passe sa vie à alterner période de travail qualifié comme informaticien et période de chômage pendant lesquelles il profite de la vie tout en se consacrant à la musique. Il n'a été DJ professionnel que sur une très courte période. Moldav est régisseur son, et gagne souvent de l'argent en tant que DJ, mais cela ne l'empêche pas de jouer régulièrement pour le plaisir. Moonlight Sonata a une formation d'ingénieur ; mais

<sup>526</sup> *L'artiste pluriel: démultiplier l'activité pour vivre de son art*, op. cit., pp. 145-159.

<sup>527</sup> Leekid, Moldav, Martial Daunis aka Moonlight Sonata fondateur du label Invocat et avec qui je collabore dans *Le fragment ment quand*. Annexe page 411.

<sup>528</sup> *Les enfants de la pluie*, 86 minutes, 2003, Film d'animation franco-sud-coréen, Philippe Leclerc (réalisation), Philippe Caza, Laurent Turner, (scénario), d'après le roman de Serge Brussolo, *A l'image du dragon*,

<sup>529</sup> C'est Leekid qui m'a fait découvrir Erik Satie par l'écoute, alors que dans mon parcours universitaire il n'avait été que rapidement cité. Quant à Erik Satin c'est un avatar électro d'Erik Satie, l'un des alias du compositeur Uwe Schmidt, aka Senor Coconut. Leekid a mixé des morceaux de Senor Coconut et de Richard Cheese dans *Cheese versus Coconut series vol 1* dont j'ai réalisé la pochette. Annexe page 421.

<sup>530</sup> Isabelle Kauffman et de Loïc Lafargue de Grangeneuve, « Pluriactivité et amateurisme : Hip-hop et techno aux portes des mondes de l'art », *L'artiste pluriel: démultiplier l'activité pour vivre de son art*, op. cit., p.146

comme Leekid ; ne supporte pas de trop longues périodes de travail salarié. Ils animent tous bénévolement des émissions de radio.

Moi-même, lorsque je me produis avec eux, je gagne un peu d'argent mais en général cela couvre uniquement nos frais de nourriture et de déplacement. Comme tous les gens qui ont un loisir, si celui-ci ne nous coûte rien, c'est déjà un luxe lorsque la majorité des gens paient pour les leurs. Il ne s'agit donc pas forcément de gagner de l'argent mais d'autonomiser la pratique par rapport aux autres revenus, de manière à ne pas avoir à travailler pour jouir de sa pratique.

J'ai choisi de m'attarder sur la musique électronique mais j'aurai pu parler du hip-hop ou de la poésie, car ces formes d'usage du temps libre comme temps d'activité et de non-travail, bien que souvent invisibles, se retrouvent largement répandues comme le suggérait déjà Jean Duvignaud en 1980 :

« Si, pourtant, l'on ne se laisse pas aveugler par les mythes du travail et de la production, on voit émerger des attitudes, des comportements, des pratiques d'un sens contraire et qui revêtent les formes les plus diverses et parfois les plus clandestines. Attitudes refoulées par le sérieux officiel, la naïveté ou la sottise de ceux qui ne conçoivent aucune autre vie possible en dehors de l'étroit canton où ils exercent leur activité professionnelle. »<sup>531</sup>

Des artistes du temps libre, des amateurs, il y en a partout, autant que des sportifs ou peut-être plus. Bien sûr ceux dont j'ai parlé ne sont pas dans les magazines, ils ne passent pas à la radio, ou ils créent leurs propres magazines et leurs propres radios. L'art, c'est aussi tout un réseau de pratiques invisibles pour celui qui n'y est pas immergé. L'art professionnel n'est que le sommet de l'iceberg, de la pyramide. Au sommet on trouve la minorité qui s'en met plein les poches et à la base les plus nombreux, les artistes du temps libre.

Comme pour le Douanier Rousseau ou d'autres, partir d'une pratique de temps libre n'interdit pas de s'orienter vers une pratique professionnelle, de même qu'un graffeur ou un DJ autodidacte peuvent un jour espérer tirer profit des compétences qu'ils ont su développer. Là n'est pas la question. Il ne s'agit pas d'opposer un modèle à un autre, car ils sont d'ailleurs compatibles entre eux<sup>532</sup>, mais d'étendre le spectre de l'art à celui qui est n'est pas rendu visible par les lieux de l'art ou la publicité.

Les artistes dont nous avons parlé séparent volontairement une partie de leur pratique du travail et aucun d'eux ne souhaiterait que son activité prenne la forme d'un travail salarié avec des horaires habituels. C'est une forme de mélange entre l'art et la vie qui consiste à

---

<sup>531</sup> Jean Duvignaud, *Le Jeu du jeu*, Paris, Balland, 1980. Attitude et comportement renvoient au vocabulaire de l'art d'attitude, et notamment aux écrits et positions de Richard Martel.

<sup>532</sup> De Ken Kesey à Hermann Nitsch il y a de nombreux exemples d'artistes dont une partie de l'art est lucratif et permet de financer d'autres activités gratuites.

refuser que des temps spécifiques soient dédiés au travail ou à l'activité artistique. À la question de savoir « *si j'ai des vacances ?* », beaucoup répondront tout le temps et jamais. Les vacances sont une invention du travail moderne : mon temps libre c'est toutes les semaines et tous les jours que j'en ai besoin, même si je n'ai rien contre les voyages<sup>533</sup>, mais en voyage je ne m'arrête pas d'écrire, de lire, de dessiner, bien au contraire.

La pratique artistique comme pratique de temps libre a l'avantage de ne pas faire directement peser de contraintes économiques sur l'activité et de la rendre ainsi dans une certaine dimension plus libre que celle de l'artiste professionnel, qui pourtant fait figure de travailleur libre. Placer son activité ou une partie en dehors du monde du travail, préserver une partie de son activité de l'économie de la prostitution<sup>534</sup>, c'est une forme de résistance que l'on retrouve dans tous les mouvements de contre-culture :

« Résistance et contre-culture

Résister, c'est créer et développer des contre-pouvoirs et des contre-cultures. La création artistique n'est pas un luxe des hommes, c'est une nécessité vitale dont la majorité se trouve pourtant privée. Dans la société de la tristesse, l'art a été de plus en plus séparé de la vie et, même, l'art est de plus en plus séparé de l'art lui-même, possédé, gangréné qu'il est par les valeurs marchandes. C'est pour cela que les artistes comprennent, peut-être mieux que beaucoup, que résister c'est créer. C'est donc à eux aussi que nous nous adressons pour que la création dépasse la tristesse, c'est-à-dire la séparation, pour que la création puisse se libérer de la logique de l'argent et qu'elle retrouve sa place au cœur de la vie. »<sup>535</sup>

Miguel Benasayag s'adresse sans doute trop unilatéralement aux artistes reconnus dont le statut offre l'étiquette de résistant mais il rappelle surtout l'importance de l'art au quotidien et sa nécessaire reconquête pour aller à l'encontre de la séparation. Nous avons besoin de la création en permanence et pas uniquement pendant le temps défini du loisir qui s'oppose au temps de travail, mais en permanence comme temps de non-travail.

---

<sup>533</sup> « Je n'ai rien contre les voyages ce sont les voyageurs qui m'énervent... » Extrait d'un de mes poèmes *Voyageur sans bagages*.

<sup>534</sup> L'emploi de cette formule n'est pas une provocation mais fait systématiquement référence aux catégories de Robert Filliou :

§ Anti-avant-garde et anticapitaliste page 210

<sup>535</sup> Aubenas et Benasayag, *Résister, c'est créer*. op. cit., p.153.

## L'art comme non-travail

« Artistes du monde entier, laissez tomber ! Vous n'avez rien à perdre hormis vos professions ! »<sup>536</sup>

« À nous de voir les choses en face. Tout ce travail qui ne peut se faire faute d'argent, il faudrait quand même le faire. [...] Le travail est dans la vie une des choses essentielles pour ce qu'il nous apporte. [...] A nous de découvrir le travail que l'on n'a jamais fait pour cause de non-rentabilité. »<sup>537</sup>

Le non-artiste ne s'oppose pas à l'artiste, le non-art ne s'oppose pas à l'art, ils en sont les compléments. Le non-art est tout ce qui est de l'art mais qui n'en fait pas partie. Un art autre. Le non-travail rassemble les pratiques qui sont de l'ordre d'un travail, dans un sens non capitaliste ou productif, les activités qui échappent au travail salarié comme esclavage moderne. Il concerne le travail non rémunéré des artistes professionnels, la partie de leur travail qui n'est pas soumise à des impératifs économiques ; il concerne le travail artistique réalisé sur le temps de loisir des travailleurs ; il concerne le travail de tous ceux que la société a formé comme artiste qui échappe aux circuits de l'économie de l'art.

L'art contemporain est une construction historique et normative, théorisé par une minorité dont certains ne pratiquent pas l'art mais se contentent de le juger, dont l'activité spécialisée est de s'en occuper à la place des autres, du reste de la société, sans pour autant qu'on leur ait démocratiquement donné cette mission. L'art y est essentiellement reconnu en tant que travail : l'argent, la marchandise, ou l'achat de service, forment un cadre dans lequel s'inscrit l'œuvre d'art. Dans ce cadre professionnalisé et soumis au capitalisme, seront d'abord prises en compte les œuvres d'art qui s'inscrivent dans ce circuit économique et qui répondent aux normes législatives et économiques du monde l'art comme monde du travail.

L'art comme non-travail consiste à considérer, en plus de l'art comme travail, toutes les formes d'expression artistiques qui peuvent exister en dehors des droits d'auteurs, des contrats de ventes et autres formalisations administratives de la création qui correspondent *in fine* à la volonté des artistes de s'inscrire en tant que travailleurs dans une économie capitaliste. Lors de la toute récente création de *Littér'al*, association d'auteurs alsaciens, une partie des fondateurs défendaient la nécessité pour les membres de pouvoir justifier de titres déjà parus : autrement dit il fallait déjà avoir été édité pour être considéré comme auteur.

---

<sup>536</sup> Nous devons abandonner l'idée d'artiste professionnel comme le suggérait Allan Kaprow : « Artistes du monde entier, laissez tomber ! Vous n'avez rien à perdre hormis vos professions ! ». Laissez-tomber ! est la traduction de *drop out*, que l'on retrouve à la fin de la formule de Timothy Leary, « *Turn on, tune in, drop out* », traduit plus généralement par *décroche*. Allan Kaprow, *Essays on the blurring of art and life*, éd. par Jeff Kelley, Berkeley, University of California Press, 2003. p.109.

<sup>537</sup> André Lavrat, *Sur le fil de la vie*. op. cit., p.146.

Ces considérations sur le statut professionnel de l'artiste n'ont rien d'abstraites car tous les jours des artistes doivent justifier et expliquer leur non-travail aux défenseurs de l'art professionnel, qui, comble de l'ironie, ne vivent presque jamais uniquement de leur art. L'enjeu pour nous est de considérer tous les artistes, professionnels ou non, car l'art existe en dehors des constructions sociales institutionnalisées et doit pouvoir être reconnu hors du travail, comme non-travail. L'art contemporain et son système économique, son marché, induisent une réduction de la définition de l'art autour des seuls artistes professionnels alors que de nombreux mouvements artistiques ont défendu et continuent de défendre une définition de l'art comme un domaine bien plus vaste de l'expérience humaine.

Ce combat contre le sacre du travail jusque dans le monde de l'art est perdu d'avance puisque ce sont les professionnels de l'art eux-mêmes soumis consciemment ou non à l'idéologie du travail qui définissent l'art au sein des institutions.

Pour ma part, les gens avec qui je crée, les publics auprès desquels j'interviens, me considèrent par ma pratique comme un artiste mais pour d'autres je n'en suis pas véritablement un puisque parce ce n'est pas mon travail. La non-professionnalisation est trop souvent perçue comme un aveu d'échec de la part du créateur qui n'aurait pas réussi à valoriser son activité dans le monde économique, alors que pour d'autres qui le pratique, l'art comme loisir démontre l'indépendance et la liberté de leurs activités qui ne répondent pas à des contraintes économiques.

$$\begin{array}{c}
 \begin{array}{c|c}
 \text{art} & \text{non-art} \\
 \text{travail} & \text{non-travail}
 \end{array} \\
 \\
 \begin{array}{c|c}
 \text{art} & \text{non-art} \\
 \text{temps contraint} & \text{temps libre}
 \end{array} \\
 \\
 \frac{\begin{array}{cc} \text{art} & \text{non-art} \\ \text{temps} & \text{continu} \end{array}}{=} \\
 \text{création permanente}
 \end{array}$$

Art et non-art peuvent être perçus comme des contraires, des opposés tout comme temps contraint et temps libre, mais on peut également les envisager dans une continuité sans rupture, comme les deux bouts d'une même corde sur laquelle on pourrait faire glisser un anneau comme un curseur. Cet anneau c'est la création permanente qui peut se déplacer n'importe où sur la ligne de temps qui est aussi la ligne de l'art. L'art peut se confondre avec le travail (artiste contemporain, travailleurs intellectuels) et le non-travail (artiste du temps libre, artistes brut, reconnus) et se confond avec le non-art qui se confond habituellement avec le non-travail (artiste du temps libre, artistes brut non reconnus) mais le non-art peut aussi se confondre avec le travail lorsque les artistes sont des travailleurs dont l'art n'est pas reconnu (artisan, et autres travailleurs manuels).

Nous refusons que l'organisation économique de la société édicte les définitions de l'art : c'est bien sûr plus complexe que cela mais il ne faut pas sous-estimer l'influence de l'économie sur les pratiques artistiques. De la dénonciation de l'art comme marchandise par les avant-gardes jusqu'aux scandales de l'art financier, les pratiques artistiques se positionnent toujours consciemment ou non par rapport à l'économie. Mais au-delà de la valeur de l'œuvre c'est bien la valeur travail qui joue un rôle dans la définition de l'art. Pour redéfinir l'art il faut redéfinir le travail et nous désirons le faire à partir du flux du jeu, nous sommes pour « une ré-évaluation des rapports de l'homme et du travail »<sup>538</sup>. Une définition de l'art comme jeu nous a amené à réfléchir à l'art comme travail mais aussi comme non-travail. Le dépassement de l'art souhaité par les situationnistes qui devait se faire par le jeu, va de pair avec le dépassement du travail qui lui aussi ne peut se faire que par le jeu comme activité libre.

---

<sup>538</sup> Duvignaud, *Le Jeu du jeu*. op. cit., p.132.



## Le dépassement de l'art et du travail

Aux origines du dépassement de l'art par les situationnistes on retrouve notamment la théorie de Marx sur la marchandise, mais c'est son gendre Paul Lafargue avec son essai *Le droit à la paresse* qui fournira la base du dépassement du travail. « Ne travaillez jamais » lisait-on sur les murs de Paris en 1968, mais dès 1880 Lafargue rappelait le rejet du travail par les philosophes antiques et décrivait le travail moderne comme esclavage moderne<sup>539</sup>. « La paresse » est ainsi un projet socialiste que défendra également Kasimir Malevitch en 1921, et se rapproche de l'oisiveté d'un Herman Hesse<sup>540</sup>, oisiveté dont Robert Louis Stevenson faisait l'apologie dès 1877, soit à la même époque où Lafargue rédigeait son pamphlet contre le travail. Cette notion de paresse ou d'oisiveté est indirectement liée au jeu, mais directement liée au non-travail.



---

<sup>539</sup> « Quiconque fait travailler des gens contre un salaire est un marchand d'esclaves, et quiconque travaille contre un salaire est un esclave. Chacun de ceux qui empochent un bénéfice, qui font travailler les autres, même dans les conditions les plus humaines qui soient (vacances, autos, treizième mois), est au bout du compte à la tête d'une plantation esclavagiste. » « Otto Muehl Ottopsie d'un meurtre », entretien avec Otto Muehl, Paris, lundi 19 novembre 2001, in Virginie Luc, Gérard Rancinan, *Art à mort*, op. cit., p.82.

Annexe page 360

<sup>540</sup> Hermann Hesse, *L'art de l'oisiveté*, trad. par Alexandra Cade, Paris, Calmann-Lévy, 2007.

## Paresse, oisiveté et décroissance

L'oisiveté sous la forme des loisirs, aujourd'hui largement acceptée, ne correspond pas à l'oisiveté défendue par les pourfendeurs du travail, car nos loisirs sont le plus souvent directement liés à la production. La paresse de Malevitch et de Lafargue ou l'oisiveté de Stevenson et Hesse, sont clairement du côté de l'improduction. Il ne s'agit pas forcément de ne rien faire, mais de ne rien faire qui soit du travail :

« Cette prétendue oisiveté, qui ne consiste pas à ne rien faire, mais à faire beaucoup de choses qui échappent aux dogmes de la classe dominante, a tout autant voix au chapitre que le travail. De l'avis général, la présence d'individus qui refusent de participer au grand handicap pour gagner quelques pièces est à la fois une insulte et un désenchantement pour ceux qui y participent. »<sup>541</sup>

Les loisirs modernes n'entrent pas en contradiction avec le travail, ils ne lui font pas concurrence mais le complètent et se distinguent ainsi de la paresse et de l'oisiveté :

« Ils servent, comme on dit, à passer le temps, et le temps vide qui est ainsi passé n'est pas, à proprement parler, le temps de l'oisiveté - c'est-à-dire le temps où nous sommes libres de tout souci et activité nécessaire de et par le processus vital, et, par là, libres pour le monde et sa culture ; c'est bien plutôt le temps de reste, encore biologiquement déterminé par la nature, qui reste après que le travail et le sommeil ont reçu leur dû. »<sup>542</sup>

Le temps de loisir n'est que le reste du temps consacré au travail, l'apologie de l'oisiveté et de la paresse tentent d'inverser ce rapport de force : le travail doit être minimum et jamais en excès. Le travail moderne a dénaturé l'homme en le rendant esclave de la machine qui devait pourtant le libérer. Le temps de travail économisé grâce à la machine n'a pas été épargné comme capital paresse. Au lieu de l'utiliser comme temps libre pour l'homme et la société, il a été réinvesti dans la production, ce qui fait dire à Malevitch que :

« L'argent n'est rien d'autre qu'un petit morceau de paresse. »<sup>543</sup>

La paresse des travailleurs, le temps libre dont ils pourraient disposer, est transformé en capital. Même si de manière absolue ils travaillent moins que par le passé, les avancées technologiques auraient pu permettre aux hommes de travailler encore moins. Mais ils continuent de travailler trop dans une logique de surproduction qui fait fructifier le capital et offre autant de paresse et de temps libre à ceux qui le gèrent :

---

<sup>541</sup> Stevenson, *Une apologie des oisifs*. op. cit., p.7.

<sup>542</sup> Hannah Arendt cité par Chaumier, *L'inculture pour tous*. op. cit., p.35.

<sup>543</sup> Kazimir Severinovitch Malevitch, *La paresse comme vérité effective de l'homme*, trad. par Régis Gayraud Paris, Ed. Allia, 1995. p.16.

« La classe capitaliste envisage la production tout entière comme une valeur garantissant le capital, et le capital comme des titres garantissant la paresse. De même le système non-capitaliste socialiste voit dans la production une valeur garantissant l'inactivité de l'être. La finalité de ce système n'est pas la multiplication des heures de travail mais leur réduction. On ne produira pas plus de produits qu'il n'y en aura besoin pour l'humanité. Rien de superflu, aucune surproduction ne doit avoir lieu, car cela n'arrive que là où règne l'avidité, qui bien souvent n'apporte aucun bien. »<sup>544</sup>

Le marché de l'art et sa production sont intimement liés à la surproduction, car même si les importants capitaux investis dans l'art contemporain proviennent en grande partie de la finance et de la spéculation, et même si l'argent et les titres boursiers ne font plus références à des valeurs réelles, c'est bien la production et la surproduction qui sont le socle à partir duquel les états et les multinationales produisent de la richesse. L'art reste une manière pour les riches de dépenser leur argent, leurs titres de paresse, comme l'indiquait Lafargue :

« La classe capitaliste s'est trouvée condamnée à la paresse et à la jouissance forcée, à l'improductivité et à la surconsommation. »<sup>545</sup>

Cette idée se retrouve également chez William Morris pour qui :

« Les riches brûlent le produit du travail qu'ils ont extorqué aux travailleurs au-delà de ce qu'ils peuvent utiliser eux-mêmes. »<sup>546</sup>

C'est sans surprise qu'on constatera que la récente édition de *Comment nous pourrions vivre ?* de William Morris a été préfacé par Serge Latouche, auteur fer de lance de la décroissance. Il est le fondateur de la revue *Entropia* dont le jeune Philippe Gruca est également directeur de rédaction, qui a pour sa part postfacé la dernière édition de *La Machine s'arrête*, nouvelle d'E.M. Forster. Il nous paraît important de prêter attention à cette cartographie de la diffusion des idées car Forster a notamment fait partie du groupe de Bloomsbury dont faisait également partie Virginia Woolf et John Maynard Keynes.

Une réflexion générale sur la société n'est aujourd'hui plus d'actualité dans le monde de l'art contemporain, et Robert Filliou est peut-être le dernier économiste à avoir émis une pensée censée sur l'art. Dans le champ de l'art contemporain il n'y a plus de place pour un changement de cap. L'art et l'économie sont dominés par les mêmes idéologies. Pourtant, ces filiations entre différents penseurs et différentes époques, auxquelles on peut rajouter la connaissance assurée de l'œuvre de Lafargue par les situationnistes, demandent une réévaluation des directions prises par l'art aujourd'hui et l'affirmation d'une histoire de l'art parallèle, pour affirmer l'existence de courants de pensée qui ont continué de se diffuser alternativement à la pensée dominante.

---

<sup>544</sup> Malevitch, *La paresse comme vérité effective de l'homme*. op. cit., p.19.

<sup>545</sup> Lafargue, *Le Droit à la paresse*. op. cit., p.38.

<sup>546</sup> Morris, *Comment nous pourrions vivre*. op. cit.

Même si la Revue Inter propose un numéro sur « Pauvreté, dépouillement, dénuement » pour l'automne 2015, la simplicité volontaire et autres corollaires de la décroissance vont difficilement de pair avec le nouvel art contemporain que représentent Hirst, Koons ou Murakami, et s'accordent encore moins avec les Monumenta, Biennales, et tous les nouveaux projets muséaux démesurés. Même si la conservatrice Catherine Grenier citait Serge Latouche et la décroissance comme piste pour le futur des musées<sup>547</sup>.

Les idées de Malevitch et de Lafargue, aujourd'hui absentes de l'art contemporain, se retrouvent dans le mouvement de la décroissance, où la réduction de la production, et par conséquent des heures de travail, est un enjeu central. Plus généralement, selon l'idéal socialiste utopique de Morris, Lafargue ou Malevitch, répartir les richesses, c'est répartir le travail, ou à l'inverse, la paresse et le temps libre.

« Plus il y aura de gens au travail, moins il y aura d'heures de travail, plus il y aura d'heures de oisiveté. »<sup>548</sup>

Aujourd'hui les militants du revenu de base et du salaire universel n'affirment pas autre chose et leurs propositions correspondent aux prédictions de Keynes :

« 1930, Keynes pronostique qu'à la fin du siècle trois heures de travail par jour ou quinze heures par semaines suffiront à satisfaire les besoins de la production. Et dans *Age de pierre, âge d'abondance. L'économie des sociétés primitives*, Marshall Sahlins a montré de façon convaincante que ces sociétés sont des sociétés où l'on ne travaillait guère plus de trois ou quatre heures par jour, parce qu'on y limite volontairement les besoins et qu'on y donne au « temps libre » le primat sur l'accumulation des biens. »<sup>549</sup>

La décroissance ou simplement la croissance zéro vont de pair avec la réduction du travail moderne et la sortie de la société de consommation, mais la plupart des travailleurs n'y sont pas prêts car ils sont aliénés par le travail comme le décrivait Robert Louis Stevenson :

« Il existe une catégorie de morts-vivants dépourvus d'originalité qui ont à peine conscience de vivre s'ils n'exercent pas quelque activité conventionnelle. »<sup>550</sup>

L'incompréhension de l'oisiveté et la domination de la production et du travail sur la société vont si loin qu'aujourd'hui encore le paradoxe soulevé par Henry David Thoreau reste valable :

---

<sup>547</sup> Grenier, *La fin des musées ?*. op. cit., p.66.

<sup>548</sup> Malevitch, *La paresse comme vérité effective de l'homme*. op. cit., p.17.

<sup>549</sup> Yonnet, *Travail, loisir*. op. cit., op. cit., p.21

<sup>550</sup> Stevenson, *Une apologie des oisifs*. op. cit., p.18.

« Si un homme marche dans la forêt par amour pour elle pendant la moitié du jour il risque fort d'être considéré comme un tire-au-flanc : mais s'il passe toute sa journée à spéculer, raser cette forêt et à rendre la terre chauve avant l'heure, on le tiendra pour un citoyen industriel et entreprenant. »<sup>551</sup>

Thoreau auteur de *De la marche*, a lui aussi fait l'éloge de l'oisiveté et s'attarde lui aussi sur les choses simples de la vie<sup>552</sup>. Dans *Walden ou la vie dans les bois*, il part vivre dans une cabane en bois et raconte comment il subvenait alors à ses besoins.

Alors que le non-travail est toujours vécu comme désœuvrement ou souffrance de la part de ceux qui sont aliénés par le travail et l'oisif perçu comme ennemi de la société, les auteurs qui ont vu émerger les conditions du travail moderne continuent d'alimenter les réflexions de ceux qui visent encore *la paresse comme vérité effective de l'homme* et qui sont persuadés que l'accroissement du temps libre est nécessaire à la mise au travail de l'homme. Nous ne pourrions réellement nous activer et déployer notre énergie que lorsque nous serons débarrassés de l'idéologie du travail et des séparations qu'elle engendre. L'enjeu du temps libre est l'épanouissement de chacun, la réalisation de ses désirs. Les situationnistes ne prônaient pas autre chose. Un hédonisme où les plaisirs ne se paient pas, que nos activités soient orientées vers un projet autre que l'accumulation et la domination de l'autre par la domination pécuniaire. On retrouve une parfaite synthèse de cette charge contre le travail entamée à la fin du dix-neuvième siècle dans l'ouvrage *Grabuge* :

« Maudit soit le travail et ceux qui en entretiennent le culte. Tous les systèmes en exaltent les vertus (plus on bosse, moins on a de temps pour penser, donc pour contester), et l'utopie néolibérale en voie de réalisation célèbre cette religion avec une violence achevée. Puisque le travail est une soumission imposée à tous, y compris à ceux qui n'en ont pas et/ou n'en veulent pas, ne devrait-on pas cesser de quémander du "travail pour tous" pour enfin exiger du "temps pour tous" ? Quand se débarrassera-t-on de la revendication du "plein emploi" pour aspirer au "plein chômage", c'est-à-dire contre le temps confisqué et le labeur aliénant le temps reconquis et l'activité épanouissante ? Quelles alternatives, individuelles et collectives, au règne du travail et à la misère du salariat ? Qui sont ces "chômeurs heureux" dont l'attitude irrite le pouvoir, ulcère le patronat et choque les "travailleurs". Poser le problème de la fonction centrale du travail pour en réclamer la fin, exiger que le débat se porte sur les misères du salariat pour en demander l'abolition, c'est fourbir les meilleurs armes pour sortir du productivisme, s'opposer à la marchandisation du temps et de l'espace (l'expression est en vogue, n'hésitons pas à l'employer...) et construire une autre liberté que celle, illusoire et dérisoire, vendue sur le marché. »<sup>553</sup>

---

<sup>551</sup> Maximilien Le Roy, *Thoreau : la vie sublime*. op. cit., p.36.

<sup>552</sup> « La moelle de la vie » selon son expression ou la « vie nue » chez les situationnistes.

<sup>553</sup> Christophe Coello Pierre Carles Stéphane Goxe, dans *Grabuge ! : 10 réjouissantes façons de planter le système*, Paris, Flammarion, 2002. p.232.

Le dépassement du travail et de son idéologie, passe par la réorganisation du temps social autour d'autres finalités, ludiques bien sûr :

« Jouer, cela signifie enfreindre délibérément les règles et inventer ses propres règles, libérer l'activité créatrice des contraintes socioculturelles, projeter des actions esthétiques et révolutionnaires qui agissent contre le contrôle social. A la base des théories situationnistes, il y a l'aversion pour le travail et la supposition qu'une transformation de l'usage du temps dans la société est imminente : avec les mutations du système de production et les progrès de l'automatisation, le temps de travail pourrait être réduit au profit du temps libre. Il fallait ainsi protéger du pouvoir l'usage de ce temps non productif qui serait autrement aspiré dans le système de consommation capitaliste par la création de besoins induits. Telle est la description du processus de spectacularisation de l'espace, qui est aujourd'hui effective, dans lequel on impose aux travailleurs de produire, même durant leur temps libre, en consommant leurs revenus à l'intérieur du système. Si le temps de loisir se transforme toujours plus en temps de consommation passive, le temps libre doit être un temps consacré au jeu, il doit être un temps non pas utilitariste, mais ludique »<sup>554</sup>

---

<sup>554</sup> Francesco Careri, *Walkscapes: la marche comme pratique esthétique*, Paris, J. Chambon, 2013. p.113.  
La marche chère à Thoreau, se retrouve à travers l'histoire de l'art comme pratique du non-art.

## Le projet ludique : travail-art-jeu

« Si nous voulons cesser de souffrir, il nous faut arrêter de travailler. Cela ne signifie nullement que nous devrions arrêter de nous activer. Cela implique surtout d'avoir à créer un nouveau mode de vie fondé sur le jeu ; en d'autres mots une révolution ludique. Par « jeu », j'entends aussi bien la fête que la créativité, la rencontre que la communauté, et peut-être même l'art. »<sup>555</sup> !

Ce que nous appelons projet ludique est un ensemble de pratiques qui visent le dépassement du travail aliéné hérité de la révolution industrielle par son remplacement par des activités subordonnées à d'autres fins, qui correspondent à certains moyens défendus par le sociologue Bernard Friot pour atteindre l'émancipation des travailleurs :

« La valorisation de travaux libérés de la production de marchandises et de la subordination à l'accumulation du capital »<sup>556</sup>.

La dimension ludique des activités qui doivent remplacer le travail ne tient pas à leur nature à priori, mais bien à l'attitude du travailleur, qui les réalisera pour elle-même. Ces définitions du jeu, largement tributaire des travaux de Johan Huizinga ont directement inspiré les situationnistes mais aussi le défenseur américain de la paresse Bob Black :

« Le jeu est toujours volontaire. Ce qui pourrait être un jeu devient un travail s'il est effectué sous la contrainte. »<sup>557</sup>

« Dans l'activité ludique, la gratification principale réside dans l'activité elle-même, quelle qu'elle soit. »<sup>558</sup>

Moyens et fins se confondent dans le projet ludique : l'émancipation passe par l'émancipation. Le travailleur ne peut accéder à la liberté et au plaisir dans son travail que par la liberté et le plaisir dans son travail. Le plaisir et la liberté donne sa dimension artistique au travail. Liberté dans le travail signifie de pouvoir s'y exprimer, de pouvoir y faire preuve de créativité. Trop nombreux sont les travailleurs à être privés de cette liberté.

### § L'art et le plaisir en dehors du travail

page 153

---

<sup>555</sup> Black, *Travailler, moi ?*. op. cit., p.7.

<sup>556</sup> <http://www.espaces-marx.net/IMG/pdf/Friot-Pour-un-salaire-universel.pdf>

<sup>557</sup> Black, *Travailler, moi ?*. op. cit., p.16.

<sup>558</sup> Ibid. p.17.

Cette absence de créativité dans le travail quotidien du plus grand nombre est en partie justifiée par l'existence de l'art en tant qu'activité séparée. Nous pouvons reprendre de manière rhétorique la question posée par Simon Nicholson :

« La société se satisfait-elle de ne laisser qu'un petit nombre de ses membres réaliser son potentiel créatif ? » <sup>559</sup>

Dans la seconde partie du dix-neuvième siècle, Robert Louis Stevenson répondait par la négative. Tout comme son contemporain William Morris, il souhaitait élargir le champ de l'art et la notion d'artiste :

« Par le terme d' "artiste", j'entends tous ceux qui éprouvent le besoin et la nécessité de se sentir vivre et grandir, de savoir où ils puisent leurs forces et de se construire à partir de là suivant des lois qui leurs sont propres. » <sup>560</sup>

Pour sa part Malevitch reconnaissait :

« L'aspiration du travailleur à d'autres domaines de la production où il se sentirait libéré de la banalité et se retrouverait face à un travail de création. L'art et la science produisent un tel travail, mais beaucoup, du fait des systèmes sociaux mis en place par les gouvernements, ne peuvent pénétrer dans ce deuxième domaine de l'activité humaine. » <sup>561</sup>

Herman Hesse regrette lui aussi l'enfermement du travailleur, et déplore le manque de polyvalence :

« Toute limitation des centres d'intérêts signifie un appauvrissement, un abandon, et il est bien triste de voir qu'aujourd'hui, par exemple, la polyvalence est de plus en plus rare dans la vie active et professionnelle. » <sup>562</sup>

Et William Morris faisait déjà de cette polyvalence une revendication pour le travailleur :

« Je revendique le droit d'être initié, si j'en ai la capacité, à plusieurs métiers, que je pourrai exercer au bénéfice de la communauté » <sup>563</sup>

---

<sup>559</sup> Simon Nicholson, La théorie des éléments indéterminés, Romagny, *Anthologie*. op. cit., p.89.

<sup>560</sup> Stevenson, *Une apologie des oisifs*. op. cit., p.22.

§ L'en jeu de la peinture page 25

<sup>561</sup> Malevitch, *La paresse comme vérité effective de l'homme*. op. cit., p.24.

<sup>562</sup> Hesse, *L'art de l'oisiveté*. op. cit., p.86.

<sup>563</sup> Morris, *Comment nous pourrions vivre*. op. cit., p.65.



Aujourd'hui encore les travailleurs se retrouvent trop souvent prisonniers de leur parcours professionnel, et de la séparation des temps qui reste une lourde entrave à l'émancipation :

« L'une des caractéristiques centrales des sociétés industrielles, à savoir la séparation des temps, n'a pas été dépassée. Cette dernière phrase laisse toutefois entendre, arbitrairement, que la séparation des temps est une conséquence sociologique d'un phénomène économique, vécue passivement, puis intériorisée par les agents sociaux. »<sup>564</sup>

La séparation des temps et des activités a pour conséquence que chacun reste dans son secteur et s'interdit de pénétrer dans un autre. Elle est une forme de la spécialisation. Chez les auteurs qui nous ont intéressés le dépassement de l'art va de pair avec la non-spécialisation. Dans le projet ludique, le dépassement du travail correspond au dépassement de l'art et à sa réalisation. Si nous considérons que l'art sert un projet d'émancipation<sup>565</sup> alors dans ce domaine encore plus que dans d'autres, la spécialisation nous éloigne de notre objectif. Dans le projet ludique, l'art comme loisir ne doit pas uniquement signifier consommer les produits artistiques produit par d'autres mais bien expérimenter soi-même la création artistique. Pour cela la société a besoin de plus de temps pour s'offrir un nouvel élan :

« L'essor d'un secteur quaternaire, secteur, d'activités non mécanisables, par définition, qui pourrait être en même temps un secteur de travail libre et d'intégration sociale par des activités socialisantes par excellence [...] Celles manuelles, dans lesquelles le producteur peut se reconnaître dans son produit »<sup>566</sup>

« Un secteur utopique, dans la mesure où il prétend honorer les anciennes utopies de travail non aliéné, de travail libre et sensé »<sup>567</sup>

Dans *Travail, loisir: Temps libre et lien social*, Paul Yonnet fait de l'usage du temps libre l'enjeu central de tout projet de société, et rappelle que l'émancipation du temps libre va de pair avec l'émancipation du travail. Le projet ludique correspond à une utopie aussi ancienne que le travail lui-même. Il a été mis en œuvre au temps de l'esclavage chez les grecs, il a connu un sursaut à l'avènement de l'esclavage moderne mais en s'opposant cette fois à ce que le loisir des uns repose sur le du travail des autres. Le projet ludique est défendu par des économistes mais il est peut-être incompatible avec le système actuel. Si d'autres le jugent irréalisable, il reste cependant un contre-projet de société qui la structure et y participe. Nous savons en réalité peu de choses de ce qui se passe en dehors du travail, car les spécialistes et les analystes sont trop occupés à essayer de suivre la fuite en avant du capitalisme. Les

---

<sup>564</sup> Yonnet, *Travail, loisir..* op. cit., p.34.

<sup>565</sup> Ici il n'y pas réellement de lien de subordination entre l'art et le projet d'émancipation, ils sont tous deux moyens et fins d'un même projet.

<sup>566</sup> Jean-Marc Ferry cité par Yonnet, *Travail, loisir.* op. cit., p.42.

<sup>567</sup> Ibid. p.42.

activités qualitatives de non-travail, actions et créations réalisées en dehors du travail, sont toujours mesurables mais il est difficile de mesurer leurs impacts et ce qu'elles produisent car ce qu'elles produisent n'intéresse pas directement l'économie. À fortiori, la part quantifiable de nos activités ludiques ne saurait entièrement les définir comme l'exprime Jean Duvignaud :

« Il existe des expériences qui ne s'épuisent pas dans la rationalité productive. Fragments d'une durée arrachée au temps social mesuré en quantité de travail et de rentabilité »<sup>568</sup>

La rentabilité pèse aujourd'hui lourdement sur les activités artistiques enchaînées au travail. Qu'il s'agisse des artistes eux-mêmes, ou des institutions, les chiffres économiques ont une influence majeure sur l'art et son développement. C'est eux qui serviront à privilégier tel art plutôt qu'un autre, selon ce qu'il rapporte ou qu'il concerne un public suffisant. Ici comme ailleurs les chiffres sont manipulés et au final ne servent que les chiffres. Il faut constater que Histoire et Théorie de l'art s'intéressent majoritairement à un art rentable et qui rapporte, bien davantage qu'à un art désintéressé. Avec un peu de recul, on pourrait arguer qu'en tant que spécialiste et expert, il n'y a qu'en s'intéressant à un art qui produit des richesses que l'on peut s'attendre soi-même à en bénéficier. D'autres répondront que c'est le système qui récupère l'art sans reconnaître que ceux qui sont récupérés de leur vivant ne font en général rien pour s'y opposer et au contraire ont fourni tous les efforts pour l'être.

L'art se retrouve au cœur d'un trafic d'influence ou la spéculation sur la valeur des œuvres a fini de les éloigner du quotidien. À ce sujet, Bob Black tient un discours que l'on retrouve aussi bien dans *l'Art comme expérience* de John Dewey<sup>569</sup>, que dans *l'Art : idéal socialiste*<sup>570</sup> de William Morris :

« L'art serait ôté des mains des snobs et des collectionneurs, aboli en tant que bibelot du passé destiné à un public d'élite. Ses qualités esthétiques et créatives se verraient rendues à la vie intégrale à laquelle le travail l'a dérobé. »<sup>571</sup>

Ce projet se confond avec le projet ludique qui est de rendre l'art à la vie courante, sous la forme d'activités libérés des contraintes du travail, sous la forme du jeu. Le projet ludique vise à confondre l'art et la vie en passant par le jeu, à l'inverse du travail aliéné qui les sépare. Ainsi le projet ludique passe aussi par la confusion entre l'art et le travail au profit d'un nouveau rapport à l'activité qui dépasse la séparation entre le travail et la vie courante.

---

<sup>568</sup> Duvignaud, *Le Jeu du jeu*. op. cit., p.130

<sup>569</sup> Dewey, Shusterman, et Buettner, *L'art comme expérience*.

<sup>570</sup> Morris et Gillybœuf, *L'art et l'artisanat*. op. cit., pp.97-111.

<sup>571</sup> Black, *Travailler, moi ?*. op. cit., p.48. L'auteur se réfère directement à la pensée de William Morris.

Il est peut-être difficile de saisir ce que ce programme signifie concrètement mais pour ceux qui en font l'expérience tous les jours, qui travaillent en dehors du cadre du travail, qui font de l'art en dehors du cadre de l'art et qui vivent en dehors du cadre imposé par les normes de la vie, il relève de l'évidence et du bon sens.

Le maintien de l'art dans la vie quotidienne signifie le plus souvent son anonymat mais non sa disparition, il est son dépassement et sa réalisation. Pour Bob Black ou William Morris, le travail-jeu porte le nom d'art mais il est imprononçable, « *il suffit que vous lui donniez un nom pour que ça puisse ne plus être ça* »<sup>572</sup>, à peine peut-on le chuchoter car si on le prononce trop fort la mort peut l'entendre et venir l'emporter dans son cimetière, qui porte le nom de musée. Toutes les activités que nous pratiquons librement et pour le plaisir peuvent être de l'art, si nous renions sa définition actuelle pour en préférer une qui nous corresponde et qui accepte que tous puissent être artistes « *autrement dit des travailleurs libres* »<sup>573</sup>.

Travailler librement à l'élaboration de notre quotidien, réduire voire abolir le travail subordonné au profit et dont le sens fait trop souvent défaut, pour s'occuper de notre environnement et prendre en charge sa construction. Plus de temps libre, plus de temps pour décider ensemble. Dans toutes mes expériences professionnelles j'ai constaté que ce temps de réflexion autour de l'action et de sa définition faisait défaut. Que ce soit à l'Université ou dans l'art, ou dans le monde du travail quel qu'il soit, nous sommes débordés par des objectifs quantitatifs et de production qui nous empêchent de prendre le recul nécessaire pour penser nos actions. Partout, jusque dans l'éducation, les travailleurs se voient chaque jour rajouter de nouvelles charges de travail liées à sa gestion, mais jamais n'est remise en cause la durée et la temporalité du travail qui paralysent toute réelle tentative de remise en question de l'activité.

L'émancipation du travailleur s'inscrit dans un projet global, qui passe par un changement de notre rapport au travail. Cette aspiration à un travail libre pour soi et pour les autres est légitime mais ne demande ni plus ni moins que de changer le monde. Cette réflexion sur le travail s'inscrit dans un projet révolutionnaire, que nous avons baptisé projet ludique. L'art moderne et l'art contemporain ont vu se succéder des avant-gardes qui ont défendu un projet révolutionnaire où le jeu tenait d'une manière ou d'une autre une place prépondérante comme outil pour faire de l'art une manière de vivre et confondre l'art et la vie.

---

<sup>572</sup> Tom Wolfe, *Acid test : chronique*, trad. par Daniel Mauroc, Paris, Seuil, 1996, p.126.

§ Les Merry Pranksters page 260

<sup>573</sup> Morris et Gillyboeuf, *L'art et l'artisanat*. op. cit., p.72.

Pour les artistes qui souhaitent changer le monde, il faut changer l'art. Le projet révolutionnaire des artistes porte ainsi toujours sur la redéfinition de l'art mais surtout de la vie.

Si l'on suit jusqu'au bout l'analogie entre art et jeu, elle nous invite à considérer artistiquement les tentatives de redéfinition de la vie, les projets révolutionnaires qui se trouvent dans la continuité historique et théorique des mouvements intellectuels et artistiques qui ont défendu le projet ludique, autrement dit les projets de tous les artistes ou non-artistes qui croient « *que notre manière de vivre comporte un potentiel révolutionnaire* »<sup>574</sup>.

## § Le dépassement de l'art par le jeu

page 198

---

<sup>574</sup> Pierre Tilman, *Robert Filliou, nationalité poète*, Paris, Les presses du réel, 2006. p.60.

# **Partie 3**

## **L'art et la vie**

Le rejet radical de l'art comme travail et de l'œuvre d'art comme marchandise prend la forme d'une abolition de l'art en tant qu'activité séparée et spécialisée mais cette utopie vivante et concrétisée dans les années soixante s'est vue contredite par la perpétuation de l'art sous sa forme historique et son dépassement effectif n'a lieu qu'en dehors de son champ académique et institutionnel comme le présageait Alain Jouffroy :

« L'extrémisme qu'impliquerait l'abolition de la notion d' « art », dans la critique comme dans l'activité créatrice proprement dite, il est évident qu'il ne sera pas partagé par beaucoup, et un silence total autour d'une idée beaucoup trop radicale pour « passer » dans le vocabulaire des échanges officiels. »<sup>575</sup>

Aujourd'hui, la confusion entre l'art et la vie n'est pas seulement une formule que l'on retrouve dans les livres d'histoire de l'art, les manifestes et les monographies. Elle est aussi une manière de vivre l'art qui passe par une attitude ludique : le jeu semblable à l'art et à la vie permet de vivre au quotidien dans un espace transitionnel entre l'art et la vie, de rester en permanence dans un commerce actif avec notre environnement pour inventer sans cesse l'art et la vie. Nous nous intéresserons dans cette partie à rechercher les sources d'une contestation ludique, qui remet en cause l'art et la société, ou plutôt ses institutions qu'elles fassent partie de l'art ou de la vie courante, et nous nous attarderons également sur des projets dont les nôtres, qui mettent en pratique l'utopie de l'art comme jeu.

---

<sup>575</sup> Jouffroy, Pommereulle, et Durán, *L'abolition de l'art*. p.25.

# La contestation ludique

Nous l'avons vu, le jeu comme projet s'oppose au travail comme projet, et il s'agit pour ceux qui partagent les valeurs ludiques d'en faire une alternative à la logique du travail et de l'argent, de mettre en avant des finalités autres de l'activité humaine. Le jeu est présent dans une série de mouvements qui ont souhaité changer l'art et la vie et que l'on peut relier entre eux d'une manière ou d'une autre. D'hier à aujourd'hui on peut suivre des lignes, des trames, des réseaux, des rhizomes, faits d'échanges et de rencontres, d'influences réciproques, qui nous permettent de remonter des Yes Men à Jonathan Swift<sup>576</sup> en passant par Fourier, les situationnistes et les hippies, mais aussi Kaprow et Fluxus, à la manière des rapprochements qu'effectue Greil Marcus dans *Lipstick traces*<sup>577</sup> au cours du vingtième siècle. Comme le dit Alain Jouffroy, il s'agit de savoir « lire le texte invisible qui s'écrit jour par jour avec des événements et des objets. »<sup>578</sup>. De nombreux mouvements artistiques radicaux à leur époque sont aujourd'hui médiatisés, enseignés<sup>579</sup> et exposés sur fond d'affirmation de l'échec des avant-gardes, ce qui renforce la légitimité des œuvres et des artistes exposés dans les institutions tout en niant les contre discours et les pratiques qui pourraient former l'actualité ou la descendance des avant-gardes historiques. On retrouve le jeu et l'humour comme outil de subversion dès la fin du dix-neuvième siècle : le développement de la société moderne, la révolution industrielle et les modifications du travail ont entraîné des mouvements de révolte et d'opposition qui, consciemment ou non, ont été amenés à mettre en œuvre des valeurs ludiques pour s'attaquer aux règles de l'art et de la société.

---

<sup>576</sup> Je pense notamment aux textes sélectionnés par André Breton, *Anthologie de l'humour noir*, Paris, Sagittaire, 1940. Annexe page 372.

<sup>577</sup> Greil Marcus, *Lipstick traces: une histoire secrète du vingtième siècle*, trad. par Guillaume Godard, Ed. Allia, 2000.

<sup>578</sup> Jouffroy, Pommereulle, et Durán, *L'abolition de l'art*. op. cit., p.25-26.

<sup>579</sup> § L'art contemporain et son enseignement  
ou la disparition de la critique situationniste dans l'art page 205.

## Jeu et révolte

La révolte peut prendre la forme du jeu, et inversement le jeu peut devenir forme de révolte. Cette confusion est centrale dans la fête qui comme le jeu s'oppose à la vie courante et aux valeurs du travail, et qui par le passé remplaçait l'important temps de loisir actuel comme le souligne l'historien Robert Muchembled :

« La fête tout d'abord, est un moyen de renforcer les liens internes constitutifs d'un groupe donné. Or le nombre de fêtes obligatoires était autrefois proprement prodigieux : cinquante-cinq dans le diocèse de Paris au début du XVII<sup>e</sup> siècle, outre les cinquante-deux dimanches par exemple. Le travail était alors interdit. [...] Les paysans restaient inoccupés, par la force des choses, durant plus d'un quart de l'année, avec cependant d'importantes variations locales. Et à l'époque considérée, ils passaient plutôt ce temps en beuveries et en amusements profanes qu'en fréquentation assidue de l'église. »<sup>580</sup>

Mais la fête populaire qui était le lieu et le temps de la critique des pouvoirs en place et fut de plus en plus menacé par l'Etat qui n'a eu de cesse de tenter de l'encadrer, de la neutraliser voir de l'interdire :

« La fête populaire, qui avait eu une fonction rituelle, qui avait parfois donné l'occasion de critiquer la société, qui avait assuré un équilibre entre le travail et le jeu ou la joie, perdait tout son sens. Les autorités étaient hostiles aux débordements qui en résultaient. Les nouvelles valeurs de sérieux, de raison, de travail, d'économie, d'obéissance aux hiérarchies, de respect de la religion, lui étaient antithétiques. »<sup>581</sup>

On pourrait citer l'exemple de nombreux carnivals populaires comme celui de Strasbourg qui ont disparu encore récemment<sup>582</sup> avant de réapparaître sous une forme divertissante, spectaculaire non plus à destination des adultes mais des enfants dans un mouvement de Disneylandisation<sup>583</sup>. À Hoerdt, village voisin de celui de mon enfance, les traditions ont perduré et le carnaval reste une institution locale : les adultes prennent congé pour y participer puisque le carnaval a lieu le mardi. C'est l'un de rares événements à ne pas s'être plié au calendrier du travail et à avoir conservé la date du Mardi gras. Aujourd'hui on assiste au retour de la fête et des folklores mais sous leur forme spectaculaire avec d'un côté un public et de l'autre des participants. C'est très visible avec le carnaval de Hoerdt où la plupart des gens, hormis les enfants, ne viennent pas déguisés et ne participent pas à la fête :

---

<sup>580</sup> Robert Muchembled, *Culture populaire et culture des élites dans la France moderne: XVe-XVIIIe siècle*, Paris, Flammarion, 1991. p.124.

<sup>581</sup> Ibid. p.388.

<sup>582</sup> Le carnaval populaire disparaît à la fin des années soixante-dix après avoir été pendant de nombreuses années le *Carnaval des voyous*. <http://www.revue-des-sciences-sociales.com/pdf/rss07-cerf.pdf>

<sup>583</sup> § Disneylandisation de la ville page 61



ils regardent les chars défilier puis s'en vont alors que pour les participants la préparation de l'événement rythme toute l'année et la fête dure plusieurs jours puisqu'elle démarre dès le samedi avec un bal.

On peut voir dans le carnaval populaire une forme de *happening* où chacun est participant et dans son évolution actuelle une forme théâtralisée, spectaculaire avec une nette séparation entre des participants et un public. La fête populaire et le carnaval sont également le moment du monde renversé ou inversé, un monde à l'envers, où l'on rejette et conteste l'autorité par le jeu et l'irrévérence. A Hoerdt, un grand nombre de chars ont pour sujet la satire politique et leurs créateurs se déguisent en hommes de pouvoir qu'ils ridiculisent. Le burlesque des carnavaliers, leurs déguisements, leur irrévérence se retrouvent aujourd'hui dans les événements de contestation à grande envergure qui prennent la forme de fêtes et dans lesquels les militants utilisent la protection du jeu et son cadre de liberté pour affronter et déjouer les forces de l'ordre<sup>584</sup>.

Les grands mouvements de contestation contemporains sont nourris des pratiques populaires de la fête et prennent la forme d'un « altermondialisme festif »<sup>585</sup>, et sont par ailleurs alimentée par la pensée politique et notamment celle d'Henry David Thoreau, auteur de la désobéissance civile, déjà réactivée dans les années soixante par les hippies et les mouvements pour les droits sociaux. La désobéissance, le refus de l'autorité et la non-violence ne sont pas uniquement exprimés dans des essais politiques : ils sont parfois mis en scène dans des récits tout aussi inspirants à l'instar de la singulière nouvelle d'Herman Melville *Bartléby le scribe*<sup>586</sup>.

---

<sup>584</sup> § Transgressions joyeuses page 211

<sup>585</sup> Formule utilisée par Félix Jousserand, *Les jeux, Blah !* : une anthologie du slam, Paris, F.Massot, Spoke, 2007.

<sup>586</sup> Annexe page 360

## Thoreau et Bartléby, désobéissance et travail moderne

Le personnage de Melville fait preuve de désobéissance et même si elle diffère de celle de Thoreau par son appartenance à la fiction et à l'absurde elle n'en reste pas moins une forme emblématique. La non-violence et l'humour constituent des armes précieuses pour la désobéissance civile<sup>587</sup> même s'il ne faut jamais surestimer l'efficacité de ces formes auxquelles on ne peut recourir que dans des contextes qui le permettent. Si Thoreau est très présent dans l'imaginaire des luttes actuelles, Bartléby en est l'avatar burlesque qui nous laisse imaginer des stratégies au sein desquelles l'absurde peut jouer un rôle important pour désamorcer la violence dans un affrontement ou une lutte de pouvoir. Ces deux composantes sont aujourd'hui présentes dans la désobéissance civile contemporaine<sup>588</sup>.

Thoreau et Melville participent conjointement d'une critique du travail moderne et plus précisément de bureau. C'est la perte de sens de l'activité de Bartléby qui le mène à l'absurde<sup>589</sup>, quant à Thoreau son ouvrage *De la marche* débute par une pensée radicale pour ceux qui restent cloîtrés par leur travail :

« Quand il m'arrive de me rappeler que les artisans et les commerçants restent dans leurs boutiques non seulement toute la matinée, mais aussi toute l'après-midi, assis les jambes croisées, nombre d'entre eux – comme si les jambes étaient faites pour s'asseoir, et non pour se mettre debout et marcher –, je pense qu'ils ont bien du mérite de ne pas s'être suicidés depuis longtemps. »<sup>590</sup>

L'auteur de *Walden ou la vie dans les bois*, grand amoureux de la nature considéré comme un pionnier de l'écologie, faisait à sa manière l'éloge de l'oisiveté :

« Si un homme marche dans la forêt par amour pour elle pendant la moitié du jour il risque fort d'être considéré comme un tire-au-flanc : mais s'il passe toute sa journée à spéculer, raser cette forêt et à rendre la terre chauve avant l'heure, on le tiendra pour un citoyen industriel et entreprenant ! »<sup>591</sup>

L'oisiveté de Bartléby qui refuse de participer, se retire du jeu, est condamnable incompréhensible pour ceux qui sont convaincus par la logique du système.

---

<sup>587</sup> § Un rire corrosif et communicatif page 216

<sup>588</sup> § Les années 2000 : désobéissance civile et artivisme page 208

<sup>589</sup> À ce sujet voir *Le mythe de Sisyphe* d'Albert Camus dont la lecture marqua mon entrée à l'Université.

<sup>590</sup> Henry David Thoreau, Thierry Traduction Gillybœuf, et Olivier Fontvieille, *De la marche*, Paris, Mille et une nuits, 2003.p.11. De Thoreau à aujourd'hui en passant par les situationnistes, la marche est devenu une pratique esthétique en témoigne l'ouvrage Francesco Careri, *Walkscapes: la marche comme pratique esthétique*, Paris, J. Chambon, 2013.

<sup>591</sup> Maximilien Le Roy, *Thoreau : la vie sublime*. op. cit., p.36.

« Dans le temps de la société industrielle, le non-travail n'est légitime que pour améliorer la productivité du travail, sinon c'est le temps du vice, du café, de la luxure, de la marge..., de la paresse en somme. »<sup>592</sup>

Thoreau et Melville plaident pour l'émancipation du corps et de l'esprit par rapport au travail. L'industrie et le commerce modernes détournent les travailleurs de leur environnement naturel. Thoreau envisageait la manière dont le travail moderne et le capitalisme allaient détruire les liens qui nous unissent à la nature. Dans *De la marche* on retrouve également la critique de la propriété privée :

« Jouir d'une chose exclusivement va en général de pair avec le fait de se priver soi-même du plaisir qu'on en pourrait tirer. »<sup>593</sup>

Dans ce paragraphe Thoreau anticipe la privatisation de la nature, et à fortiori les absurdités contemporaines. Le mouvement de la désobéissance civile a fait parler de lui avec les faucheurs d'OGM mais par ailleurs Thoreau a trouvé un large écho dans les milieux de la décroissance. L'auteur américain est une inspiration pour de nombreuses luttes à travers le monde, par la force de son discours et le modèle que constitue sa pensée globale qui rassemble souci de l'environnement et des droits humains. S'il parle peu d'art, il se range cependant du côté de la confusion entre l'art et la vie :

« J'ai dans ma façon de vivre au moins un avantage sur les gens obligés de chercher leur amusement au dehors, dans la société et le théâtre, que ma vie elle-même est devenue mon amusement et jamais ne cesse d'être nouvelle. »<sup>594</sup>

Comme les artistes bohèmes de la fin du XIX<sup>ème</sup> et des avant-gardes qui leur succéderont il fait de sa propre vie une œuvre d'art placé sous le signe du divertissement, réalisant l'art sous la forme du *Do It Yourself Entertainment*, notamment par une forme d'attention esthétique portée au monde<sup>595</sup>. L'art en tant qu'activité séparée de la vie est écartée pour lui préférée *la moelle de la vie*<sup>596</sup>. C'est cette vie sans superflu à laquelle Bartlby réduit son existence, dans son ascétisme de bureau. Le scribe passe pour un fou, mais son comportement ne fait que refléter l'absurdité de sa condition et fait sans doute de Melville un auteur dont l'œuvre participe de la dénonciation de cet *Imaginaire de la Société* déconstruit par Castoriadis et que dénonce Thoreau lorsqu'il oppose le marcheur au spéculateur :

---

<sup>592</sup> Viard et Rollin, *Éloge de la mobilité*. op. cit., p.80.

<sup>593</sup> Thoreau, Gillybœuf, et Fontvieille, *De la marche*. op. cit., p.24.

<sup>594</sup> Maximilien Le Roy, *Thoreau : la vie sublime*. op. cit., p.14-15.

<sup>595</sup> Attention esthétique que nous rapprochons de l'attention ludique  
§ L'attitude ludique comme attitude esthétique page 238

<sup>596</sup> La formule de Thoreau donne son titre à un recueil de ses aphorismes. Henry David Thoreau et Olivier Fontvieille, *La moelle de la vie: 500 aphorismes*, trad. par Thierry Gillybœuf, Paris, Mille et une nuits, 2006. Cette idée de retour à la vie elle-même se retrouve chez les situationnistes.

« Cette prétendue organisation rationnelle exhibe, on le sait et on l'a dit depuis longtemps mais personne ne l'a pris au sérieux sauf ces gens non sérieux que sont les poètes et les romanciers, toutes les caractéristiques d'un délire systématique. »<sup>597</sup>

C'est peut-être surestimer l'œuvre de Melville que de faire de son personnage un héros de la résistance, un désobéissant mais il est indéniable qu'à l'instar de Thoreau il a su craindre les dérives à venir en étant attentif aux traits saillants de son époque. Il faut ainsi remarquer que l'action se déroule à Wall Street. Il y a quelques allusions dans le texte en français mais cette précision fait partie du titre complet en anglais, *Bartleby, the Scrivener - A Story of Wall Street*. S'il ne pouvait deviner les événements à venir dans ce quartier, il a néanmoins choisi de lui donner de l'importance, et sa nouvelle peut être considérée comme la première d'une série d'attaques symboliques contre ce lieu et ce qu'il représente. Je pense notamment au concert du groupe *Rage Against The Machine* le 26 janvier 2000, filmé par Michael Moore pour le clip *Sleep Now in The Fire*, et dont l'agitation provoqua la fermeture de la bourse au milieu de la journée. Succès encore plus médiatique avec le récent mouvement *Occupy Wall Street*. Ce n'est sans doute pas directement la lecture de Melville qui a inspiré le choix du lieu mais sa nouvelle a participé à la cristallisation d'un discours critique autour de cet espace. Robert Louis Stevenson écrivain populaire contemporain de Melville a produit une série de textes rassemblés sous le titre *Essai sur l'art de la fiction* dans lesquels il questionne l'influence, l'importance et le rôle des romanciers populaires et insiste sur leur engagement. Dans *La moralité de la profession d'écrivain* il écrit :

« D'une manière générale, c'est avant tout l'attitude de l'auteur qui, dans une œuvre d'art, se trouve racontée - même dans cette attitude, se trouvent impliquées toute une expérience et une théorie de la vie. »<sup>598</sup>

Et dans *Écrivains populaires* il se demande « jusqu'à quel point les destinées imaginées agissent-elles sur le destin réel ? »<sup>599</sup>.

---

<sup>597</sup> Castoriadis, *L'institution imaginaire de la société*. op. cit., p.220.

<sup>598</sup> Robert Louis Stevenson, *Essais sur l'art de la fiction*, trad. par Michel Éditeur scientifique Le Bris et France-Marie Watkins, Paris, Éd. Payot & Rivages, 2007. p.136, Stevenson est également l'auteur d'une apologie des oisifs.

§ Paresse, oisiveté et décroissance page 169

<sup>599</sup> Ibid. p.319.

J'ai abordé cette question dans un article consacré à Warren Ellis ou je m'attarde sur l'exemple des *Anonymous* :

« Les récits et les fictions ont une influence plus ou moins grande sur l'histoire de l'humanité. Le mouvement mondial des *Anonymous* fait figure d'exemple incontournable pour notre propos. Leur symbole est le masque porté par le personnage de V dans la bande dessinée d'Alan Moore<sup>600</sup>, qui lui-même rend hommage à Guy Fawkes<sup>601</sup>. Le masque a été rendu encore plus célèbre grâce à un blockbuster [...] Ainsi, le personnage historique est devenu indirectement le symbole d'un mouvement, en accédant d'abord au statut d'icône de la contreculture grâce à la fiction et la culture visuelle des *comics*, puis en étant encore plus popularisé par le cinéma. »<sup>602</sup>

Je conclus cet article en suggérant que « la fiction peut participer à une critique radicale de notre propre société, en nourrissant l'imaginaire de nos luttes. ». Nous avons besoin d'inspiration car comme le remarquait Stevenson à propos des romans d'aventures de son époque « nous espérons humblement nous révéler, nous aussi des héros. »<sup>603</sup>. Sa remarque est d'autant plus valable avec les *comics*.

Dans ce paragraphe nous sommes remontés à la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle en prenant Thoreau et Bartléby comme sources d'inspiration pour les mouvements à venir. Les deux auteurs sont américains mais comme nous le verrons par la suite la révolte ludique des années soixante sera présente aussi bien en France qu'aux Etats-Unis même si c'est sous des formes différentes. Nous avons souhaité dans cette partie rappeler l'importance de l'art populaire et son potentiel subversif ainsi que le rôle de la fiction dans les luttes réelles prolongeant ainsi les réflexions menées dans L'art de l'entertainment<sup>604</sup>.

## § Les *comics* un art postmoderne ?

page 128

---

<sup>600</sup> Alan Moore, David Loyd, *V pour Vendetta*, Paris, Delcourt, 1999 ; la série originale a été éditée de 1982 à 1990.

<sup>601</sup> Guy Fawkes est la figure emblématique de la Conspiration des Poudres, dont l'échec est commémoré en Angleterre depuis le 5 novembre 1605.

<sup>602</sup> Florent Schmitt, « Le futur sera fantastique : Sur le réalisme fantastique de Warren Ellis », *Entropia*, n° 16, 2015, pp.152-65.

<sup>603</sup> Stevenson, *Essais sur l'art de la fiction*. op. cit., p.60.

<sup>604</sup> On retrouve en BD de nombreuses adaptations d'œuvres subversives, elle est un médium de diffusion de nombreuses idées.

Cette mise en équivalence entre un texte de fiction et un essai politique va dans le sens des remarques de Giorgi Agamben à propos de Bartléby:

« Tout acte de création est un acte d'intelligence et, inversement, tout acte d'intelligence est un acte de création, fait être quelque chose. »<sup>605</sup>

Il s'agit de poser une équivalence entre les formes théoriques, politiques et artistiques, ce qui signifie que chaque œuvre d'art dans son discours mais aussi la manière dont elle est produite s'engage toujours quelque part sur l'échiquier des luttes de son temps. Mais cela signifie aussi que la contestation ne s'inscrit pas uniquement dans ses formes de représentations, ses médiatisations, ses œuvres d'arts mais qu'elle se trouve avant tout mise en œuvre dans le quotidien :

« la *contestation* dont nous parlons n'est pas simplement la lutte des travailleurs contre l'exploitation, ni leur mobilisation politique contre le régime. Manifeste dans les grands conflits ouverts et les révolutions qui jalonnent l'histoire du capitalisme, elle est constamment présente, d'une façon implicite et latente, dans leur travail, dans leur vie quotidienne, dans leur mode d'existence. »<sup>606</sup>

De la même manière, la révolte des artistes d'avant-garde prend place dans leurs vies, dans un art d'attitude, davantage que dans leurs œuvres qui deviendront par la suite des marchandises. La révolte ludique et festive présente dans les avant-gardes du début du vingtième siècle trouve ses origines dès la fin du XIXème où elle prend la forme de postures et de provocations qui sont une autre source d'inspiration pour les mouvements radicaux actuels.

---

<sup>605</sup> Giorgio Agamben, *Bartleby ou La création*, trad. par Carole Walter, Saulxures, Circé, 1995. p.18.

<sup>606</sup> Castoriadis, *L'institution imaginaire de la société*. p.131.

## Les primitifs de l'avant-garde ou la lignée oubliée

Les historiens d'art qui se sont intéressés aux origines des avant-gardes modernes font remonter leurs origines à la fin du dix-neuvième siècle avec les Zutistes, les Hydropathes présidés par Émile Goudeau puis les Hirsutes<sup>607</sup>, et le Chat Noir de Rodolphe Sallis. Marc Partouche consacre les premiers chapitres de son ouvrage *La lignée oubliée*<sup>608</sup> à ces mouvements secondaires qui ont laissé peu de traces et étaient davantage tournés vers la poésie et la musique mais qui accueillait déjà toutes les formes d'art, ou plutôt toutes sortes d'artistes. On retrouve à cette époque le rire, le sens de la révolte et un certain goût pour l'alcool et la fête qui caractériseront la plupart des mouvements de révoltes artistiques.

Roger Shattuck complète cette approche des groupes de la bohème par les portraits de quatre personnages importants de cette scène artistique : Alfred Jarry, le Douanier Rousseau, Erik Satie, Guillaume Apollinaire qui auront une influence majeure dans le théâtre, la peinture, la musique et la poésie<sup>609</sup>. Ces artistes ont en commun d'être des atypiques, et leur art reste inclassable, déconcertant, par son humour mais aussi parce qu'ils ont un discours parfois assez direct sur le monde qui les entoure. Shattuck note au sujet de ces artistes :

« l'absurdité de la vie comme une source non de dégoût mais de jubilation. L'intelligence peut se nourrir de trivialité et, s'y attachant obstinément, en extraire le sublime »<sup>610</sup>

Cette sublimation de l'absurde de l'existence était également présente dans la nouvelle de Melville et dont les situations engendrées par l'attitude de Bartléby n'ont rien à envier à celles provoquées par un Ubu Roi. Melville illustre le détachement du jeu une forme comme d'attitude à adopter face au monde : si Bartléby ne semble pas toujours s'amuser c'est bien l'auteur qui jubile derrière son personnage. Les artistes dont Marc Partouche décrit les existences font de l'art une attitude face au monde et ne produisent que peu d'objets, et c'est sans doute l'une des raisons pour lesquelles ils sont moins représentés dans l'histoire de l'art

---

<sup>607</sup> À Strasbourg un groupe de graffeurs et Djs a monté l'association HK, organisatrice des « Hirsute Kontest », soirées festives durant lesquelles on vote pour la barbe ou la coiffure la plus hirsute. De la même manière que les enfants de la pluie n'ignorent pas l'existence des Hydropathes et des buveurs d'eau (voir § page 162) les HK ont connaissance des Hirsutes. Ils organisent par ailleurs d'autres événements loufoques comme les sessions « Voleurs de Solex » ou « Bal cagoulés ». Ils font preuve d'une révolte ludique parfois violente.

<sup>608</sup> Marc Partouche, *La lignée oubliée: bohèmes, avant-gardes et art contemporain, de 1830 à nos jours*, Romainville, Al Dante, 2004.

<sup>609</sup> La pratique du Douanier Rousseau jouera un rôle important dans le développement de l'intérêt des artistes pour l'art brut, Jarry joue le rôle de père fondateur de la Pataphysique, Erik Satie est parfois considéré comme l'un des pères de la musique répétitive, et John Cage y consacra un séminaire en 1960, il tient donc un rôle important pour la musique et les arts des années soixante. Olivier Lussac, *Happening & fluxus: polyexpressivité et pratique concrète des arts*, Art & sciences de l'art, Paris, L'Harmattan, 2004. p.167.

<sup>610</sup> Shattuck et Borzic, *Les Primitifs de l'avant-garde*. p.45.

que les peintres. Il est étrange de constater que d'une part malgré les postures radicales modernes et contemporaines par rapport à l'objet, l'*histoire de l'art* est resté très matérialiste, dans le sens où elle s'intéresse aux objets et que d'autre part *les histoires des arts*, de la poésie, de la musique, de la littérature et des arts plastiques restent très séparées malgré le fait que les mouvements artistiques les plus importants ont été traversés par la diversité des disciplines et/ou ont eu des répercussions dans les autres champs. Il faut également rajouter que la pratique de la plupart des artistes ne peut être considérée théoriquement et artistiquement du point de vue d'une seule discipline. Comme le déplore Hal Foster « nous ne sommes par encore assez rigoureusement pluridisciplinaire »<sup>611</sup>. Il y a sans doute un risque à prendre dans l'effacement des frontières disciplinaires mais cela fait plus d'un siècle que pour leur part les artistes ont été prêts à le prendre, faisant notamment l'apologie de la non-spécialisation et de l'amateurisme comme Erik Satie<sup>612</sup>.

L'art d'attitude inauguré à la fin du dix-neuvième passe par un mélange des pratiques mais aussi par la confusion entre l'art et la vie. La vie comme continuation de l'œuvre ou l'inverse, dépasse la dimension biographique de l'analyse d'une œuvre et réclame *in fine* qu'on lui accorde toute notre attention puisque les artistes se sont engagés aussi profondément dans leur art que dans leur manière de vivre :

« On aboutit à ceci que, dans la seconde moitié du XIXe siècle, un petit nombre d'artistes se mirent à « conformer leur vie » à leur art, à vivre sur un pied d'égalité avec lui. »<sup>613</sup>

Si l'humour et le détachement peuvent définir en partie une certaine manière de vivre artistiquement, ces artistes se retrouvent aussi autour de valeurs humanistes comme plus tard ceux de Dada et contestent les institutions artistiques mais aussi l'église et l'armée, et leur vie publique est ainsi le moyen de faire œuvre par diverses provocations et attaques contre la société et ses règles :

« À l'instar des anarchistes, les artistes de l'avant-garde prirent des libertés avec les lois mêmes de la vie, bravèrent les convenances et l'indifférence afin d'instaurer un autre ordre des choses. Inconsciemment ou consciemment chacun sait que l'entreprise est en partie utopique et hasardeuse, cultivée pour elle-même, comme un art. »<sup>614</sup>

Il ne faut pas sous-estimer la dimension politique de ces postures, les provocations et les gags ne sont pas à ranger uniquement derrière la gratuité du jeu, on peut aussi y voir le désir de liberté d'un art tourné vers l'utopie où la dimension ludique tient une place centrale.

---

<sup>611</sup> Hal Foster, « Petit dictionnaire des idées reçues sur le design contemporain », in Libero Andreotti (dir.), *Spielraum : Walter Benjamin et l'architecture*, Paris, Éditions de la Villette, 2011, p.329.

<sup>612</sup> § Le non-artiste ou l'artiste amateur page 149.

<sup>613</sup> Shattuck et Borzic, *Les Primitifs de l'avant-garde*. op. cit., p.49.

<sup>614</sup> Ibid. p.52.



Dans son histoire de la bohème Marc Partouche cite notamment les auteurs et observateurs de l'époque dont Henri Mürger et ses *Scènes de la vie de bohème* :

« le désintéressement, la fraternité, ces vertus des enfants et des pauvres, sont leurs vertus [...]. La pauvreté est leur veau d'or [...]. Leur plus grande dépense est d'imagination »<sup>615</sup>

On retrouve ici l'assimilation de l'artiste à l'enfant<sup>616</sup> et aux classes populaires mais leur pauvreté s'apparente à une simplicité volontaire et n'est que la conséquence de la priorité donnée à des valeurs qui s'opposent à celles du travail. En outre la liberté à un prix pour ces artistes oisifs qui mènent des vies de petits boulots ou survivent grâce à des mécènes : pairs, amis ou famille, qui leur permettent de survivre. On a pu reprocher à ces bohémiens leur goût pour l'alcool et la fête : leur oisiveté correspond en partie à celle des classes aisées quand elle est le fruit d'une situation et de relations mais elle correspond aussi à celle des classes populaires dont on condamne les dépenses et le temps passé dans les bars<sup>617</sup>. Les artistes adoptent ainsi un comportement de révolte qui passe par la fête et la boisson qui n'est pas sans rappeler les traditions populaires :

« En outre, la bohème conserve en elle des traces de pratiques qui remontent au Moyen Age, quand les célibataires, à la fin de l'adolescence et avant la trentaine, formaient des groupes se distinguant par leurs coutumes et leurs activités, jouant notamment un rôle dynamique dans les carnivals et les fêtes »<sup>618</sup>

On retrouve ici le lien entre fête et révolte que la jeunesse actualise constamment. C'est notamment par ce rôle de la fête que la révolte apparaît comme le privilège de la jeunesse et il faut bien constater qu'aujourd'hui les artistes plus âgés même lorsqu'ils enseignent n'ont que très peu de contact avec la jeune création locale en dehors des échanges suscités par le cadre institutionnel dans lequel ils évoluent (écoles ou universités). Cependant même si la jeunesse joue un rôle de perpétuation et de renouvellement de la contestation il ne faut pas oublier que ce sont bien nos aînés qui font office de passeurs d'une manière ou d'une autre, et que le jeunisme des milieux underground et contestataires est certainement à expliquer par la ségrégation générationnelle à l'œuvre dans la société dans son ensemble. Par ailleurs la sagesse ou la lassitude font qu'à un certain âge les artistes ou les militants sont nombreux à se ranger et à troquer des conditions de lutte difficiles imposées par leur radicalité contre une position confortable offerte par l'acceptation de quelques compromis. Malgré ce phénomène avéré, ce sont bien les expériences de nos aînés qu'elles aient été reniées ou

---

<sup>615</sup> Henri Mürger « Scènes de la vie de bohème », Partouche, *La lignée oubliée.*, op. cit., p.21.

<sup>616</sup> § L'enfance de l'art page 17

<sup>617</sup> Muchembled, *Culture populaire et culture des élites dans la France moderne.* op. cit.

<sup>618</sup> Partouche, *La lignée oubliée.* p.21.

désavouées, qui constituent la base de nos comportements. Même si certains ont abandonnés leurs idéaux et leurs utopies, les artistes et les mouvements d'avant-garde qui ont façonné consciemment ou non l'histoire de l'art moderne puis contemporain étaient au départ dans une position de rupture par rapport à l'institution et à la société, alors que nous déplorons que l'art contemporain soit aujourd'hui le lieu de la mise en scène de la rupture au sein de l'institution. On peut aussi imaginer que la critique du pouvoir qui anime la révolte cache souvent qu'on ne le croit le désir de son exercice. Cependant même s'il ne faut pas nier cet instinct de prédation, tel qu'il est décrit par Raoul Vaneigem<sup>619</sup> nous choisissons de voir derrière les démarches radicales du passé et du présent « des obstinés rêveurs pour qui l'art est demeuré une foi et non un métier, gens enthousiastes et convaincus »<sup>620</sup>. Marc Partouche livre une vision utopique de la bohème à mettre en lien avec notre propre réflexion sur l'art comme travail, et nous laisse penser que le refus de l'art comme métier semble à chaque époque avoir coexister avec l'art comme révolte ludique. Chez les artistes d'avant-garde l'humour reprend une forme de tradition populaire proche de celle du carnaval qui veut que l'on se moque de tout ceux, artistes ou non, qui ont le pouvoir, de tout ceux qui y prennent goût et se prennent eux-mêmes trop au sérieux. C'est dans ce sens qu'il faut prendre la revendication de l'art comme amusement ou divertissement : ce n'est pas quelque chose à prendre trop au sérieux mais à prendre en tant que jeu, c'est-à-dire pas uniquement au sérieux. La prise en compte de l'humour comme art faisant sérieusement partie de l'art peut s'envisager comme le début d'un art conceptuel qui élève le trait d'esprit au rang d'œuvre d'art :

« Le rire n'est plus seulement un jeu : il devient « une activité de l'esprit » - une esthétique. »<sup>621</sup>

Cette attitude ludique, cet humour, que l'on retrouvait chez le peintre Ensor par exemple, devient une condition *sine qua non* pour être considéré comme artiste, c'est la seule manière d'être pris au sérieux : celui qui n'est pas capable de dérision et d'autodérision, manque l'art, car il est dupe de lui-même et du jeu de la société, de l'art comme institution. Les masques d'Ensor<sup>622</sup> sont ceux du cirque et du carnaval mais aussi ceux de la société, et le masque comme métaphore du jeu social que l'on retrouvera chez Gombrowicz et Jean Dubuffet<sup>623</sup>. L'artiste rit du monde, son observation attentive ne sert plus uniquement à faire des œuvres, mais aussi à s'émanciper vis-à-vis de son rôle qui n'est au final que de divertir les

<sup>619</sup> « Nous sommes environnés de moutons qui rêvent de devenir bouchers. » Vaneigem, *Entre le deuil du monde et la joie de vivre*, p.207.

<sup>620</sup> Partouche, *La lignée oubliée*, p.27.

<sup>621</sup> Ibid. p.123. Au milieu du XIXème siècle Charles Baudelaire accordait son attention à la place du rire dans la création « De l'essence du rire et généralement du comique dans les arts plastiques », 1855.

<sup>622</sup> Annexe page 322.

nantis. Le bourgeois est à la fois le mécène, le commanditaire et la cible des artistes. Si l'artiste est capable de voir les rouages du système, la conscience de l'absurdité doit également s'appliquer à sa propre condition et devrait le protéger de la mégalomanie mais à partir de cette conscience du ridicule du cours des choses on aboutit soit à l'humilité soit au cynisme. Le recul critique que peut apporter la posture artistique amène les artistes à s'écarter du jeu ou à s'y insérer en le maîtrisant en partie. Les stratégies de Picasso et de Duchamp ont conjointement donné naissance à celles de Jeff Koons. Avant de servir de modèles aux provocations contemporaines, la confusion entre l'art et la vie affirmée par les attitudes et les choix des artistes dès la fin du dix-neuvième siècle s'est perpétuée au sein des avant-gardes modernes :

« À leur tour, au début du XXe siècle, les mouvements d'avant-garde s'inspireront de la bohème et de son approche existentielle, qui assimile l'art non seulement à la production d'objets artistiques, mais aussi à la vie même d'artiste. »<sup>624</sup>

L'art contemporain continue d'assimiler l'art à la vie mais la vie d'artiste reste subordonnée à la production d'objets artistiques et seule la vie de l'artiste qui produit des marchandises est considérée en tant qu'art. L'art n'est reconnu que lorsqu'il s'exerce dans des cadres définis et professionnels<sup>625</sup>. L'art contemporain se trouve dans la continuité historique des avant-gardes bien que théoriquement le développement de leurs principes indiquait une sortie de l'art ou son dépassement comme on tenta de le mettre en œuvre les dernières avant-gardes des années soixante. Je m'attarderai maintenant sur Allan Kaprow et les situationnistes, qui se placent encore dans la continuité historique de l'art comme discipline séparée mais qui s'appuient tous deux cette fois sur des références directes aux recherches sur le jeu qui leur étaient contemporaines pour intégrer l'art à la vie.

---

<sup>623</sup> Dans leurs œuvres respectives mais aussi dans leurs échanges Jean Dubuffet et Witold Gombrowicz, *Correspondance*, Paris, Gallimard, 1995.

<sup>624</sup> Partouche, *La lignée oubliée*. op. cit., p.156.

<sup>625</sup> § L'artiste comme professionnel page 75

## Les années 60 : Kaprow et les situationnistes

### Homo ludens

Les pratiques artistiques d'Allan Kaprow et des situationnistes se sont développées de chaque côté de l'océan atlantique mais ont en commun d'être basées sur le jeu et de faire directement référence à l'œuvre de Johan Huizinga, *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*<sup>626</sup>. Les situationnistes s'appuient sur sa définition du jeu comme domaine de l'activité libre mais désirent pouvoir à l'étendre à la vie courante par leurs comportements<sup>627</sup>. Kaprow quant à lui, trouve dans *Homo ludens* une source historique et anthropologique, pour théoriser la participation dans le happening : il s'approprie et désacralise le happening cosmique, forme rituelle décrite par Huizinga, afin d'abolir les frontières habituelles du jeu et d'établir « partout comme aire de jeu »<sup>628</sup>. Le happening et la construction de situations reposent ainsi sur une critique de l'art comme activité culturelle séparée de la vie quotidienne : un jeu tel que décrit par Huizinga. L'art comme jeu est pour eux une attitude<sup>629</sup> qui s'oppose au travail moderne qu'ils critiquent. Ils font du jeu libre et gratuit un outil de

---

<sup>626</sup> Johan Huizinga, *Homo ludens: essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. par Cécile Seresia, Paris, Gallimard, 1951, pour la première édition française. La première édition néerlandaise date de 1938, et la 1ère édition en langue anglaise de 1949 mais Allan Kaprow se réfère à l'édition Bostonienne de 1955.

<sup>627</sup> Guy Debord se réfère à Huizinga dans les textes fondateurs de l'Internationale Situationniste, comme *Contribution à une définition situationniste du jeu*, Internationale situationniste n°1, juin 1958, et déjà dans le journal de l'Internationale Lettriste dans le texte *L'architecture et le jeu*, Potlatch n°20, 30 mai 1955 : « Johan Huizinga dans son *Essai sur la fonction sociale du jeu* établit que « ... la culture, dans ses phases primitives, porte les traits d'un jeu, et se développe sous les formes et dans l'ambiance du jeu ». L'idéalisme latent de l'auteur, et son appréciation étroitement sociologique des formes supérieures du jeu, ne dévalorisent pas le premier apport que constitue son ouvrage. ».

<sup>628</sup> Allan Kaprow se réfère à *homo ludens*, « précieux livre », pour parler du happening dans le paragraphe « Partout comme aire de jeu » dans la seconde partie de *L'éducation de l'Un-Artiste* : « acte rituel » représente un happening cosmique, un événement dans le processus naturel. Le mot "représente", cependant, ne recouvre pas l'exacte signification de l'acte, au moins dans sa connotation plus approximative, moderne ; ici, la "représentation" est réellement l'identification de l'événement. Le rite produit l'effet qui n'est alors pas tant montré figurativement qu'actuellement reproduit dans l'action. La fonction du rite est donc loin d'être seulement imitative ; il conduit les fidèles à participer au happening sacré lui-même. ». Allan Kaprow, *L'art et la vie confondus*, éd. par Jeff Kelley, trad. par Jacques Donguy, Paris, Centre Georges Pompidou, 1996. Il est difficile de reconnaître en français le passage auquel se réfère Kaprow à cause des multiples traductions subit par le texte (d'un côté du néerlandais à l'anglais puis de l'anglais au français, et de l'autre du néerlandais au français), mais on peut cependant en retrouver la trace à la page 33 de l'édition Gallimard de 2008 où le terme happening n'apparaît évidemment pas : « L'action sacrée est un *dromenon*, c'est-à-dire quelque chose qui se fait. Ce qui est représenté est un *drama*, c'est-à-dire une action, que celle-ci revête la forme d'une action ou d'une compétition. L'action reproduit un événement cosmique, non point seulement comme représentation mais comme identification. Elle répète cet événement. Le culte détermine l'effet dans l'action. Sa fonction n'est pas une pure imitation, mais une communion ou une participation. ». Le terme *dromenon* qui signifie action, trouve sa définition la plus pertinente dans la bibliothèque d'Aby Warburg où il regroupait les ouvrages sur les rites, les institutions sociales et les lois. Ce détour par les jeux de traduction permet d'élargir la signification du mot happening.

<sup>629</sup> Huizinga analyse aussi le jeu comme attitude mais insiste trop sur les structures sociales pour les artistes qui les mettent en cause en tant que confiscatoires du jeu.

subversion du capitaliste et participent ainsi à de grands mouvements de remise en question de la société par la jeunesse.

Ces pratiques sont très éloignées spatialement mais très proches d'un point de vue pratique et théorique. Elles sont liées à d'importantes périodes de contestation qu'elles précèdent : la naissance du mouvement hippie aux Etats-Unis et les révoltes de mai 68 en France. Comme le souligne Laurent Chollet « *les aventures « hippie » et situationniste se sont souvent confondues* »<sup>630</sup>. Les situationnistes et Kaprow (à lui tout seul, où en tant que proche de Fluxus) représentent les dernières avant-gardes artistiques : des artistes qui sont au fait des critiques les plus radicales de la société auxquelles ils souscrivent et contribuent par leurs propres théories et leurs pratiques qui en sont un moyen de diffusion. Par leurs positions, ils prennent part à un élargissement de la contestation.

Pour Kaprow et les situationnistes il s'agit d'utiliser le jeu comme outil de changement social. Changer les comportements. Leurs inspirations et leurs aspirations divergent mais ils se retrouvent dans leur recours au jeu dans l'art, dans leurs théories et leurs pratiques. Ils partagent avec Huizinga le constat d'une présence diffuse du jeu dans nos sociétés, et à partir de l'analyse de celui-ci affirment l'importance de redonner consciemment au jeu une place centrale et dans nos vies. Dans leur pratique, ils anticipent les travaux de Jacques Henriot en faisant du jeu une attitude par rapport à l'activité et non plus une activité à priori<sup>631</sup>. Ils dépassent l'analyse sociologique de Huizinga pour faire du jeu la base d'une pratique quotidienne qui prendra la forme d'un art du comportement. Il n'y a pas d'activité ludique en elle-même et en conséquence n'importe quelle activité peut devenir jeu : ils poursuivent ainsi les positions de Dada et des Surréalistes, affirmant le jeu comme pratique artistique. En prenant le jeu comme outil de leur pratique artistique, ils confondent activité artistique et activité ludique. L'attitude ludique est pour eux indispensable à l'activité artistique et permet de transformer n'importe quelle activité, travail, en art<sup>632</sup>, ou plutôt elle permet d'appréhender comme expérience n'importe quelle activité, non pour en faire une œuvre d'art mais pour la transformer en expérience vécue. Les situationnistes formulent des réflexions proches de celle du philosophe et pédagogue John Dewey qui a inspiré Kaprow et pour qui la séparation de l'art et de la vie, est induite par le capitalisme et les conditions artificielles de la vie moderne :

---

<sup>630</sup> Laurent Chollet et Armelle Leroy, *L'insurrection situationniste*, Paris, Éd. Dagorno, 2000, p.17.

<sup>631</sup> Jacques Henriot, *Sous couleur de jouer: la métaphore ludique*, Paris, J. Corti, 1989. Dans cet ouvrage Henriot insiste sur une définition du jeu comme attitude par rapport à l'activité et affirme : « Il n'y a pas de matériel qui soit en lui même et par lui même ludique », p. 100, « Il n'y a pas de structure qui soit en elle-même et par elle même ludique », p.106. Ces considérations sont déjà présentes mais avec moins d'insistance dans les premiers travaux d'Henriot : *Le jeu*, PUF, Paris, 1969.

<sup>632</sup> § Le projet ludique : travail-jeu-art page 174.

« La montée du capitalisme a exercé une influence puissante sur le développement des musées en tant que lieux propres à accueillir les œuvres d'art et a contribué à répandre l'idée que les œuvres d'art ne font pas partie de la vie quotidienne »<sup>633</sup>

L'art et la vie confondues est la réponse à la séparation entre la culture et la vie quotidienne. L'art ne doit plus être la production d'objets séparés, mais retrouver sa place au quotidien. A l'instar de Dewey, Kaprow et les situationnistes jugent qu'il faut redécouvrir le potentiel artistique de l'expérience quotidienne. L'art comme le jeu doivent être une expression spontanée de la créativité qui nous anime et ne doivent pas être circonscrits à un temps et un lieu précis :

« La distinction centrale qu'il faut dépasser, c'est celle que l'on établit entre le jeu et la vie courante, le jeu étant tenu pour une exception isolée et provisoire »<sup>634</sup>.

Pour ces artistes, l'art en tant qu'activité ludique doit retrouver sa place dans nos vies. Huizinga analyse le jeu comme une activité séparée de la vie quotidienne, extraordinaire. Pour les situationnistes et Kaprow il ne doit y avoir ni de temps, ni de lieux spécifiques à l'art comme jeu. La vie quotidienne est insupportable parce qu'elle est privation<sup>635</sup>, alors que le jeu est source de plaisir : pour améliorer la vie il faut rétablir « *partout comme aire de jeu* »<sup>636</sup> et faire de la vie une « *création permanente* »<sup>637</sup>.

---

<sup>633</sup> John Dewey, Richard Shusterman, et Stewart Buettner, *L'art comme expérience*, trad. par Jean-Pierre Cometti, Christophe Domino, et Fabienne Gaspari, Paris, Gallimard, 2010, p.27.

<sup>634</sup> *Contribution à une définition situationniste du jeu*, Internationale situationniste n°1, op. cit.

<sup>635</sup> Sur la privation voir Raoul Vaneigem, *Traité de savoir-vivre à l'usage des jeunes générations*, Paris, Gallimard, 1967, soit 1968 - 1. La notion de plaisir est au centre de l'œuvre de Raoul Vaneigem comme de la pratique situationniste. Le plaisir sera un mot d'ordre de mai 68 « Vivre sans temps morts, jouir sans entraves ».

<sup>636</sup> Allan Kaprow, op. cit.

<sup>637</sup> Le concept se retrouve chez Robert Filliou, mais la fête permanente et la fête comme création se retrouve chez les situationnistes et dans le mouvement de mai 68 et des hippies américains.

§ Les enfants de la pluie ou la création permanente page 162.

## Le dépassement de l'art par le jeu

La séparation de l'art et de la vie peut être dépassée par le recours au jeu qui sera la forme d'un art qui ne cherche pas à en être, mais se concentre sur la réalisation de nos passions ici et maintenant. Pour Kaprow et les situationnistes le jeu est l'avant et l'après de l'art. Dans les textes et la pratique, le jeu supplante l'art : « remplacer artiste par joueur »<sup>638</sup>.

L'art que nous allons voir au musée, dans une galerie ou au cinéma est un loisir comme un autre que nous consommons<sup>639</sup>. Kaprow et Debord critiquent la passivité du spectateur<sup>640</sup>. Pour Kaprow le happening en tant que rituel n'est pas simplement imitation, la répétition d'une action mais implique une participation. Dans le jeu, il y a parfois un public mais contrairement à l'art le jeu n'en a pas besoin, il peut exister en s'appuyant uniquement des participants. Les formes que proposent les situationnistes et Kaprow excluent le spectateur, le public : il n'y a que des participants. L'art comme jeu n'est pas imitation ou représentation, et chez Kaprow s'inspire du rituel en tant que communion. Le dépassement de l'art, sa disparition et celle de la culture comme activité séparée passe par la fin de l'art comme activité spécialisée par la négation de la distinction entre l'artiste et son public, comme le souhaitait également Jean Dubuffet :

« Il n'y aura plus de regardeurs dans ma cité ; plus rien que des acteurs. Plus de culture, donc plus de regard. Plus de théâtre, le théâtre commençant où se séparent scène et salle. Tout le monde sur la scène dans ma cité. Plus de public. »<sup>641</sup>

Pour Kaprow l'enjeu est de faire disparaître les frontières :

« la ligne entre happening et vie quotidienne serait gardée aussi fluide et peut être aussi indistincte que possible. »<sup>642</sup>

« Le happening est réalisé à partir de plans mais il n'y a ni répétition, ni public. C'est de l'art mais de l'art proche de la vie »<sup>643</sup>

Kaprow réfute l'art en choisissant de se définir en tant qu'*Un-Artist*. Même si sa pratique est artistique et qu'elle part de l'art, il lutte avec les mots pour créer un espace d'indistinction entre l'art et la vie. L'*Un-Art* est ainsi n'importe quelle activité qui n'a pas encore été distinguée comme art, c'est-à-dire séparée du reste des activités ou des artefacts

<sup>638</sup> Kaprow, *L'art et la vie confondus*. p.159.

<sup>639</sup> § Le musée comme parc d'attraction page 114.

<sup>640</sup> Cette critique de la passivité du spectateur se retrouve aussi bien chez John Dewey que chez Walter Benjamin.

<sup>641</sup> Jean Dubuffet, *Asphyxiante Culture*, 1968.

<sup>642</sup> *L'art et la vie confondus*, op. cit. p.91.

<sup>643</sup> Entretien d'Allan Kaprow, catalogue Pasadena art Musuem, 1967

que les êtres humains réalisent. N'importe quoi peut-être de l'art, mais n'importe quoi n'est pas de l'art, alors que tout est *Un-Art*. N'importe quoi est *Un-Art* tant qu'il n'est pas distingué en tant qu'art. L'*Un-Art* est ainsi un statut qui précède celui de reconnaissance de l'œuvre ou de l'action en tant qu'art mais il est aussi un statut revendiqué d'une œuvre d'art pour se tenir à distance de l'art et tenter de se rapprocher du reste des activités humaines pour ne pas exister en tant qu'activité séparée. Kaprow se débatta avec l'art pour essayer de s'en éloigner dans sa pratique. Il passera des happenings aux *activities*, pour ne plus distinguer ses actions des activités courantes<sup>644</sup>.

À choisir entre l'art et la vie, Kaprow choisit la vie, il choisit de faire en sorte que ses *Activités* ne soient plus distinguées en tant qu'art. Les situationnistes et Allan Kaprow bien qu'ils aient conscience des dimensions artistiques de leurs actions n'en revendiquent pas le statut dans le but de préserver leur appartenance à la vie quotidienne et de les faire correspondre ainsi à leurs théories. Ne pas appeler l'art par son nom ce n'est pas le rendre invisible mais se contenter de ne pas le rendre visible, ou comme le formule Barbara Formis :

« Si pour Kaprow la dissolution de l'art dans la vie ordinaire ne signifie pas l'inexistence absolue de l'art mais simplement son inexistence pour le monde de l'art, c'est parce que le monde de l'art ne donne pas de légitimité à l'expérience esthétique. »<sup>645</sup>

Il s'agit d'une stratégie pour s'éloigner du monde de l'art. Ne pas faire disparaître l'art mais ne pas le faire apparaître, ne pas le distinguer : le dissoudre dans les autres activités humaines. Pour Jean Dubuffet ou Ken Kesey<sup>646</sup>, l'art doit rester anonyme :

« L'art il déteste être reconnu et salué par son nom. Il se sauve aussitôt. L'art est un personnage passionnément épris d'incognito »<sup>647</sup>

« il suffit que vous lui donniez un nom pour que ça puisse ne plus être ça »<sup>648</sup>

Il est déjà là présent dans la vie quotidienne, mais le nommer, le distinguer, le sortir de son contexte c'est changer son rôle et sa fonction, lui imposer d'autres finalités que celles qu'il avait dans la vie courante. Pour Kaprow, Dewey, Dubuffet, Kesey, l'art hors de la vie quotidienne, en s'insérant dans des structures culturelles et économiques qui dépassent l'individu, participe à son aliénation en reproduisant les séparations induites par le travail moderne<sup>649</sup>.

---

<sup>644</sup> L'*Activité* est la sixième forme de happening d'Allan Kaprow, celle qui lui apparaît « la plus séduisante », dans son texte de 1967, *Happenings identifiés comme tels*, ibid, p.118.

<sup>645</sup> Barbara Formis, *Esthétique de la vie ordinaire*, Paris, Presses universitaires de France, 2010.p.173.

<sup>646</sup> § Les Merry Pranksters page 260

<sup>647</sup> Jean Dubuffet, *L'homme du commun à l'ouvrage*, op. cit., p.90.

<sup>648</sup> Wolfe, *Acid test*. op. cit., p.126.

<sup>649</sup> § Travail et inégalités page 93



Ne pas distinguer une activité en tant qu'art est une tentative de la maintenir dans la vie quotidienne. Contrairement à certains discours théoriques usés, il n'y a aucun risque de disparition de l'art en tant qu'activité. Le risque réel est celui de la disparition de l'art en tant qu'activité séparée.

Il n'y a rien à perdre mais tout à gagner à faire sortir l'art de sa tour d'ivoire. Pour Allan Kaprow les artistes « *ont besoin de jouer comme ils l'avaient fait sous la bannière de l'art, mais parmi ceux qui n'attachent pas d'importance à cela.* »<sup>650</sup>. Une fois que l'activité est désignée comme artistique elle est sujet à d'autres attentes. L'enjeu pour Kaprow est de garder l'art en contact avec sur l'expérience vécue, quotidienne. De conserver l'« *énergie de l'art sans ses marquages* »<sup>651</sup>. La question de savoir si c'est de l'art est secondaire, les enjeux principaux dégagés par l'assimilation de l'art au jeu débordent la question de la reconnaissance de l'art. Faire de l'art un jeu, c'est donner la priorité à la réalisation de l'expérience pour elle-même.

Allan Kaprow emprunte, détourne des situations de la vie quotidienne pour les réaliser dans un cadre ou elles ont lieu pour elles-mêmes : il s'agit de s'attarder sur une action pour la réaliser consciemment afin qu'elle accède au statut d'expérience. Kaprow ne veut pas que ce nouveau cadre dans lequel l'action se déroule soit celui de l'art, pour que l'action ne soit pas paralysée par la réflexion sur l'art et surtout pour que ceux qui la réalisent ne s'orientent pas vers l'art, ou essaient de faire du beau : il s'agit de faire simplement en « *gardant l'art à distance* »<sup>652</sup>. Les consignes de Kaprow mettent surtout à distance l'utilisation du happening comme processus de travail pour créer une œuvre à perfectionner :

« N'exécuter le happening qu'une seule fois. Le réitérer c'est l'éventer, ça ressemble à du théâtre et ça provoque la même chose que la répétition : ça oblige à penser qu'il pourrait y avoir amélioration. »<sup>653</sup>.

---

<sup>650</sup> Allan Kaprow, *L'art et la vie confondus*, éd. par Jeff Kelley, trad. par Jacques Donguy, Paris, Centre Georges Pompidou, 1996, p.159.

<sup>651</sup> Allan Kaprow, *L'art et la vie confondus*, op. cit.

<sup>652</sup> Allan Kaprow, *Voici un communiqué sur comment faire un happening: il y a 11 règles à respecter*, éd. par Gauthier Traduction Herrmann, Reims, le Clou dans le fer, 2011. § 1 Annexe page 380.

<sup>653</sup> Idem. § 10.

Les situationnistes quant à eux font de l'expérience directe de la vie une œuvre d'art. Dans les deux cas, le jeu est un dispositif, un moyen qui permet de prendre conscience de l'événement. Le jeu fournit un cadre à l'expérience. Dans le happening et la construction de situation, le cadre ludique circonscrit l'action en demande de s'y attarder, d'en prendre conscience. Comme le souligne Dewey :

« il est clair que faire des expériences n'est en rien spontané. Personne ne possède instinctivement l'art de faire des expériences. »<sup>654</sup>.

Convertir une activité en expérience nécessite ainsi un cadre ou une préparation mentale<sup>655</sup>. Pour Kaprow et les situationnistes, ce cadre proposé ne doit pas être celui de l'art car il doit être débarrassé des aspirations purement artistiques et individuelles. Il s'agit simplement d'énoncer des règles à suivre pour transformer la vie quotidienne en expérience, de réaliser consciemment des actions auxquelles nous ne prêtons pas pleinement attention habituellement. L'énonciation de l'action à mener tient pour règle du jeu<sup>656</sup>. Les jeux psychogéographiques édités dans les différentes revues situationnistes sont également formulés sous la forme de règle du jeu<sup>657</sup>.

L'auteur des règles reste l'auteur du jeu, mais il a besoin de joueurs. Kaprow de son vivant avait le statut d'organisateur de ses happenings. Aujourd'hui grâce à ses successeurs, partout à travers le monde des gens continuent de réaliser des happenings en suivant ses instructions, comme on suit celles sur la boîte d'un jeu. Ainsi même s'il « n'y a rien de perfectible dans ces actions »<sup>658</sup>, rien ne va à l'encontre de leur reproduction par de nouveaux participants, pour qui il sera toujours question « de faire quelque chose et d'en faire l'expérience soi-même »<sup>659</sup> et non pas de regarder une image ou un objet qui traduit l'expérience de quelqu'un d'autre.

---

<sup>654</sup> Dewey, *Démocratie et éducation*. op. cit., p.34

<sup>655</sup> Dans *Happenings identifiés comme tels*, la cinquième forme de happening est mentale et repose sur la capacité contemplative de l'individu qui peut transformer le monde en art, Allan Kaprow, *L'art et la vie confondus*, op. cit. , p.118.

<sup>656</sup> Voir la série d'exemple de happening proposés par Kaprow, *Voici un communiqué sur comment faire un happening*. Annexe page 380.

<sup>657</sup> Document Annexe page 380 .

<sup>658</sup> Allan Kaprow, *Voici un communiqué sur comment faire un happening*, op. cit. § 9.

<sup>659</sup> *Performer la vie*, 1979 in Allan Kaprow, *L'art et la vie confondus*, op.cit., p.231.

## Avant et après le happening

Aujourd'hui le happening a évolué pour progressivement définir le cadre dans lequel on pouvait réaliser une série d'action artistique, s'éloignant ainsi des définitions de Kaprow. Même si Kaprow a théorisé sa pratique du happening par rapport à l'art, le terme correspond à d'autres pratiques qui ont lieu en dehors de l'art. L'expression est employée en France par Jean-Jacques Lebel après que chez les hippies, et notamment chez les Merry Pranksters<sup>660</sup>, elle définit alors des expériences polysensorielles, psychédéliques :

« Quand j'ai commencé à faire des happenings, je ne savais pas que ça s'appelait des happenings ! C'était à Ibiza en 1957. Avec quelques copains défoncés à la mescaline, on faisait un film de cinéma « underground », du théâtre sans parole, de la poésie sonore... mais on était tellement défoncé, qu'on a oublié de mettre la pellicule dans la caméra ! Après coup, on a appelé ça un happening. »<sup>661</sup>

Lebel fait remonter le terme au titre d'un poème de Gregory Corso écrit en 1957, à San Francisco, la capitale des hippies : *Gasoline : Two Weird Happenings in Haarlem*<sup>662</sup>. L'expression viendrait ainsi aussi bien des improvisations du jazz, que des expériences hallucinogènes des hippies. Dans les deux cas, le happening qualifie, « ce qui arrive », et définit des pratiques dont l'intérêt réside dans le déroulement de l'action, le processus. Le terme sera repris par Lebel pour qualifier son travail et les actions réalisées pendant les festivals Polyphonix. Il s'agira davantage d'un spectacle intermédia<sup>663</sup>, pluridisciplinaire, comme en proposait les Merry Pranksters auxquels se mêlaient les poètes de la Beat Generation, mélangeant poésie et musique, voix et bandes magnétiques, à l'instar de la Poésie Sonore en France. L'idée maîtresse retenue par Lebel et qui relie la définition courante du happening à celle de Kaprow est celle de participation. Cette idée de participation Kaprow l'avait lui-même trouvé dans une forme de rituel, traduit par happening dans l'édition anglaise d'*Homo ludens* de Johan Huizinga<sup>664</sup>. Certes Kaprow refusait l'idée de public, mais Lebel comprend l'immersion du public dans une œuvre d'art total comme une forme de participation, se rapprochant ainsi de la définition anthropologique de Huizinga. Les performances de Lebel prennent la forme d'action dans lesquels le public est directement intégré. Cette dimension événementielle du happening de Lebel se rapproche des expériences

---

<sup>660</sup> § Les Merry Pranksters page 260.

<sup>661</sup> Laurent Chollet, op. cit., p.41, note 48, propos rapportés par Arnaud Labelle-Rojoux, Jean-Jacques Lebel et Arnaud Labelle-Rojoux, *Poésie directe, des Happenings à Polyphonix*, Opus international, 1984.

<sup>662</sup> Lussac, *Happening & fluxus*. op. cit., p.183.

<sup>663</sup> Voir à ce sujet Dick Higgins, qui développe cette notion dans la performance à partir de 1965.

<sup>664</sup> Voir note de page § Homo ludens page 195.

hippies, où le public et les artistes participent ensemble à un même évènement. Dans cette définition plus rituelle du happening qui revient à celle de Huizinga, la participation du public signifie une communion entre l'artiste et le public et entre les membres du public par leur commune participation à l'évènement.

L'importation du happening en France par Lebel est tributaire de ses voyages, mais également de ceux des poètes de la Beat Generation que Lebel fréquente à l'hôtel Beat à Paris en 1959<sup>665</sup>, et dont certains participeront plus tard aux festivals Polyphonix qui laissent une large place à la poésie. Lebel répond à un désir de mélange des genres :

« L'art est devenu trop étroit pour un artiste. La peinture ne suffit plus, la poésie ne suffit plus »<sup>666</sup>

La conception du happening de Lebel comme polyexpressivité va sans doute à l'encontre des règles de Kaprow pour qui il ne faut pas s'imaginer « faire un happening en mélangeant un peu de tout ça. »<sup>667</sup>, mais se rapproche des expériences hippies, plus indéfinies, où il s'agit avant tout de créer un cadre d'expérience et de liberté, à l'instar des premiers festival de la « Libre Expression » organisés par Lebel et qui deviendront seulement plus tard Polyphonix trahissant le retour à une forme et une dimension en particulier : la poésie et le sonore. Il n'y a pas de différence fondamentale à rechercher entre ces formes de happening, elles expriment toute une volonté de partager directement des expériences sans intermédiaire : Kaprow même s'il défendait ses propres happening les considéraient comme faisant partie d'une plus large définition<sup>668</sup>. Cependant on peut remarquer que les précautions prises par Kaprow pour délimiter son happening ont permis de le tenir éloigné de la forme spectacle, là où la Poésie Sonore et la performance redeviennent trop souvent le lieu de l'affirmation de l'ego et du poète<sup>669</sup>.

Là où Kaprow se retire en tant qu'artiste pour privilégier l'expérience de l'autre, de nombreuses pratiques contemporaines participatives ou basés sur l'expérience vécue, sur l'ici et maintenant, ne font que renforcer la position de l'artiste. La réinvention des happenings de Kaprow après sa mort démontre le succès de sa démarche. L'expérience continue d'avoir un intérêt pour ceux qui la réalise en dehors de la présence de l'artiste. L'art devient alors un

---

<sup>665</sup> Laurent Chollet, op. cit., p.40.

<sup>666</sup> Idem, citation des propos d'Alain Jouffroy au sujet des happenings de Lebel, Alain Jouffroy, *Pour un dépassement de l'Anti-Procès par lui-même*, galerie Brera, Milan, 5 mai 1961, reproduit in Alain Jouffroy, *Les Pré-voyants*, La Connaissance, 1974.

<sup>667</sup> Allan Kaprow, *Voici un communiqué sur comment faire un happening*. op. cit.

Annexe page 380

<sup>668</sup> Voir Allan Kaprow, *Happenings identifiés comme tels*, op. cit..

<sup>669</sup> Malgré les efforts de Maciunas pour de la disparition de l'auteur Richard Martel me confiera qu'à la RIAP on considère que les artistes Fluxus ont largement réintroduit l'ego dans la performance.

outil à disposition des autres et non l'affirmation d'une position. Kaprow et les situationnistes précède la critique institutionnel de l'art, et proposent des formes qui remettent en question le statut de l'artiste, son rôle social et la finalité de son art. Cela passe par la redéfinition des rôles de l'artiste et du public. L'artiste devient cet organisateur au service des autres : il crée ou favorise la création d'espaces de jeu, de cadre ou de scénario d'expérience « au lieu de créer une image ou un événement objectif destiné à être vu par quelqu'un d'autre »<sup>670</sup>

Dans la continuité d'Allan Kaprow et des situationnistes l'art peut être la création de situations, de cadres d'expériences où chacun puisse agir. Non pas de l'événementiel, mais créer des événements où le public n'est pas extérieur à ce qui se passe. *Do it yourself entertainments*, ou *Do it yourself events*. Il s'agit bien de questionner l'usage de notre temps libre. De faire d'un temps de consommation, un temps d'échange, un temps où se rencontrer et faire ensemble. L'art sous sa forme muséale, expositionnelle, est un travail libre pour les artistes mais un loisir pour le public. L'*Un-art* signifie un espace de non-séparation entre spécialistes et non-spécialistes. L'art est trop important pour qu'on le laisse aux mains de spécialistes. Confondre l'art et la vie signifie redonner une importance à la créativité quotidienne qui peut animer chacun d'entre nous et d'en faire la base de l'art à venir. Parier sur ce que nous avons en commun plutôt que différencier, considérer les possibilités de chacun plutôt que célébrer les créations d'un petit nombre dont on doit nous convaincre qu'elles méritent plus d'attention que les autres, et que les nôtres.

Il s'agit alors de créer nos propres cadres, pour que nos expériences ne se limitent pas à celles étriquées de l'art, pour que nous puissions les baser sur nos valeurs et nos idées. L'art se confond avec la vie, lorsqu'on supprime ses barrières pour privilégier le partage d'expériences et la rencontre.

## § Créer des cadres d'expériences

page 243

---

<sup>670</sup> Allan Kaprow, *Performer la vie*, 1979, op. cit., p.231.

La critique de la société menée par les situationnistes et Kaprow, est une réaction aux séparations de la vie et de la culture et passe par des pratiques radicales qui tendent à réduire les séparations et les hiérarchies qui ont cours dans l'art et tous les secteurs de la vie, et participent d'un mouvement de contre-culture plus générale qui dépasse le seul champ de l'art. Ce n'est pas l'art que Kaprow et les situationnistes veulent changer, mais la vie, par une redéfinition de l'art et de ses limites avec le jeu et la vie quotidienne. Comme le souligne Yves Tenret :

« le vrai problème révolutionnaire est celui de la vie quotidienne et des loisirs. Les situationnistes ne désirent pas être une école artistique mais un nouvel art de vivre. »<sup>671</sup>

## L'art contemporain et son enseignement

### ou la disparition de la critique situationniste dans l'art

Les artistes contemporains que nous pouvons contempler dans les musées sont la survivance de la dichotomie entre loisir et travail, art et vie. Si certains continuent de participer à une critique de la société, ils ont abandonné la critique de l'art en tant qu'institution, à la base de toutes les avant-gardes et prennent la forme d'une « fausse avant-garde » :

« c'est-à-dire la tentative de récupérer les problématiques et les analyses révolutionnaires en les désamorçant, en leur donnant une forme et une dimension spectaculaire ».<sup>672</sup>

L'apparente subversion des artistes officiels cache le renforcement du système auquel ils participent. Ils ne remettent pas en question la société, la plupart d'entre eux affirment leur dissidence mais « se glorifient, tout en restant politiquement illétrés »<sup>673</sup>.

À Strasbourg, on aura pu remarquer l'absence des étudiants de notre école d'art de tous les derniers mouvements sociaux pour la simple raison que l'école est coupée du reste du monde. Les étudiants sont trop occupés par leurs diplômes. Les événements qui animent la société franchissent rarement les murs de l'institution qui se vante pourtant de former des esprits critiques.

---

<sup>671</sup> Yves Tenret, *Portrait de l'artiste en révolté*, op. cit., p.129.

<sup>672</sup> Gianfranco Marelli, *L'amère victoire du situationnisme: pour une histoire critique de l'Internationale situationniste, 1956-1971*, Arles, Sulliver, 1998.p.219.

<sup>673</sup> Cooper, *Qui sont les dissidents*. op. cit., p.14

L'histoire de l'art a fait des situationnistes un objet de référence. On peut constater un emploi récurrent de citation de textes ou d'œuvres situationnistes et de Guy Debord en particulier, par les étudiants ou les artistes qui n'en connaissent ou n'en comprennent pas le contenu ni la portée. Je m'arrêterai ici sur l'exemple d'une étudiante qui cite maladroitement Debord dans le cartel de l'une de ses œuvres<sup>674</sup> :

« In girum nocte i consumimur igni »

« Nous tournons en rond dans la nuit et nous nous consomons »

La formule exacte est le palindrome *In girum imus nocte et consumimur igni* dont la traduction est « *Nous tournons en rond dans la nuit et nous sommes consumés par le feu* », et dont Guy Debord traduit poétiquement la seconde partie par « *et nous sommes dévorés par le feu* ». L'étudiante ne semble pas savoir que la formule est un palindrome, car cela lui aurait sans doute évité de faire une erreur au milieu. Une compréhension de la phrase aurait également évité de reprendre une mauvaise traduction. Tous les étudiants des écoles d'art de France ont sans doute un jour eu la possibilité de visionner un extrait d'un film de Debord dans leur cursus. Les enseignants ne passent en général que des extraits prétextant le manque de temps pour ne pas avouer que ces films les ennuiet. Le situationnisme est enseigné en tant que référence théorique incontournable à connaître et à citer sans que l'on analyse en profondeur le volet politique et sans que ses pratiques subversives ne soient transmises.

Ceci est symptomatique d'un problème plus général : l'histoire de l'art et les théories esthétiques ne sont qu'un vernis et les textes pompeux et références convenues cachent l'absence de réelle réflexion théorique globale sur la société dans son ensemble, au sein des écoles d'art<sup>675</sup> qui ne sont qu'un lieu d'« élevage standardisé »<sup>676</sup>.

Les situationnistes ont été souvent mieux lus et mieux compris en dehors du champ de l'art et c'est là que leurs théories et leurs pratiques se transmettent. Nous avons essayé de mettre en évidence que Kaprow et les situationnistes partageaient le projet de changer l'art et la vie en remettant le jeu au centre de nos pratiques. Ces artistes se placent dans une histoire de la contestation de la société à laquelle ils ont apportées des formes ludiques. Dans ces pratiques, considérer l'art comme jeu signifie lui assigner une fonction de changement social.

---

<sup>674</sup> En l'occurrence l'œuvre est une sculpture et n'a rien à voir de près ou de loin avec les situationnistes. Je ne citerai ni l'œuvre ni la personne.

<sup>675</sup> Ainsi que dans l'art contemporain de manière générale.

<sup>676</sup> Selon l'expression de Jean François Robic à propos des artistes, sur la page facebook du colloque « La cité en devenir se fera-t-elle sans les artistes ? » dans le cadre du Forum Mondial de la Démocratie, le 26 novembre 2013 au Conseil de l'Europe.

Aujourd'hui le projet de changement social n'est plus à chercher du côté des artistes qui reproduisent les conditions traditionnelles de l'art pensant pouvoir changer la société sans changer l'art. Pour les artistes qui continuent d'exposer dans les musées on ne trouve que quelques résidus d'une volonté de changer la société en profondeur, alors que chez ceux qui veulent changer la société on trouve des formes d'art qui sont des formes de vie et d'action, largement inspirées des révoltes artistiques et politiques des années soixante. Les années 2000 nous donnent de nombreux exemples de militants qui ont recours à des happenings et reprennent les critiques de *La Société du Spectacle*. Leur objectif est celui des situationnistes et de Kaprow : l'avènement d'une société ludique, un dépassement de l'art et du travail.

## § Le dépassement de l'art et du travail

page 168



# Les années 2000 : désobéissance civile et artivisme

## Anti-avant-garde et anticapitaliste

Le militantisme d'Enric Duncan<sup>677</sup> ou les canulars engagés des Yes Men<sup>678</sup> sont des gestes spectaculaires qui s'inscrivent dans la continuité de la révolte des avant-gardes et bien qu'elles aient lieu en dehors du champ de l'art, leurs méthodes et leur radicalité posent la question de ce que serait aujourd'hui un art révolutionnaire, anticapitaliste, contestataire. Le désir ardent de changer le monde pour qu'ils correspondent à nos attentes et se construisent sur la base de relations plus humaines est un moteur de la création artistique qui a animé la plupart des avant-gardes. De par le monde nombreux sont ceux qui par leurs actions dénoncent l'irrationalité du capitalisme, lorsqu'il fait passer les profits avant les personnes, et la spéculation domaine dans lequel l'art contemporain est à l'avant-garde.

Avant-gardes artistiques et avant-gardes politiques sont liées même lorsqu'elles ne sont pas confondues, ou qu'elles se tiennent mutuellement à distance. Si l'on tient compte de la théorie situationniste qui revendique la fin de la séparation entre le culturel et le politique, l'un et l'autre sont alors indissociables. Les avant-gardes politiques ne revendiquent pas leur statut artistique mais utilisent un vocabulaire et des formes historiquement liées aux avant-gardes artistiques. Artistes et militants partagent des idéaux de changement social, et les militants se font artistes dans le même temps où des artistes militent.

Aujourd'hui dans le champ de l'art contemporain et de ses expositions la question politique est présente dans les représentations mais reste absente dans la pratique si bien qu'il est difficile d'identifier à l'intérieur du champ de l'art contemporain ce qui relèverait d'une avant-garde politique. Outre une forme de relativisme, la dissociation d'avec la pensée radicale fait qu'aujourd'hui les grands artistes présents dans les musées, galeries expositions ne revendiquent pas le statut d'avant-garde. Ils sont les artistes du compromis et de

---

<sup>677</sup> Annexe page 319.

<sup>678</sup> Annexe page 375.

l'acceptation du système<sup>679</sup> ou même de sa défense<sup>680</sup> et de son apologie comme le terrible Damien Hirst qui pose sans complexe l'équivalence entre art et argent, et dont les ventes records mettent en évidence que l'art contemporain a abandonné toute critique du capitalisme pour le suivre dans ses dérives et ses dérèglements les plus spectaculaires et irrationnels<sup>681</sup>. L'art contemporain forme ainsi une anti-avant-garde, le contraire des avant-gardes artistiques et historiques du siècle dernier.

Les artistes contemporains montrent ainsi davantage leur attachement au système capitaliste qu'une quelconque remise en question de celui-ci. Une cinquantaine d'années après les critiques formulées par les situationnistes, sur la place de l'art et son rôle dans la société, l'art contemporain rame à contre-courant, et l'on constate ainsi des retours en arrière comme le montre l'évolution des carrières de nombreux artistes radicaux des années soixante aujourd'hui du côté de l'establishment à l'instar d'autres soixante-huitards ou ex-situs<sup>682</sup>. La conservation historique des théories situationnistes et leur omniprésence dans les discours ne fait que masquer leur absence réelle dans la pratique, les situationnistes sont reconnus historiquement mais leurs idées sont dans des classeurs sous vitrine :

« La fonction du spectacle idéologique, artistique, culturel, consiste à changer les loups de la spontanéité en bergers du savoir et de la beauté. Les anthologies sont pavées de textes d'agitation, les musées d'appels insurrectionnels ; l'histoire les conserve si bien dans le jus de leur durée qu'on en oublie de les voir ou de les entendre »<sup>683</sup>

C'est en dehors des lieux de l'art, là où eux-mêmes *œuvraient* qu'il faut chercher la descendance des situationnistes. Les formes et les idées défendues par les dernières avant-gardes ne se retrouvent pas ou très peu dans le milieu de l'art mais bien davantage en dehors - « *parmi ceux qui n'attachent pas d'importance à cela* »<sup>684</sup>. Le refus de l'autorité, la remise en

---

<sup>679</sup> Pour exemple les propos de Luc Boltanski, retranscrits en préambule de l'ouvrage de Judith Benhamou-Huet, *Les artistes ont toujours aimé l'argent : d'Albrecht Dürer à Damien Hirst*, Paris, Grasset, 2012 : « Ce qui est prodigieux lorsque tu es un artiste qui marche, c'est que tu fabriques de l'or comme un alchimiste. Tu sais qu'en deux heures de travail tu peux fabriquer de l'or, et c'est une très grande tentation (...) Il y a aussi l'effet des expositions : quand tu as beaucoup de murs à remplir, au lieu de faire trois œuvres tu vas en faire six (...) Et puis il y a une autre source de tentations lorsque ton marchand te dit : "Christian, j'ai un collectionneur, quelqu'un de très bien, qui aimerait avoir une pièce de toi de cette série, pourrais-tu la faire ? J'ai bien évidemment fait ça, ça n'est pas bien mais c'est normal. ». op. cit. p.9.

<sup>680</sup> À l'instar de Daniel Buren, aujourd'hui grand défenseur de la sacralité du musée : « Le musée fonctionne comme un refuge. Et sans ce refuge, rien ne peut exister. Le musée est une terre d'asile. Le travail de l'artiste s'y installe, s'y abrite des intempéries de toutes sortes de dangers, et, plus que tout, s'y met hors de portée de toute remise en question. », Catherine Grenier, *La fin des musées ?*, Paris, Éditions du Regard, 2013, note 3, p.19.

<sup>681</sup> Thompson, *L'affaire du requin qui valait douze millions*.

§ Vendre ses idées : artiste, une profession intellectuelle page 87.

<sup>682</sup> Je pense à Daniel Buren déjà cité, mais aussi au cas de l'Italie où « deux des trois présidents de chaîne de télévision publique en Italie sont d'anciens proches du mouvement [situationnistes] », Laurent Chollet et Armelle Leroy, *L'insurrection situationniste*, Paris, Éd. Dagorno, 2000, p.313.

<sup>683</sup> Chollet et Leroy, *L'insurrection situationniste*. op. cit., p.313, citant Raoul Vaneigem, *Traité de savoir-vivre à l'usage des jeunes générations*, op.cit.

<sup>684</sup> Allan Kaprow, *L'art et la vie confondus*, éd. par Jeff Kelley, trad. par Jacques Donguy, Paris, Centre Georges Pompidou, 1996, p.159.

question du statut de l'artiste, le dépassement de l'art ne peuvent pas cohabiter avec un art qui malgré les apparences continue de s'exercer de manière traditionnelle, et s'accommode très bien de notre société et de nos modes de vies consuméristes.

Au regard des partis pris radicaux des situationnistes ou de Robert Filliou et d'autres avant-gardes artistiques<sup>685</sup> ou politiques passées et actuelles on peut établir deux pôles de l'art, un art anticapitaliste d'un côté et un art capitaliste de l'autre ou selon la formule de Filliou : deux économies, l'économie poétique et l'économie de la prostitution.

<b>Economie de la prostitution</b>	<b>Art capitaliste</b> = <b>anti-avant-garde</b>	<b>Entertainment</b> <b>Divertissement</b>
<b>Economie poétique</b>	<b>Art anticapitaliste</b> = <b>descendance des avant-gardes historiques</b>	<b>Jeu - DIYE</b>

Il s'agit bien de pôles<sup>686</sup>, d'un outil d'analyse. La plupart des artistes ne rentrent pas dans ces cases et il serait bien difficile de les y faire rentrer car comme nous l'avons souligné dans la seconde partie de notre thèse les artistes, par stratégie ou par nécessité, peuvent osciller entre les deux tendances. Cependant même si les artistes peuvent jongler entre les modèles, en dehors de certains cas ambigus qui posent problème comme celui de Banksy par exemple, les discours et les pratiques permettent souvent d'établir une direction vers laquelle chaque artiste tend consciemment ou non.

Pour John Dewey, Guy Debord ou Allan Kaprow l'art institutionnel, l'art des musées reconduit les séparations imposées par le système capitaliste. L'art contemporain actuel reconduit ces séparations alors qu'en dehors les pratiques artistiques les plus radicales se multiplient pour participer à la remise en question de notre société. Les altermondialistes produisent des happenings protestataires<sup>687</sup>, des actions de désobéissance civile à grande échelle qui s'inscrivent dans une histoire de la critique de la société moderne, capitaliste, qui s'inspire notamment des auteurs de la seconde moitié du dix-neuvième siècle tel qu'Henri David Thoreau ou Paul Lafargue.

<sup>685</sup> Selon le protocole d'Aubervilliers l'Internationale Lettriste prévoyait « l'exclusion *is po facto* de quiconque publierait sous son nom une œuvre commerciale. Cité par Laurent Chollet, op. cit., p.29.

<sup>686</sup> C'est de cette manière que Jean Dubuffet définit également l'art brut, qui est un concept, un outil d'analyse, en aucun cas une vérité artistique.

<sup>687</sup> *Grabuge ! : 10 réjouissantes façons de planter le système*, Paris, Flammarion, 2002.p.55.

§ Thoreau et Bartléby, désobéissance et travail moderne

page 185

§ Le dépassement de l'art et du travail

page 168

Pour Raoul Vaneigem le recours à des pratiques ludiques est le seul moyen de s'opposer aux valeurs de la société moderne, avec les situationnistes il jette les bases d'une contestation ludique, qui fait du jeu une arme contre le système largement employé en mai 1968 et toujours actuelle :

« L'insurgé ne s'est pas lassé de combattre l'exploitation, l'ennui, la misère et la mort, il s'est seulement résolu à ne les combattre plus avec les armes de l'exploitation, de l'ennui, de la misère et de la mort. »<sup>688</sup>

---

<sup>688</sup> Raoul Vaneigem, *Traité de savoir-vivre à l'usage des jeunes générations*, Paris, Gallimard, 1992.,p.11.

## Transgressions joyeuses

Pour ceux qu'on appelle les nouveaux militants<sup>689</sup> la joie et le plaisir doivent être au centre de nos vies et de nos pratiques, si nous voulons réellement changer la société, ce qui n'est pas sans rappeler le projet situationniste dont la plupart se réclament ouvertement<sup>690</sup>. Il nous paraît légitime de chercher dans les rues, les sommets altermondialistes et les grands mouvements de contestation les traces des dernières avant-gardes. La fin de l'art a bien eu lieu et c'est donc là où s'arrête l'histoire de l'art qu'il faut la recommencer.

Au-delà d'une critique radicale du système, les exemples que nous avons choisis de rassembler ont en commun d'avoir recours à des actions symboliques. Les actions scandaleuses des artistes avant-gardistes, dont la finalité était le changement social, le renversement de l'ordre établi, ne sont pas très éloignées de celles de nos contemporains faucheurs de maïs OGM, ou autres contestataires qui ont recours à des actions pour leur efficacité symbolique. Souvent tapageuses, usent du spectacle tout en ayant paradoxalement recours à l'engagement direct de participants :

« Événementiel, éphémère, superficialité... Le champ sémantique des critiques lancées aux artistes rejoint celui des reproches parfois faits aux arts de la rue. C'est occulter les deux dimensions qui donnent sens - ou non - à leur action : la participation effective d'une population qui ne réduit pas à l'état de « public » et la rémanence d'une action qui s'inscrit au moins par ses traces, dans la durée. »<sup>691</sup>

Ces pratiques pourraient bien être les héritières légitimes de certaines provocations artistiques du début du vingtième siècle ou de la seconde moitié du vingtième siècle comme le suggère une intéressante trilogie d'événements relevée notamment par Richard Martel<sup>692</sup> après le scandale des Pussy Riot<sup>693</sup> qui le 21 février 2012 ont entamé une prière punk dans la cathédrale du Christ-Sauveur de Moscou priant Dieu à coup de guitares électriques de chasser du pouvoir leur président Vladimir Poutine. Cette profanation fait écho à celles du Dadaïste Johannes Baader, arrêté pour blasphème dans la cathédrale de Berlin le 17 novembre 1918, ainsi qu'au « scandale de Notre-Dame de Paris », auquel prenaient part les situationnistes Serge Berna, Michel Mourre et Ghislain Desnoyers de Marbaix, le 9 avril 1950, à l'occasion

---

<sup>689</sup> Expression notamment consacré dans l'ouvrage de Laurent Jeanneau et Sébastien Lerno, *Les nouveaux militants, essai*, Paris, Les petits matins, 2008.

<sup>690</sup> « les Yes Men, mais aussi la BAC [La Brigade activiste des clowns] et bon nombre de mouvements axés sur la dérision. » Ibid., p.61.

<sup>691</sup> Valérie Saint-Do, « Du spectacle à l'agir », *Stradda, Résistances artistiques*, n° 28, avril 2013, pp. 10-11.

<sup>692</sup> Conférence de presse RIAP 2012.

<sup>693</sup> Annexe page 366.

de la grande messe pascalle<sup>694</sup>. Nous remarquerons ici que ces happenings sont le détournement d'un rituel religieux, sa parodie : les trouble-fêtes ne se contentent pas de transgresser les règles mais affirment les leurs par le jeu. Les deux dernières actions citées appartiennent aujourd'hui à l'histoire de l'art mais aussi à celle de la contre-culture dans laquelle la troisième vient s'insérer. L'histoire de l'art et l'histoire de la contre-culture se superposent bien souvent mais diffèrent dans leur finalité : l'une est de classer les événements pour les faire appartenir au passé, l'autre est de les rendre disponible aux générations futures comme gestes à réactiver.

Le collectif russe Voïna proche des Pussy Riot a quant à lui déclenché des vagues d'indignation pour ses actions provocantes mais n'en n'a pas moins reçu un prix pour avoir tagué un pénis géant sur le pont levant face au bâtiment de l'ancien KGB : « *Un prix qu'ils ne sont pas venus chercher, mais dotés d'une somme de 6 600 euros que Voïna a illico transféré à des organismes de soutien aux droits de l'homme* »<sup>695</sup>. À l'instar des *street artistes* comme Banksy l'action illégale lorsqu'elle ne s'attaque pas directement à l'autorité peut aujourd'hui être bien accueillie du monde de l'art et/ou du grand public.

La trilogie blasphématoire et les actions de Voïna partagent un même usage de l'événement comme action à la fois réelle et symbolique. On retrouve ici la duplicité du jeu : la transgression est à la fois réelle et symbolique<sup>696</sup>. Mais le jeu permet surtout aux auteurs des actions de s'appuyer sur le plaisir ludique de cette transgression :

« Dans une société où depuis le plus jeune âge l'individu est conditionné à l'obéissance, au respect de règles (culturelles, sociales, légales) qu'il n'a pas choisies, on peut prendre un vrai plaisir dans la transgression des normes, dans l'irrévérence exprimée dans la contestation d'une autorité bien assise sur ses certitudes et des siècles de respect usurpé. »<sup>697</sup>

---

<sup>694</sup> Chollet et Leroy, *L'insurrection situationniste*. Mourre déguisé en dominicain, n'avait pas hésité à clamer au parterre de fidèles : « Dieu est mort. », op. it., p.49.

<sup>695</sup> « 8 avril 2011 prix officiel de l'« Innovation » artistique patronné par le ministère de la Culture de la Fédération de Russie ». « Voïna Commandos de choc », *Stradda, Résistances artistiques* n° 28, avril 2013, p.16-17.

<sup>696</sup> Voir Florent Schmitt, « Tania Bruguera : Cocaïne Controverse », in *Une esthétique de l'outrage ? : journée d'étude, 4-5 mars 2010 organisée par l'équipe d'accueil Approches contemporaines de la création et de la réflexion artistiques de l'Université de Strasbourg*, sous la direction de Jean-Marc Lachaud et Olivier Neveux, Paris, l'Harmattan, 2012.

<sup>697</sup> Les Désobéissants, *Désobéir par le rire*, Le Pré Saint-Gervais, Le passager clandestin, 2010. p.8-9.

Humour, plaisir, rire et transgression : nous avons ici les ingrédients des actions de désobéissance civile auquel s'ajoute un savant usage des médias. Sans qu'elles soient toujours aussi provocantes les mouvements de contestation ont régulièrement recours à des actions de transgression joyeuses mais illégales dans lignée des comportements, dadaïstes, lettristes et situationnistes.

En 2009, j'ai suivi un stage de désobéissance civile, par curiosité mais également en vue de la préparation d'une action de blocage durant le sommet de l'Otan à Strasbourg. Les Désobéissants<sup>698</sup> se réfèrent directement à l'œuvre de Thoreau qu'ils ont rééditée et déclinée dans une collection thématique et pratique<sup>699</sup>. Les participants se retrouvent autour d'un mode d'action mais aussi d'un combat, d'une lutte. Pour nous il s'agissait de protester contre le Sommet de l'Otan qui s'est tenu à Strasbourg en avril 2009. Comme beaucoup d'autres participants j'avais toujours eu de la sympathie pour les contre sommets mais je n'avais pris part à aucun à cause de la distance géographique qui m'en éloignait. J'avais cette fois l'occasion de prendre part à un contre sommet qui me concernait directement en tant que citoyen strasbourgeois<sup>700</sup>. La désobéissance civile répondait ici comme ailleurs à un défaut de démocratie qui imposait ce sommet aux habitants tout en portant atteinte à leur liberté de circulation par la prise de mesures de sécurité drastiques pour la protection d'une minorité de personnes.

Le moyen d'action des Désobéissants est l'action non-violente à visage découvert<sup>701</sup>. Malgré cela sommet de l'Otan a été marqué par la violence de la part d'autres manifestants et de la police. Les actions non-violentes menées par les Désobéissants suivent également les conseils dispensés par Saul Alinsky, dont ils diffusent les principes :

« Attirer l'attention et outrager jusqu'à rendre la situation burlesque. Ils doivent utiliser la seule arme dont ils (les pauvres) disposent : les gens et la publicité »<sup>702</sup>.

---

<sup>698</sup> Désobéissants avec un d majuscule fait référence au collectif français éponyme « qui forme à la désobéissance civile et accompagne ceux qui entendent se battre pour le bien commun - voir en annexe désobéissance civile.

<sup>699</sup> *Désobéir avec les sans-papiers, à la Pub, au Nucléaire, dans l'entreprise* etc. voir <http://www.desobeir.net/>

<sup>700</sup> C'est ce que Miguel Benasayag appelle la militance situationnelle : « nous sommes précisément les situations dans lesquelles nous vivons. Dans chacune d'entre elles nous sommes appelés à nous engager, à « militer » d'un côté ou de l'autre », Miguel Benasayag, Diego Sztulwark, *Du contre-pouvoir*, Paris, La Découverte, 2003, p.17.

<sup>701</sup> Cette manière de faire est bien décrite dans le documentaire d'Arthur Borgnis Desbordes, *Les Nouveaux Désobéissants : citoyens ou hors-la-loi ?* (LCP, 2013). 52 min ?? et les distinguent clairement d'autre formes de délinquance. <http://www.lcp.fr/emissions/docs-ad-hoc/vod/151402-les-nouveaux-desobeissants>

<sup>702</sup> Alinsky et Görtz, *Etre radical*. p.230. citation de The Nouvel Observer, 17 juillet 1967.

L'humour, le rire, la bonne humeur sont les armes des Désobéissants. Encore une fois leurs actions ne sont pas sans rappeler les exactions des marginaux, régulièrement hors-la-loi qui ont formé à un moment donné l'Internationale Situationniste :

« Chtcheglov et son ami de Béarn sont ainsi arrêtés un soir, alors qu'ils transportaient de la dynamite. Ils avaient simplement décidé de faire sauter la Tour Eiffel dont les lumières troublaient leur sommeil. »<sup>703</sup>

Cette anecdote a trouvé elle aussi des héritiers en ce début de vingt et unième siècle avec le *Clan du néon* et autres gangs nocturnes qui depuis 2007 s'évertuent à éteindre les enseignes au néon des vitrines de leurs centres-villes<sup>704</sup>. Ils agissent bien entendu de nuit et ont choisi pour leur part de reprendre les codes du vandalisme et de la clandestinité mais en les détournant : les cagoules sont remplacées par des masques de carnaval, et leur action qui s'attaque aux vitrines comme symbole de la société de consommation, à l'instar des casseurs et de certains tagueurs<sup>705</sup>, est en fait une non-dégradation, un geste de retrait non pas d'ajout, dont la mise en scène met en évidence la non-violence.

Cette pratique participe d'un mouvement plus général qui a abouti à l'arrêté du 1<sup>er</sup> juillet 2013 : celui-ci impose l'extinction de l'éclairage inutile de vitrines et façades de bâtiment la nuit entre 01h et 7h du matin<sup>706</sup>. Cet exemple montre que la finalité de l'action de désobéissance est bien de jouer avec les limites pour faire évoluer la législation sinon la norme. Ici l'objet du débat est cher aux situationnistes puisqu'il s'agit bien de l'usage de la ville. Ville à vivre ou ville à consommer ? « Ville de lumière contre ville de néon »<sup>707</sup>, contre une Disneylandisation ou une Las Vegasisation de la ville<sup>708</sup>, la pratique ludique du *Clan du néon* s'oppose au shopping, pratique de divertissement dont la conséquence directe dénoncée est un gaspillage d'énergie. En somme un jeu utile contre le divertissement et les dépenses inutiles qu'il entraîne.

---

<sup>703</sup> Chollet et Leroy, *L'insurrection situationniste*, il s'agit d'Ivan Chtcheglov et Henri de Béarn, p.47.

<sup>704</sup> Rien de plus simple il suffit d'abaisser un levier interrupteur, souvent accessible avec un peu d'escalade ou à l'aide d'une perche muni d'un crochet : <http://clanduneon.over-blog.com/>

<sup>705</sup> À Strasbourg au début des années 2000 le tagueur *Luxe* se fait remarquer dans le milieu en s'en prenant largement aux vitrines de magasins de luxe des principales rues marchandes. Ici comme souvent dans le graffiti, c'est la stratégie de communication qui motive le choix du support.

<sup>706</sup> Voir document en annexe

<sup>707</sup> <http://clanduneon.over-blog.com/article-13129308.html>

<sup>708</sup> § Disneylandisation de la ville page 61



## Un rire corrosif et communicatif

« L'humour est devenu central dans ces nouvelles pratiques contestataires. »<sup>709</sup>

« Je salue la jeune génération et la supplie de ne pas se départir de ce qu'elle a de plus précieux : le rire. »<sup>710</sup>

Dans les exemples que nous avons pris en compte, le jeu et la légèreté du rire qui l'accompagne sont des armes face à l'autorité et la morosité mais aussi une manière d'atteindre le public :

« Il - le rire - est aussi un mode d'expression qui vise la plupart du temps à souligner un fait, à attirer l'attention ou la réflexion de manière détournée, légère ou au contraire appuyée, sur les aspects insolites, absurdes, ou choquant de la réalité. »<sup>711</sup>

Dans la pratique, l'humour et le jeu permettent de conserver une forme de détachement salutaire prôné par Saul Alinsky :

« le sens de l'humour permet de garder une juste perspective des choses et de prendre la réalité pour ce qu'elle est, une pincée de poussière qui brûle en l'espace d'une seconde. »<sup>712</sup>

On retrouve la duplicité du jeu qui permet un engagement total dans l'action tout en conservant un haut degré de détachement et les cibles privilégiées des troubles fêtes sont généralement ceux qui en sont dépourvus. L'humour et le rire peuvent alors servir à démasquer les impostures à l'instar des entartages de Georges le Gloupier alias Noël Godin qui impose le détachement à ses victimes : le geste nuit à l'image de ceux qui ne peuvent s'empêcher de réagir violemment. Le geste agit comme révélateur de personnalité. Le célèbre entarteur prend un malin plaisir à mettre en porte-à-faux ses entartés dont le plus illustre reste Bernard-Henri Lévy qui lancera au Gloupier mis à terre par ses gardes du corps sa maxime historique : « *Lève-toi vite, ou je t'écrase la gueule à coups de talon !* »<sup>713</sup>. A l'inverse Jean-Luc Godard entarté à Cannes, sera bon joueur et utilisera son influence pour éviter que Noël Godin soit exclu à vie du festival.

---

<sup>709</sup> Jeanneau et al., *Les nouveaux militants*. op. cit., p.17.

<sup>710</sup> Alinsky et Görtz, *Etre radical*, op. cit., p.40.

<sup>711</sup> Les Désobéissants, *Désobéir par le rire*. op. cit., p.8.

<sup>712</sup> Cité dans Ibid.p.10.

<sup>713</sup> Voir les vidéos disponibles sur Internet à partir des moteurs de recherche.

Les situationnistes prenaient eux aussi plaisir à s'attaquer avec sérieux et légèreté à tous les imposteurs faisant de l'humour et de la bonne humeur leurs atouts, en témoigne la personnalité d'Asger Jorn, artiste central du mouvement, connu pour son enthousiasme et sa mine joyeuse<sup>714</sup>. Les situationnistes mais aussi les hippies aux Etats-Unis ont ainsi inauguré « *le rejet du militantisme traditionnel au profit de comportements aussi ludiques que subversifs* »<sup>715</sup>.

Dans les années soixante, les artistes mettent en cause les formes d'art traditionnelles. Le jeu devient un espace commun aux artistes et aux non-artistes (étudiants ou travailleurs), un espace entre l'art et la vie à partir duquel chacun peut inventer des formes pour la lutte. L'espace ludique est un espace de liberté mais aussi de protection dans lequel le rire est primordial car il « *protège l'équilibre mental du militant* »<sup>716</sup> qui risque à chaque instant de sombrer dans le désarroi face à l'écart qui existe entre le monde tel qu'il est et le monde tel qu'il désire qu'il soit. Mais le rire est surtout un excellent moyen de communication et permet de produire des images qui interpellent et ce même à travers le prisme du montage des images télévisuelles.

Les actions des Désobéissants, comme celle du collectif Voïna ont une valeur en soi mais sont toujours médiatisées. Si les manifestations sont la production d'image du pouvoir, la démonstration d'un rapport de force parfois difficile à mettre en place, les actions de désobéissance ne nécessitent quant à elles qu'un petit groupe de personnes qui participent pleinement à la mise en œuvre, à la préparation de l'action, aux prises de décisions qui l'accompagnent. Dans les défilés traditionnels, les manifestants restent publics de leur propre spectacle, ils défilent comme ils vont au théâtre : ils sont à la fois public et figurant de cette représentation que Jacques Rancière décrit comme « *une marche de consommateurs d'images et d'indignations spectaculaires* »<sup>717</sup>, et manquent la dimension de communion qui relie les participants du happening.

Les Désobéissants acceptent et assument cette production d'images de révolte à moindre frais. Leurs actions prennent la forme de guérilla et ont parfois lieu à très petite échelle mais produisent des images spectaculaires dont la radicalité a pour but d'alerter l'opinion publique en la choquant mais sans la brusquer et ce par le recours au rire.

---

<sup>714</sup> « Asger Jorn est une figure exceptionnelle de révolté en ce qu'il est totalement dénué d'amertume ! » Yves Tenret, *Portrait de l'artiste en révolté*, Paris, La différence, 2009, p.115. voir également sa biographie par Laurent Gervereau, *Critique de l'image quotidienne : Asger Jorn*, Paris, Cercle d'art, 2001.

<sup>715</sup> Chollet et Leroy, *L'insurrection situationniste*. op. cit., p.232.

<sup>716</sup> Les Désobéissants, *Désobéir par le rire*. op. cit. p.7.

<sup>717</sup> Jacques Rancière, *Le spectateur émancipé*, Paris, la Fabrique, 2008., p.33.

« Choisissez le rire, aussi, pour faciliter la médiatisation d'un sujet un peu « lourd », si voulez choquer pour provoquer des réactions, si vous voulez attirer de nouveaux militants jusque-là paralysés par leurs appréhensions. »<sup>718</sup>

L'artiste contemporain performer n'a pas peur de choquer le grand public, de rompre avec lui par l'utilisation de codes pour ne s'adresser qu'à ses pairs<sup>719</sup>. Ici les participants recherchent l'adhésion du plus grand nombre en essayant d'instaurer une communication par le rire. Celui-ci lorsqu'on réussit à le provoquer signifie que même si la situation est extérieure à notre interlocuteur et ne le concerne pas directement, il est capable d'en saisir l'aspect comique. Le rire marque ainsi un premier pas vers son adhésion.

Au-delà du rire il s'agit de produire de puissantes images qui seront facilement relayées par la presse. La dimension symbolique des actions est comprise et maîtrisée par leurs acteurs qui développent une véritable esthétique de la communication : chaque action est ainsi pensée en termes de médiatisation, pour correspondre à la demande des médias. Les journalistes qui filment les événements font partie du scénario et sont l'outil avec lequel les Désobéissants travaillent. La récupération par les médias et les partis politiques fait partie du plan, puisqu'il s'agit au final de faire avancer des idées politiques et pourquoi pas la législation comme dans le cas des faucheurs d'OGM et des gangs du néon. Le jeu n'est pas gratuit, les joueurs en attendent un effet<sup>720</sup>.

---

<sup>718</sup> Les Désobéissants, *Désobéir par le rire*. op. cit., p.49.

<sup>719</sup> Voir Florent Schmitt, « Tania Bruguera : Cocaine Controverse », in *Une esthétique de l'outrage ? : journée d'étude, 4-5 mars 2010 organisée par l'équipe d'accueil Approches contemporaines de la création et de la réflexion artistiques de l'Université de Strasbourg*, sous la direction de Jean-Marc Lachaud et Olivier Neveux, Paris, l'Harmattan, 2012.

<sup>720</sup> Cette thèse qui s'éloigne de la définition du jeu par sa gratuité chez Huizinga, est notamment développée par Roberte Hamayon, dans *Jouer, Une étude anthropologique*, op. cit.

## Indignations spectaculaires

Au premier abord cette médiatisation ou spectacularisation ne serait pas compatible avec la critique situationniste de la société du spectacle comme le regrette René Riesel, membre de l'I.S. de 1968 à 1971, aux côtés de José Bové lors des actions anti-OGM. Pour Riesel « *la récupération du paysan en colère par la société du spectacle est indéniable.* »<sup>721</sup>. On peut se demander si Jacques Rancière condamnerait lui aussi cette médiatisation du paysan même s'il partage sa critique du capitalisme :

« La réalité que vous ne savez pas voir, le règne sans limite de l'exposition marchande, l'horreur nihiliste du mode de vie petit-bourgeois d'aujourd'hui ; mais aussi : voilà la réalité que vous ne voulez pas voir, la participation de vos prétendus gestes de révolte à ce processus d'exhibition de signes de distinction gouverné par l'exhibition marchande. »<sup>722</sup>

N'en déplaise à Rancière « la révolution sera télévisée ». Les révoltes actuelles s'appuient sur les médias et leur récupération est anticipée par les protagonistes qui en font un moyen pour élargir leur public comme le confesse José Bové :

« On n'aurait jamais pu se faire entendre si on n'avait pas joué la carte de l'ouverture à l'opinion publique »<sup>723</sup>

Cette ouverture passe par la médiatisation. Cette stratégie pourrait être qualifiée de détournement des outils médiatiques en acceptant que les militants aient bien un coup d'avance dans la partie. Ces pratiques sont tributaires de la critique des médias, auquel le concept de société du spectacle est loin de se résumer mais à laquelle il a largement contribué. Validé ou non par les gardiens du temple de la critique, ces pratiques se placent dans la continuité des scandales artistiques où l'action avait déjà valeur d'événement médiatique : les situationnistes produisaient rapports et communiqués sur chacune de leurs actions ce qui donnent aujourd'hui la trace de leur existence. Les actions ont une valeur intrinsèque dans leur ici et maintenant pour ceux qui les réalisent mais ont vocation à s'adresser au lecteur de l'Histoire comme public et ont ainsi valeur de récit. Les actions sont indissociables de leur mise en perspective historique, qui passe par leur mise en scène en tant qu'événement, sans laquelle d'autres pourraient dire qu'il ne s'est rien passé.

---

<sup>721</sup> *Grabuge !* .op. cit. p.142.

§ Paresse, oisiveté et décroissance, page 172

<sup>722</sup> Jacques Rancière, *Le spectateur émancipé*. op. cit. p.35.

<sup>723</sup> *Grabuge !* .op. cit. p.143.

Les artistes de Fluxus comme les situationnistes ont produit de nombreux documents et par la même le récit de leurs aventures, donnant une résonance historique à des événements qui ne concernaient que quelques personnes, et ont ainsi façonné l'histoire de l'art, comme le souligne Bertrand Clavez lors du cinquantenaire de Fluxus :

« Comment ne pas penser, que le récit historique permet de amplifier et de perpétuer dans l'espace et le temps l'événement le plus insignifiant en lui conférant une signifiante ? »<sup>724</sup>

Le happening, l'action sont la structuration d'un récit. L'action porte son sens en elle-même mais la trace, médiatique, écrite ou visuelle ou orale est la preuve qu'elle a bien eu lieu, lui permet d'exister et d'être reconduite et participent à « *la postérité d'un récit perpétué* »<sup>725</sup>. La conscience du statut historique de l'événement et la maîtrise de sa médiatisation font œuvre et relie nos exemples les plus récents à ceux qui se situaient encore manifestement dans la continuité de l'histoire de l'art officiel.

La médiatisation fait partie d'une efficacité stratégique qui sert d'abord le succès de la lutte ici et maintenant comme le démontre l'exemple de l'occupation de l'Université de Californie au début des années soixante :

« Presque tous opposèrent la résistance passive, se laissant traîner dans les couloirs et les escaliers, non pas par conviction de la non-violence, mais parce que cela leur paraissait la meilleure tactique pour troubler et ralentir les arrestations, et leur donner ainsi le plus grand retentissement. Sept cents policiers participent à l'opération. Les policiers après une heure, n'avaient pu arrêter que vingt personnes, et la plupart des autres s'étaient recouchées ; si bien qu'à huit heures du matin, quand les employés et les autres étudiants arrivèrent, ils n'avaient fait qu'un quart de leur travail. A l'extérieur, il y avait aussi une foule de curieux et de journalistes que les étudiants haranguaient par les fenêtres. La police devint brutale pour empêcher cela. C'est ainsi que des scènes particulièrement brutales ont été retransmises à la télévision. Avant la fin des arrestations, une grève générale paralysa l'université suivie, à 65% ».<sup>726</sup>

Ainsi comme Saul Alinsky le souligne pour le cas de Ghandi, la non-violence est avant tout employée lorsqu'elle est la meilleure stratégie et ne signifie pas forcément une condamnation totale de l'usage de la violence. Il s'agit la plupart du temps de mettre en avant la violence de l'adversaire afin de produire des images de la répression qui sauront toucher l'opinion publique. C'est la même recette que celle de Georges le Gloupier.

---

<sup>724</sup> Clavez Bertrand, « Fluxus à 50 ans : des histoires sans histoire », *Art Press*, n° 391, 2012, pp. 62-69.

<sup>725</sup> Idem

<sup>726</sup> Solidarity, « La rébellion des étudiants, La bataille de l'université de Berkeley », in *Socialisme ou Barbarie*, n°37, 1<sup>er</sup> trimestre 1965, cité par Chollet et Leroy, *L'insurrection situationniste.*, op. cit., pp.273-274.

En ce sens la non-violence est d'abord manipulation médiatique et n'est pas plus éthique que la violence car comme le répète Saul Alinsky :

« si l'on a à sa disposition qu'un seul moyen, alors la question de l'éthique ne se pose absolument pas. Automatiquement l'unique moyen dont nous disposons se voit doté d'un halo de moral. »<sup>727</sup>

C'est sur ce point que repose concept de désobéissance civile. En effet celle-ci est utilisée lorsqu'il n'y a pas d'autre recours, en particulier démocratique. La fin justifie les moyens, signifie une adéquation entre les moyens et la fin. De la même manière si les désobéissants partagent la critique des médias ils acceptent d'y avoir recours au profit de leur cause et même s'ils agissent en collectif acceptent la personnalisation à l'instar de José Bové :

« Moi je suis dans l'action, pas dans le grattage de neurones des situs, enfermés dans leur éternelle marotte sur la société du spectacle. Alors oui bien sûr les médias individualisent, c'est même leur habitude, et je suis en première ligne. »<sup>728</sup>

Dans les stades de désobéissance, même si l'action repose sur le collectif, on enseigne l'usage de porte-paroles, car ils sont nécessaires à une prise en charge médiatique des actions. La critique des médias a été assimilée pour aboutir à leur usage, leur détournement à des fins militantes. Les Désobéissants ont ainsi un rapport ambivalent aux médias : ils participent à leur critique tout en les utilisant. L'action, devenue image s'accompagne d'un discours médiatique maîtrisé. L'image produite ne s'adresse pas au visiteur d'un musée mais à l'internaute ou au téléspectateur. Ces actions sont ainsi rendues visibles et exposées aux regards du monde entier grâce à Internet et à la télévision. Ces actions sont davantage diffusées et connues du grand public que n'importe quelle performance menée individuellement par un artiste. De nombreux artistes œuvrent en dehors de l'art ou à ses frontières (notamment ceux qui utilisent Internet comme médium) mais leur travail est généralement retranscrit dans un espace d'exposition, car la finalité de leur travail reste la valorisation de leur démarche dans un contexte artistique, et ne répond pas à des impératifs collectifs. Débarrassé des impératifs de l'art mais répondant à ceux d'un changement social, les actions qui nous intéressent trouvent une visibilité accrue dans l'espace public réel et virtuel et connaissent ainsi un bien plus grand retentissement que si elles avaient visé le seul champ de l'art et ne s'adressait qu'à ses seuls spectateurs.

---

<sup>727</sup> Alinsky et Görtz, *Etre radical*. op. cit., p.75

<sup>728</sup> *Grabuge !*. op. cit., p.143.

L'art disparaît au profit de l'efficacité politique ou sociale comme la définit John Dewey :

« Au sens le plus large, l'efficacité sociale n'est rien de moins que la socialisation de *l'esprit* qui s'efforce activement de donner un caractère plus communicable aux expériences, de supprimer les barrières de la stratification sociale qui rend les individus insensibles aux intérêts des autres. »<sup>729</sup>

N'assistons-nous pas ici au dépassement de l'art souhaité par les situationnistes ? Plus de distinction entre le culturel et le politique. Le champ de l'art, n'a plus le monopole de l'action symbolique : le jeu peut être partout selon le mot d'ordre de Kaprow<sup>730</sup>. L'art et la vie confondus signifie que l'action symbolique ne doit pas avoir de lieux spécifiques séparées de la vie quotidienne, et que la vie quotidienne elle-même peut-être chargée d'une dimension symbolique.

Dans le jeu, réel et symbolique se mélangent et mettent en évidence la parabole de Don Quichotte reprise par Benoît Délépine : « la vie a le potentiel d'une fiction »<sup>731</sup>. José Bové utilise les médias qui font du fauchage d'OGM une action symbolique, il devient ainsi pour certain un héros des temps modernes, mais il a d'abord réellement coupé ce maïs, et s'est réellement attaqué à des multinationales en acceptant les conséquences réelles de son geste. La vie peut devenir la scène, le théâtre d'actions symboliques qui n'ont plus besoin du cadre artistique institutionnel. L'*artivisme* se caractérise par une adresse directe à son public, et peut avoir lieu n'importe où. Il utilise le vocabulaire du happening, de l'action. En ceci les œuvres sur lesquelles nous nous sommes arrêtés relèvent de la performance. Les actions ont lieu dans un ici et maintenant se basent sur les mêmes mécanismes que ceux du théâtre et des arts vivants : les acteurs, ou les actionnistes, par l'usage de leur corps donne un support d'identification à leur public, et établissent un rituel de communion.

La performance se distingue du théâtre<sup>732</sup>. Pour expliquer la distinction entre la représentation théâtrale et la performance à mes étudiants, j'utilise l'exemple de Pierre Pinoncelli. Lorsque celui-ci se coupe un doigt dans sa performance, il y a théâtralité et mise en scène, mais l'action est bien réelle<sup>733</sup>. Il n'y a pas de mensonges : des artifices bien sûr mais ce qui se passe est réel. Dans la performance, il n'y a pas d'acteurs, ceux qui agissent

---

<sup>729</sup> Dewey, *Démocratie et éducation*. op. cit., p.205.

<sup>730</sup> « Partout comme aire de jeu » dans la seconde partie de L'éducation de l'Un-Artiste, Allan Kaprow, *L'art la vie confondus*, op. cit.

<sup>731</sup> *Grabuge !*. op. cit., p.67.

<sup>732</sup> Voir Allan kaprow La performance non théâtrale, 1976, Allan Kaprow, *L'art la vie confondus*, op. cit., p.197.

<sup>733</sup> Un ami linguiste me parlait de la performativité du langage. Il prenait pour exemple le fait qu'aux Etats-Unis la liberté d'expression ne s'applique pas à quelqu'un qui ordonnerait à quelqu'un de tirer sur une autre personne avec une arme à feu. Le langage n'est pas seulement discours, il est aussi action.

jouent à la fois leur propre rôle. Mais pour que des actions outrageuses et transgressives soient comprises et se distinguent de la délinquance ordinaire ou de la folie, leurs auteurs créent des contextes particuliers où leurs transgressions sont mises en scène médiatiquement et justifient théoriquement leurs actions ce qui les protège et leur permet d'être reconnus de la même manière que dans un cadre artistique :

« Les évènements qui ne peuvent pas être compris sur le moment ou qui n'entrent pas dans le cadre des schémas accumulés pendant la formation, sont considérés comme étranges, suspects et à éviter. La plupart des gens ne pourront comprendre ce que l'autre fait que s'ils le saisissent en termes de logique, de décision rationnelle, d'action délibérée et consciente. Par conséquent, quand vous essayez de faire comprendre en quoi consiste votre action, vous devez fabriquer des raisons logiques, structurées, bien organisées, qui sont vos justifications, vos rationalisations. »<sup>734</sup>

Alinsky nous met en garde : il faut pouvoir expliquer aux autres ce que l'on fait et pourquoi, au risque de ne pas arriver à communiquer avec eux. Une action artistique ou militante extrême doit être rationalisée d'une manière ou d'une autre pour permettre au public de l'appréhender. Même si sur le moment le public ne comprend pas une œuvre, ou une action ni pourquoi l'artiste, ou le non-artiste, fait ce qu'il est en train de faire sous ses yeux, il existe un fond théorique sous la forme d'un tract ou d'un cartel, ou un médiateur qui lui permettra de comprendre dans un second temps les motivations de l'artiste, afin que l'action ne lui échappe pas. Ainsi de la même manière que dans l'art, le cadre théorique, dans lequel est menée l'action militante permet de la reconnaître non pas comme une transgression gratuite mais bien comme une production de sens. Dans le cas de la performance institutionnalisée ou de l'action de désobéissance civile, c'est le devenir image de l'action, sa compréhension en tant qu'action symbolique qui garantit sa réception par le public. L'action a lieu pour elle-même ici et maintenant mais elle cherche également à agir sur le futur. Il s'agit d'une double adresse : « *ici et maintenant* » au public présent mais aussi à « *ailleurs et plus tard* ».

Pour les Désobéissants, la transgression peut s'installer dans la durée car la transgression spectaculaire n'est qu'une des modalités d'une révolte quotidienne. En parallèle et non pas à la place de ces actions spectaculaires, se développent partout des initiatives silencieuses qui œuvrent dans le même sens et les complètent :

« Quête de sens, de durée, et surtout d'une véritable contamination... qui explique que l'on voit aujourd'hui s'épanouir cent fleurs discrètes plutôt que dix actions spectaculaires. »<sup>735</sup>

---

<sup>734</sup> Alinsky et Görtz, *Etre radical*. op. cit. p.224

<sup>735</sup> Saint-Do, « Du spectacle à l'agir ». op. cit., p.11.



Les actions spectaculaires sont la surface visible d'un iceberg formé par des pratiques quotidiennes durables mais isolées dans l'espace géographique. Une fois, l'action, la pièce de théâtre finie, les acteurs continuent de jouer leur propre rôle de révoltés au quotidien. On fait sur la scène, devant les médias mais on fait aussi en dehors. La désobéissance civile utilise des interstices, espaces de jeu, des lieux ou temporairement ou parfois durablement, l'illégalité peut devenir la norme, profitant de vide juridiques, de la clandestinité, ou d'un soutien passager de l'opinion publique comme l'occupation de ZAD. Les artistes se contentent d'enfreindre les règles du jeu dans l'art, mais c'est toutes les règles qui sont dignes d'irrévérence et celui qui est prêt à les remettre en question dans une pratique quotidienne, vit dans l'expérimentation :

« Poussez jusqu'à l'extrême de ses limites, le hors-la-loi, plus même que l'artiste, est celui qui teste toutes les limites de la vie »<sup>736</sup>

---

<sup>736</sup> Wolfe, *Acid test.*, p.300

## Au delà de l'art

Tester les limites pour les faire bouger, comme pour les anti-OGM et le *Clan du Néon*, mais aussi en coulisses, dans la vie souterraine, non éclairée par les projecteurs, pratiquer ce que Richard Martel appelle l'art du comportement, comme prolongation de l'art de la performance dans les gestes quotidiens. Est-ce qu'un peintre est peintre uniquement lorsqu'il est en train de peindre ? La réponse est non. Il l'est aussi par tout le reste de ses gestes qui sont en rapport avec cette action. Nos actions symboliques, et nos pratiques quotidiennes forment un continuum : nos manières de vivre sont le support de notre art. L'art muséal expose des objets ou des pratiques mais ils sont la traduction de modes de vie et pensée. Les exemples extrêmes de Jeff Koons ou de Damien Hirst correspondent à un art et une vision de la société à l'exact opposé de celles des militants que nous qualifions d'anticapitalistes. Les Désobéissants produisent un *Artivisme* particulier, un art qui répond aux impératifs du spectacle et en emprunte ses formes mais qui s'en distingue dans son élaboration collective et ses objectifs, collectifs eux aussi. Un art du comportement qui s'il peut relever de la performance, du spectacle, de l'œuvre d'art, s'attarde d'abord sur la construction de rapports différents au quotidien. Les idéaux situationnistes posaient les bases d'un tel art :

« Contre le spectacle, la culture situationniste réalisée introduit la participation totale. Contre l'art parcellaire, elle sera une pratique globale portant à la fois sur tous les éléments employables. Elle tend naturellement à une production collective et sans doute anonyme (au moins dans la mesure où, les œuvres n'étant pas stockées en marchandises, cette culture ne sera pas dominée par le besoin de laisser des traces). Ses expériences se proposent, au minimum, une révolution du comportement et un urbanisme unitaire dynamique [...] Contre l'art unilatéral, la culture situationniste sera un art du dialogue, un art de l'interaction. Dont la finalité n'est pas la production d'une œuvre ! [...] Contre l'art conservé, c'est une organisation du moment vécu. »<sup>737</sup>

Les exemples que nous avons cités pouvaient encore se rapprocher des pratiques artistiques de la performance comme « production de subversions ponctuelles et symboliques du système »<sup>738</sup> par leur théâtralisation et leur médiatisation car ces subversions bien qu'elles ne produisent pas d'œuvre à accrocher dans un musée, produisent des images qui deviennent autant de traces à conserver.

Nous allons désormais nous intéresser à la vie quotidienne à part entière, là où il n'y a pas de public mais que des participants. Le recours au ludique apparaissait dans les actions citées mais les valeurs ludiques peuvent se retrouver encore plus profondément ancrées dans

---

<sup>737</sup> « Manifeste », 17 mai 1960, I.S. n°4, juin 1960, cité par Laurent Chollet, op. cit., p.35.

<sup>738</sup> Jacques Rancière, *Le spectateur émancipé*. op. cit., p.80.

le quotidien. Au cours de la formation à la Désobéissance civile que j'ai suivi, des discussions et des actions auxquelles j'ai participé ainsi que des moments de vie quotidienne, j'ai pu constater qu'à ces endroits les valeurs ludiques, de collaboration, de participation de don et de désintéressement étaient mises en œuvres. Elles s'accompagnent également d'un refus du travail ou du moins d'un rapport particulier à celui-ci, comme nous l'avons analysé dans la seconde partie de la thèse. Derrière les indignations spectaculaires on retrouve des pratiques quotidiennes :

« Désormais, bon nombre d'initiatives préfèrent les espaces délaissés aux centres-villes, l'action au long cours à l'événement, et le faire au faire-savoir. L'espace public, ils ne contentent pas de le revendiquer, ni même de l'occuper en des lieux symboliques et stratégiques : ils s'y installent et y construisent ». <sup>739</sup>

Le dépassement de l'art correspond à l'abandon d'expériences séparées, isolée dans l'art ou les médias au profit d'expériences quotidiennes partagées. Les actions médiatiques aux dimensions symboliques peuvent être rapatriées dans le champ de l'art mais sont indissociables de pratiques quotidiennes qui remettent en question les limites et la définition académique, muséal, historique de l'art.

La confusion entre l'art et la vie défendue par les avant-gardes reste acceptable dans le champ de l'art tant qu'elle penche suffisamment du côté de l'art et continue de produire des formes assimilables par les espaces d'expositions, c'est-à-dire des marchandises. Alors que faire de sa vie un art est un credo désormais plus que centenaire s'ils l'on se réfère aux avant-gardes du vingtième siècle, le système de l'art en tant qu'activité séparée nient les implications de cette théorie, tandis que de nombreux artistes, historiens ou théoriciens ont mise en évidence cette pratique :

« Désormais, il est devenu possible de ne plus distinguer la *pratique* de l'art du seul fait de vivre artistiquement. » <sup>740</sup>

« l'attitude de l'esprit qui consiste à abandonner les spéculations stériles au profit d'une action sur le terrain même de la vie » <sup>741</sup>

« créer lucidement sa vie comme une œuvre » <sup>742</sup>

La vie quotidienne n'est pas le lieu de l'art contemporain : les artistes peuvent s'en inspirer ou même reproduire ses situations mais elle n'est pas considérée artistiquement dans

---

<sup>739</sup> Saint-Do, « Du spectacle à l'agir ». op. cit., p.11.

<sup>740</sup> Marc Partouche, *La Lignée oubliée : bohèmes, avant-gardes et art contemporain, de 1830 à nos jours*, Romainville, Al Dante, 2004, p.5.

<sup>741</sup> Tristan Tzara et Marc Dachy, *Découverte des arts dits primitifs*, Paris, Hazan, 2006. p.35.

<sup>742</sup> Chollet et Leroy, *L'insurrection situationniste*. op. cit., p.43. Citation d'Henri Lefebvre datant de 1923  
Texte inédit, cité in Henri Lefebvre, *Qu'est-ce que penser ?*, Publisud, 1985.

sa globalité. La vie en tant que telle n'est pas assimilable en tant qu'art, elle n'est pas exposable. Dans l'*Esthétique de la vie ordinaire*<sup>743</sup>, Barbara Formis mets en avant la reproduction de gestes et d'actions isolées. L'art contemporain est fondé sur les allers-retours entre l'art et la vie opérés par les avant-gardes et peut accueillir n'importe quel objet ou situation et comme l'explique Alla Kaprow :

« cela a à voir avec les artistes eux-mêmes, qui sont aujourd'hui si entraînés à accepter quelque chose comme annexable à l'art, qu'ils ont un "cadre artistique" ready-made dans leurs têtes, lequel peut être appliqué partout, à n'importe quel moment »<sup>744</sup>.

L'art fonctionne ainsi comme un cadre pour nos expériences, mais comme nous le rappelle Allan Kaprow ce cadre ne se limite pas au musée car il est lui-même déplaçable dans la vie.

---

<sup>743</sup> Formis, *Esthétique de la vie ordinaire*. op. cit.

<sup>744</sup> Allan Kaprow, *La performance non théâtrale*, op.cit., p.209.

# Art comme expérience

« C'est avant tout la poursuite de l'expérience qui importe : la raison suivra toujours son bandeau phosphorescent sur les yeux »<sup>745</sup>

Considérer l'art en tant qu'expérience, c'est établir l'équivalence entre expérience ordinaire et expérience esthétique. Cette équivalence a pour corollaire que nous n'avons pas forcément besoin d'objets dont la fonction spécifique soient d'être des œuvres d'art, dont la finalité soit la contemplation esthétique. Ce type de considération font dire à Guy Debord rien ne peut « rivaliser en beauté avec les plans du métro affichés dans Paris. »<sup>746</sup> ou conduisent Baudelaire à apprécier les baraques de fêtes foraines. Considérer l'art comme jeu signifie réévaluer l'activité artistique en tant qu'expérience esthétique et ouvrir l'expérience esthétique à des objets non artistiques. À ce titre le projet ludique des avant-gardes passées et présentes est politique et philosophique :

« Le sens général du projet ludique est clair : il tient une invitation à agir et à penser conformément au principe d'immanence opératoire. Quel que soit le domaine où l'on se place, il ne peut rien y avoir en-deçà ni au-delà de l'acte comme tel. Il nous faut donc reconnaître l'immanence radicale des conditions d'authenticité de l'expérience et en faire le principe inconditionné d'une réforme de l'existence, de la culture et de l'histoire. »<sup>747</sup>

Cela nous amène à réévaluer les pratiques contemporaines, et notamment populaires comme nous l'avons fait dans la seconde partie, mais aussi à nous intéresser à toutes les formes qui ne sont pas objets, non plus aux seuls objets mais à l'expérience de leurs créateurs. Comme l'affirme Yves Tenret avec Jorn :

« L'art n'est plus expression mais expérience »<sup>748</sup>

---

<sup>745</sup> André Breton, *Le surréalisme et la peinture*, 1928, Citation reproduite sur un mur de l'exposition CHASSÉ-CROISÉ / DADA-SURRÉALISTE / 1916-1969 du 15 janvier au 1er juillet 2012, Espace d'Art Contemporain Fernet-Branca.

<sup>746</sup> Les Lèvres Nues n°6, Introduction à une critique de la géographie urbaine, in Andreotti et Dollé, *Libero Andreotti*.p.83. Pour Debord la beauté réside ici dans l'infini somme de possibilités que propose l'utilisation de la carte comme jeu.

<sup>747</sup> Thierry Lenain, *Pour une critique de la raison ludique : essai sur la problématique nietzschéenne*, Paris, J. Vrin, 1993, p.43.

<sup>748</sup> Yves Tenret, *Portrait de l'artiste en révolté.*, op. cit. p.124.

# Art d'attitude

## Artistes avec ou sans œuvres

Une partie du noyau de situationnistes ont décidé de ne plus faire d'œuvres d'art au sens traditionnel du terme, c'est-à-dire des artefacts à accrocher au mur. Ils ne tournaient pas définitivement le dos à la peinture et aux autres formes artistiques connues jusque là mais au système artistique auquel sont destinés ces objets, et au type de relation qu'ils induisent entre le producteur et le récepteur. Le meilleur moyen de changer l'art était de ne plus produire d'objets marchands, pour échapper à toute relation commerciale dans le cadre de leur activité artistique<sup>749</sup> et s'assurer que les valeurs de la société qu'ils critiquaient ne retournent leurs œuvres contre eux-mêmes :

« Je ne veux pas dire que quelqu'un doit cesser de peindre, d'écrire, etc. Je ne veux pas dire que cela n'a pas de valeur. Je ne veux pas dire que nous pourrions exister sans faire cela. Mais en même temps, nous savons que tout cela sera envahi par la société, pour servir contre nous. »<sup>750</sup>

Aujourd'hui encore on peut questionner un système artistique dont la finalité semble parfois bien plus commerciale qu'il n'y paraît aux premiers abords et finalement dominés par des impératifs économiques. L'expression « *art anticapitaliste* » paraît justifiée pour qualifier un art qui s'oppose à la galerie, au système muséale, à la conservation des œuvres :

« Contre l'art conservé, c'est une organisation du *moment vécu*. »<sup>751</sup>

L'art comme expérience peut avoir pour corollaire l'abandon des lieux habituels de l'art car ils ne satisfont pas les conditions d'expérience recherchées. L'œuvre d'art n'est plus simplement un objet de contemplation mais le support d'une expérience au cœur d'un réseau de relation :

---

<sup>749</sup> Nous rappelons le protocole d'Aubervilliers signé par l'Internationale Lettrise qui dans son dernier point stipule l'« exclusion *ispo facto* de quiconque publierait sous son nom une œuvre commerciale. », cité par Laurent Chollet, op. cit., p.29.

<sup>750</sup> « La cinquième conférence de l'IS à Göteborg », Internationale situationniste n°7, avril 1962, cité par Laurent Chollet, *L'insurrection situationniste*, op. cit., p.80.

<sup>751</sup> « Manifeste », 17 mai 1960, I.S. n°4, juin 1960.

« ce n'est pas simplement un objet, c'est un dispositif, un système qui s'élabore ici en trois termes : l'objet produit (en l'occurrence le tableau), l'institution muséale et marchande où il s'expose et s'échange, et le public anonyme et démocratique qui s'y rend. Dans une pratique moderne, aucun de ces trois termes ne peut être conçu sans les autres, et peindre veut alors dire pratiquer et agencer cette relation. Même si de l'atelier ne sort qu'un tableau, sa relation à l'exposition ainsi qu'au public auquel il s'adresse, fait partie intégrante des matériaux avec lesquels il a été élaboré. »<sup>752</sup>

Ce n'est pas l'objet d'art en tant que production qui est critiqué mais les termes de sa relation au public. On peut mettre en cause l'aspect démocratique du musée, et la relation au public qu'il instaure et décider de ne pas créer d'œuvre pour ce type de lieux, ou comme le formule Nicolas Thély :

« Cette forme de désœuvrement contemporain ne consiste pas à ne plus avoir envie de produire des œuvres [...], mais à assumer l'hypothèse, de ne pas devoir en faire si les conditions ne le permettent pas »<sup>753</sup>.

Ne plus faire d'œuvres d'art à exposer c'est se concentrer sur la créativité quotidienne, qui nous anime chaque jour, sans la cristalliser dans un objet, qui sépare producteur et public plus qu'il ne les réunit. Il ne s'agit pas forcément d'abandonner la peinture ou telle ou telle autre forme mais de répondre aux nécessités du temps présent qui peuvent demander de dépasser la peinture pour s'attaquer directement à la vie quotidienne, car c'est à cet endroit que la relation aux autres est toujours problématique et ces questions ne peuvent être résolues à travers l'art comme activité isolée. La critique situationniste de la séparation avait pour conséquence de produire un art directement accessible, branché sur la vie quotidienne, semblable aux recherches de Jean Dubuffet :

« J'aspire à un art qui directement branché sur notre vie courante, un art qui prenne départ dans cette vie courante, qui soit de notre vraie vie, et de nos vraies humeurs une émanation immédiate. »<sup>754</sup>

La pensée développée par les artistes français rejoint celle de John Dewey pour il s'agit de « rétablir la continuité entre l'expérience esthétique et les processus normaux de l'existence. »<sup>755</sup>.

Lorsque l'on place un objet dans une vitrine ou sur un socle lors d'une exposition, celui-ci bénéficie d'espace et de temps pour être regardé. Il peut en être de même pour un geste, une situation, une expérience. Pour les situationnistes et leur descendance, ou d'autres

---

<sup>752</sup> Dominique Figarella, « Conduire sans permis » dans *In actu de l'expérimental dans l'art*, sous la direction de Elie During, Laurent Jean-Pierre, Christophe Kihm, Dork Zabunyan Publications des Marquisats, École supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy, Dijon, les Presses du réel, 2009, p.161.

<sup>753</sup> Nicolas Thély, op. cit., p.63.

<sup>754</sup> Jean Dubuffet, *L'Homme du commun à l'ouvrage*, Paris, Gallimard, 1973.p.68.

<sup>755</sup> John Dewey, *L'art comme expérience*, Pau, Publications de l'Université de Pau, 2005, p.29.

qui ne les connaissent pas directement mais qui sont leurs héritiers involontaires, il est nécessaire de faire advenir l'art dans nos lieux de vies, de l'y mêler. Le musée et la galerie en tant qu'espace spécialisée et séparée sont récusés pour cela, mais pour tous les autres artistes et les critiques qui ont persévéré dans cette forme d'art et l'ont préservée, l'enjeu est de rapatrier les expériences extérieures dans le champ de l'art pour le maintenir en vie. Duchamp qui a fourni l'attaque la plus brutale contre l'art moderne a paradoxalement fondé un siècle d'art basé sur la récupération et le retournement des concepts qui devaient le détruire. Le musée en tant qu'industrie culturelle possède une formidable capacité de récupération.

Le musée est capable de subvertir la subversion. Ses moyens, ses arguments sont l'argent, la célébrité, la notoriété : la plupart des artistes qui obtiennent cela abandonnent rapidement leurs idéaux de jeunesse. Ainsi la volonté de dissoudre l'art dans le quotidien a permis que le quotidien puisse y être dissout, et nous voilà encore une fois dans un contre sens. Ce retournement est valable également pour le *Land Art* qui est bien plus connu par les musées et catalogues d'exposition que par l'expérience directe, alors que ses artistes avaient eux aussi pour projet de faire sortir le spectateur du musée pour lui proposer une expérience basée sur sa relation à l'environnement<sup>756</sup>. L'art brut a subi le même écueil : il a trouvé sa place dans les musées et sur le marché de l'art, chez les collectionneurs alors qu'il devait lui être un énième assaut fatal contre l'asphyxiante culture.

L'arnaque, l'imposture, l'idéologie de l'art réside dans le fait qu'il peut potentiellement tout accepter et tout présenter comme de l'art tout en nous enjoignant à ne pas le faire en dehors du musée. Les gardiens du temple sont heureux de vous présenter telle ou telle expérience, les toboggans de Carsten Höller par exemple, comme une œuvre d'art mais ne souhaitent pas que vous alliez plus loin et en vous disant que si faire du toboggan c'est de l'art alors je n'ai plus rien à faire dans un musée. Si l'art réside dans la prise de conscience de l'expérience, sa distinction, alors cela nous pouvons le faire ailleurs et autrement que dans le champ artificiel de l'art. Selon Jean-Yves Jouannais :

« il se pourrait que l'art ne soit ni le seul ni le plus efficace des moyens susceptibles de rendre compte du réel, de traduire l'expérience de l'homme. Il est un outil parmi d'autres. »<sup>757</sup>

---

<sup>756</sup> La notion d'environnement est commune à Allan Kaprow, aux situationnistes, à l'art brut et au Land art.

<sup>757</sup> Jean-Yves Jouannais, *Artistes sans œuvres : I would prefer not to*, op. cit., p.136.



Nous n'avons pas forcément besoin de l'artiste et des œuvres d'art pour avoir des expériences esthétiques :

« L'écrivain n'est pas une nécessité de la littérature, pas plus que l'artiste ne représente une donnée indispensable de l'expérience esthétique. »<sup>758</sup>.

Si vous voulez vraiment vous amuser et faire du toboggan vous serez peut-être mieux dans un vrai parc d'attraction que dans un musée.

L'art en tant qu'exposition ne présente souvent que des échantillons, ou des miniatures de ce que nous pouvons retrouver en dehors, et n'est peut-être pas le meilleur moyen d'aborder des expériences.

Le musée sous la forme du *white cube* crée les conditions d'une expérience en partant du principe qu'isolée nous pouvons mieux la saisir, la distinguer et en prendre conscience. Nous allons maintenant nous attarder sur notre propre expérience en tant que participant à l'œuvre de l'artiste contemporain Tino Seghal, représentatif de cette tendance qui fait du musée un lieu d'expérience et non un lieu d'exposition d'objets.

## Exposer l'expérience : Tino Seghal

J'ai ainsi eu la chance de participer à une œuvre de Tino Seghal. Je dis chance non pas que j'adule l'artiste, mais c'est la première fois que j'étais rémunéré avec un contrat digne de ce nom en tant que travailleur intellectuel. Les autres interprètes et moi-même étions payés à discuter, et nous avons été choisis en fonction de nos compétences oratoires mais surtout pour notre goût de la discussion.

L'œuvre s'intitule "This objective of that object" date de 2004. Nous étions cinq actants, disposés en étoile dans l'une des salles de l'Aubette à Strasbourg, face au mur de manière à tourner le dos au public et répétions en chœur et de manière saccadée de plus en plus fort la phrase « The / objective / of / this work / is / to become / the object / of / a discussion. ». Si un visiteur prenait la parole ou produisait quelque chose (son, mouvement etc.) que nous pouvions interpréter comme un commentaire nous répétions tous ensemble et dans le désordre « We have a comment » et démarrions une discussion à partir de son commentaire.

---

<sup>758</sup>Jean-Yves Jouannais, *Artistes sans œuvres : I would prefer not to*, Paris, Hazan, 1997, p.139.

En plus du protocole précédent, nous devions respecter une seule règle qui s'ajoutait à celles qui peuvent habituellement régir une discussion : éviter de parler de l'œuvre et d'art. Le protocole produisait ainsi une situation construite, où l'on maîtrise certaines données de l'expérience : non pas l'expérience elle-même mais les matériaux à partir desquels elle va avoir lieu. Comme pour une partie de foot, où n'importe quel geste, nous pouvions répéter l'action à l'infini car même si le cadre restait le même, il se produisait à chaque fois quelque chose de différent. Il s'agissait, pour le « visiteur », d'agir, d'entrer en interaction avec l'œuvre, d'en faire l'expérience en ne pensant pas à l'art<sup>759</sup> (c'est bien pour cela que nous évitions le sujet). L'œuvre fonctionnait mieux avec des gens un minimum réceptif à cette expérience mais pas trop spécialiste : des gens simplement curieux et ouvert à la discussion comme on peut en rencontrer n'importe où<sup>760</sup>. Certains visiteurs venaient pour le lieu et n'était pas du tout préparé à notre intervention. Certains étaient alors effrayés, d'autres surpris et intrigués pouvaient rester plus d'une heure et suivre la succession des discussions tout en y participant. Ici on peut noter l'absence de médiation avec le public. En l'absence d'éléments d'informations l'espace d'exposition correspond au *white cube* théorisé par Brian O'Doherty<sup>761</sup> et fonctionne comme une chambre esthétique : on y valorise la neutralité de l'expérience en misant sur ses conditions, pensant que, coupé du reste du monde, le public y sera mieux disposé. Cependant comme devant un monochrome, l'absence de médiation, la solitude du spectateur inexpérimentée face au vide, peut le faire passer à côté de l'expérience. Lorsque le spectateur ne dispose pas d'expériences antérieures auxquelles se référer, lorsque cette nouvelle expérience ne fait pas appel à la sienne, il est incapable de se l'approprier et la rejettera comme le signale le penseur pragmatique Saul Alinsky :

« Les événements qui ne peuvent pas être compris sur le moment ou qui n'entrent pas dans le cadre des schémas accumulés pendant la formation, sont considérés comme étranges, suspects et à éviter. »<sup>762</sup>

---

<sup>759</sup> On retrouve ici l'une des préoccupations d'Allan Kaprow.

<sup>760</sup> « Pour le spectateur participant, celui qui prend part à la réalisation de l'œuvre, le problème se déplace : il est moins important d'être expérimenté, c'est à dire disposer des compétences nécessaires pour comprendre et agir, que d'être expérimentable, c'est à dire d'être ouvert à des questions potentielles, dans des expériences où les formes de l'agir et du discours seraient amenés à se reformuler sans cesse. » Christophe Kihm, « Le spectateur expérimenté » dans *In actu de l'expérimental dans l'art*, Publications des Marquisats, École supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy, Dijon, les Presses du réel, 2009. p. 341.

<sup>761</sup> Brian O'Doherty et Patricia Falguières, *White cube: l'espace de la galerie et son idéologie*, Lectures Maison rouge, Zurich, JRP Ringier, 2008.

<sup>762</sup> Alinsky et Görtz, *Etre radical*. p.229.

On ne peut accéder directement, spontanément, à une expérience qui nous est totalement étrangère. Il faut apprendre à faire des expériences, c'est ce que nous rappelle Joelle Zask en préface de *Démocratie et éducation* de John Dewey :

« Schématiquement, il est clair que faire des expériences n'est en rien spontané. Personne ne possède instinctivement l'art de faire des expériences. »<sup>763</sup>

Nous apprenons à faire des expériences : soit nous disposons des ressources nécessaires à l'appréhension d'un événement comme expérience soit nous avons besoin d'une médiation que quelqu'un la produise pour nous et nous aide à nous en saisir. Il ne s'agit pas que de la médiation culturelle dans les musées<sup>764</sup>. J'ai appris à aimer le baseball au Québec. Durant un match, j'ai été assis à côté d'un jeune homme qui avait quelques regrets de n'avoir pas poursuivi la carrière professionnelle qu'il aurait pu embrasser à la fin de son adolescence : cet homme a partagé avec moi sa passion et m'a expliqué les règles et les subtilités du jeu qui m'ont permis d'apprécier le match que nous avons regardé ensemble. Il ne m'a pas dit comment je devais ressentir les choses mais m'a donné accès à cette expérience à travers la sienne<sup>765</sup>. Lorsque nous parlons avec passion de nos expériences pour les partager, nous devenons tous médiateur d'un savoir.

L'œuvre d'art est à la fois le fruit de pratiques et de théories. Si nous ne comprenons pas ces pratiques ou les théories qui les accompagnent (ou inversement), l'incompréhension devient un frein à l'expérience. Les défenseurs du *white cube*, et des musées d'art extra-occidentaux qui privilégient souvent une approche esthétique, mettent en avant l'universalité de l'art et sous-entendent qu'il n'y aurait pas besoin de le comprendre pour s'en délecter, mais mettent paradoxalement en œuvres d'importants dispositifs de médiation.

La proposition de Tino Seghal était intéressante et beaucoup de gens l'ont appréciée mais elle restait trop hermétique pour ceux qui avaient besoin qu'on leur explique les règles,

---

<sup>763</sup> John Dewey, *Démocratie et éducation*. op. cit., p.34.

<sup>764</sup> Dans les grands musées d'art contemporain la médiation est souvent affligeante, à l'opposé de notre propre conception de la médiation. Le médiateur ne se base pas sur sa propre expérience de l'œuvre mais est bien souvent un étudiant en histoire de l'art qui répète toujours le même texte, et malgré les questions qu'il lance à son auditoire il monopolise la parole. Le médiateur conserve une posture d'autorité. Cette forme de médiation est basée sur l'idée que le public a à apprendre du médiateur et non l'inverse, ce qui élargirait pourtant l'expérience du médiateur et son analyse. A la biennale de Lyon 2013, j'ai pu entendre une médiatrice dire d'une œuvre récente de Yoko Ono qu'elle transgressait le musée parce qu'elle proposait au public d'écrire sur le mur : c'était peut-être vrai en 1960, mais plus aujourd'hui. Généralement la médiation dans les musées d'art contemporain transmet l'idée que l'art contemporain serait toujours subversif. D'autre part on peut avec Catherine Grenier se questionner sur les finalités de l'expérience esthétique au musée : « Parmi les diverses rubriques permettant de mesurer la « qualité de l'expérience » offerte par le musée figurent ainsi, par exemple, le nombre de visiteurs qui estiment mieux comprendre grâce au musée pourquoi certaines œuvres d'art ont plus de valeur que d'autres. », Catherine Grenier, *La fin des musées ?*, Paris, Éditions du Regard, 2013, p.76. Dans le musée l'expérience est ainsi orientée vers la compréhension du système de légitimation des œuvres qu'il constitue lui-même. Au musée on fait l'expérience du musée et pas des œuvres.

<sup>765</sup> Le jeune homme avait également pour projet de visiter avec ses amis tous les grands stades de baseball du nord des États-Unis.

et ils étaient nombreux.

La dimension ludique d'une œuvre peut être en soi une médiation. En ayant recours au jeu l'œuvre fait appel à notre attitude ludique, et nous permet d'en faire l'expérience dès que nous acceptons d'adopter cette attitude. Mais il n'est pas garanti que nous ayons envie de jouer, ni que nous comprenions l'intérêt du jeu qui nous est proposé comme un enfant qui répondrait « ça a l'air nul, je veux pas y jouer », ou qui se découragerait à la lecture d'un livret de règles trop compliqué ou mal rédigé. Par contre si nous observons les autres jouer et le plaisir qu'ils en retirent cela peut alors nous donner envie de jouer à notre tour, surtout s'ils prennent le temps de nous intégrer à la partie de nous expliquer les règles. Parfois le jeu nous est tellement familier que nous n'avons pas besoin qu'on nous explique les règles.

Lors de la Rencontre Internationale d'Art Performance de Québec 2012, j'ai assisté à la performance d'Angela Garcia<sup>766</sup>. Elle se déroulait en trois parties dans les deux premières l'artiste réalisait de manière absurde des gestes du quotidien en lien avec la nourriture. Dans la dernière partie elle s'est présentée avec une pile d'assiette qu'elle a commencé à faire tourner sur la tranche. Au bout d'un moment lorsque plusieurs assiettes tournaient déjà simultanément produisant une composition sonore à la John Cage, le public s'est mis à participer, sans qu'un signal clair n'ait été donné de la part de l'artiste. Il y avait trop d'assiette pour qu'elle puisse toutes les faire tourner en même temps : le public a donc décidé de jouer au jeu du « on fait tourner les assiettes ». La règle était tellement simple qu'elle n'a pas eu à être énoncée. Très vite les participants ont créé et expérimenté les limites du jeu en allant jusqu'à ne laisser tourner qu'une ou deux assiettes sur la trentaine avant de relancer le tout de plus belle. Les participants ont ensuite expérimentés des situations de tensions, lançant les assiettes trop fort, les unes vers les autres, jusqu'à ce que la première casse. A ce moment le jeu a changé. Il est devenu clair que nous pouvions casser les assiettes, et que c'était là que résidait la limite et la fin de notre jeu. Les assiettes ne s'évitaient plus chacun cherchant la trajectoire d'une autre, jusqu'à ce que la dernière assiette soit brisée. Ce type de performance prend la forme d'un happening où la tension de l'action relie les participants et le public.

L'œuvre de Seghal est elle aussi ludique mais ses règles étaient trop rigides elles nous interdisaient un contact direct avec le public et nous différençait fortement en tant qu'interprète et ne nous permettaient pas d'assurer le rôle de médiateur. Il y avait de nombreuses barrières pour que nous puissions partager cette expérience avec n'importe qui. Certains amateurs d'art au contraire blasés par ce type de proposition et ne trouvaient leur plaisir qu'en essayant d'une manière ou d'une autre de nous faire tourner en rond, comme

---

<sup>766</sup> Annexe page 324

l'enfant qui en a marre de « jouer à ce jeu », et qui ne joue pas avec les autres mais joue pour essayer de les empêcher de jouer. Il joue mais tout seul contre les autres.

Le plus intéressant reste pour moi que la présence d'une œuvre de Seghal, ou qu'une performance comme celle d'Angela Garcia peuvent contaminer toutes les actions voisines en procédant de cet aller-retour entre l'art et la vie. "*This objective of that object*" déplace dans le champ de l'art, la simple action de discuter à l'aide d'un protocole ce qui permet avec un temps et un lieu défini de distinguer cette discussion des autres, quotidiennes. Le simple jeu avec les assiettes que propose Angela Garcia, modifie durablement notre rapport aux objets du quotidien : lorsque de temps à autre l'envie me prend de jouer avec des assiettes ou de jongler avec des couverts ou quelque ustensile de cuisine, j'y accorde désormais une attention différente. Ce type de déplacement peut ouvrir une brèche dans le réel et la pensée, qui une fois ouverte ne peut plus être refermée, et rend poreuse la frontière entre l'art et la vie. Le spectateur devient alors plus enclin à considérer n'importe quelle action comme de l'art, comme cette salariée de la ville de Strasbourg qui en observant le gardien de l'Aubette réparer une serrure pensait avoir affaire à une performance, qu'elle jugeât d'ailleurs intéressante. Percevant le geste banal comme une œuvre elle était prête à lui accorder toute son attention : dans les propos rapportées elle parla notamment de la subtilité du son, de la délicatesse du geste (normal le gardien faisait ici son possible pour ne pas se faire remarquer !).

Cette anecdote résume et concentre les enjeux de l'œuvre de Tino Seghal mais aussi de toutes les tentatives d'ouverture du champ de l'art et leurs conséquences sur notre perception du monde. Si nous sommes capables d'adopter une attitude esthétique face à n'importe quel objet, pourquoi produire des objets dont la fonction particulière serait la contemplation esthétique ? Il ne devrait pas y avoir d'objet dont la fonction spécifique soit d'être une œuvre d'art. Nous pouvons mettre de l'art dans tous les objets que nous créons si nous prenons du plaisir à leur élaboration<sup>767</sup>. Et pourquoi aller spécifiquement dans un musée pour exercer notre attitude esthétique si nous sommes capables d'adopter une attitude esthétique face à n'importe quelle expérience ? Pourquoi produire des expériences dont la fonction particulière serait esthétique ? Pour John Dewey l'enjeu de l'art comme expérience est de « *rétablir la continuité entre l'expérience esthétique et les processus normaux de l'existence* »<sup>768</sup>. L'art comme expérience dans le cadre de l'art peut servir à susciter des expériences en dehors de l'art, et trouve ainsi la fonction pédagogique que lui assigne Kaprow ou Georges Maciunas :

---

<sup>767</sup> § Art - Plaisir - Liberté page 148.

<sup>768</sup> John Dewey, *L'art comme expérience*. op. cit., p.29.

« outil pédagogique de conversion du public aux expériences non-art dans la vie quotidienne »<sup>769</sup>

Pour les artistes Fluxus, l'art fait appel à des expériences banales pour nous rendre attentifs à celles-ci en dehors de l'art, c'est également le sens de la phrase de Robert Filliou :

« L'art c'est ce qui rend la vie plus intéressante que l'art »

Il s'agit de revenir à la vie quotidienne comme lieu de l'expérience esthétique de faire de la vie quotidienne le lieu de l'expérimentation artistique. Il y a deux sens à l'analogie de l'art comme jeu : faire de l'art le lieu de l'expérimentation de situations de la vie quotidienne, mais faire aussi de la vie quotidienne un lieu d'expérimentation semblable à l'art, où nous pouvons jouer comme dans l'art, et considérer notre attitude ludique comme attitude esthétique.

---

<sup>769</sup> Cité dans Formis, *Esthétique de la vie ordinaire*. op. cit, p.90.

## L'attitude ludique comme attitude esthétique

« L'aventurier est celui qui fait arriver les aventures, plus que celui à qui les aventures arrivent. » Potlatch n°7, 3 août 1954.<sup>770</sup>

Le quotidien est peuplé d'expériences potentielles. Elles peuvent apparaître en tant qu'expérience à celui qui est prêt à les recevoir, les apprécier, les saisir. Ce « commerce actif et alerte avec le monde » que préconise John Dewey<sup>771</sup> est à la base de la construction de situations qui signifie faire de notre vie quotidienne une activité consciente<sup>772</sup> par le jeu comme en témoigne le jeu psychogéographique proposé dans le premier numéro de la revue Potlatch :

« Le jeu psychogéographique de la semaine

En fonction de ce que vous cherchez, choisissez une contrée, une ville de peuplement plus ou moins dense, une rue plus ou moins animée. Construisez une maison. Meublez-là. Tirez le meilleur parti de sa décoration et de ses alentours. Choisissez la saison et l'heure. Réunissez les personnes les plus aptes, les disques et les alcools qui conviennent. L'éclairage et les conversations devront évidemment être de circonstance, comme le climat extérieur ou vos souvenirs. S'il n'y a pas eu d'erreur dans vos calculs, la réponse doit vous satisfaire. (Communiquer les résultats à la rédaction). »

Nous ne contrôlons jamais entièrement le déroulement des expériences à notre portée mais nous sommes responsables de ce qui arrive car c'est nous qui le provoquons par notre attitude. Le quotidien n'est qu'une série d'opportunités d'expériences qui n'ont rien à envier à celle que nous pouvons réaliser dans le cadre de l'art, et que les situationnistes et Dewey souhaitent revaloriser :

« Des plaisirs peuvent naître au hasard d'un contact et d'une stimulation : dans un monde de douleur, de tels plaisirs ne doivent pas être méprisés. »<sup>773</sup>

Il s'agit de « mettre la perception à l'épreuve de ses propres limites, de sa propre anesthésie permettre une ouverture du champ de la perception. »<sup>774</sup>. Il s'agit d'une attention au détail, au ténu, à ce qui ne se remarque pas toujours au premier coup d'œil. Une de mes voisines lors du colloque « Pragmatisme et création »<sup>775</sup> a conclut la discussion que j'avais

---

<sup>770</sup> « Une idée neuve en Europe », Potlatch n°7, 3 août 1954, Chollet et Leroy, *L'insurrection situationniste*, op. cit., p.61.

<sup>771</sup> John Dewey, *L'art comme expérience*, op. cit., p.39.

<sup>772</sup> « situation construite : Moment de la vie, concrètement et délibérément construit par l'organisation collective d'une ambiance unitaire et d'un jeu d'événements. »

<sup>773</sup> John Dewey, *L'art comme expérience*. op. cit., p.37.

<sup>774</sup> Thierry Davila, *De l'inframince brève histoire de l'imperceptible, de Marcel Duchamp à nos jours*, Paris, Éditions du Regard, 2010, p.16.

<sup>775</sup> « Pragmatisme et création », sous la direction de Barbara Formis et Mathias Girel, colloque international, 4 et 5 décembre 2013, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, Ecole Normale Supérieure de Paris.

avec elle par « la rue est un musée ». Nous pouvons saisir tout ce qui se présente à nous, il s'agit d'une attention portée au monde : des gouttes de pluie qui font la course le long de la vitre d'une voiture sur l'autoroute, des reflets aux couleurs étranges dans une vitrine, une ambiance musicale ou olfactive dans une ruelle, un rayon de soleil qui éclaire la poussière qui flotte dans une chambre, la démarche d'un passant, une photo trouvée, une discussion avec un inconnu dans le train, un jeu d'enfant, le visage d'une adolescente, l'éclairage produit par une ampoule défectueuse qui clignote aléatoirement, un errata, un espace vide, une station de métro déserte, un chemin de forêt sombre, un écho dans un tunnel, une cabane dans un arbre, un concert de hardcore, une partie d'échec, une tirade dans un film hollywoodien, un dialogue entre deux collègues de travail, une heure dont on dirait qu'il ne se passe rien, le passage d'un train, une page blanche, une chaussure d'enfant trouvée dans la rue, l'association de plusieurs de ces choses<sup>776</sup>.

« Si la qualité esthétique et artistique demeure dans chaque expérience ordinaire, comment expliquer le pourquoi et le comment de son échec répété à devenir explicite? Pourquoi semble-t-il à une multitude de gens que l'art a été importé dans l'expérience depuis un pays étranger et que l'esthétique est synonyme d'artificiel? »<sup>777</sup>

Nous n'accordons sans doute pas suffisamment d'attention esthétique au monde qui nous entoure, peut-être parce que nous avons appris à réserver celle-ci à des objets en particulier. L'art crée un cadre pour l'attitude esthétique mais celle-ci comme l'attitude ludique n'en a pas besoin, ou plutôt est capable d'en recréer un n'importe où, si nous n'insistons pas tant pour qu'elle se réserve à des endroits particuliers. L'enfant peut accorder son attention à tout sans distinction, tant qu'on ne lui a pas appris à distinguer ce qui est digne d'attention ou pas. Le jeu de l'enfant n'est pas défini par des objets, il peut jouer avec n'importe quoi, de même qu'un artiste peut faire de l'art avec n'importe quoi tant qu'il refuse de se spécialiser. Il en est de même de l'attitude esthétique, qui peut s'appliquer à n'importe quel objet.

Pour Dewey l'art en tant qu'expérience est un processus d'apprentissage, d'éducation, et dans cette optique l'art doit nous permettre d'apprendre à apprendre. Dans le cadre de l'éducation, les expériences vécues à l'école doivent servir à l'enfant en dehors et s'appuyer sur les expériences préalables de l'enfant. Il en est de même de l'art : l'expérience esthétique développée dans le champ de l'art se base sur nos expériences passées mais doit aussi avoir pour fonction de nous permettre d'apprendre à faire des expériences en dehors de l'art et

---

<sup>776</sup> Allan Kaprow et Barbara Formis sont eux aussi friands de ce genre de liste non exhaustive.

<sup>777</sup> John Dewey, *L'art comme expérience*, op. cit., p.32.



trouvant ainsi son application dans la vie quotidienne. Il s'agit là de l'utilité du jeu que l'on retrouve dans l'éducation et dans l'art.

L'artiste Paul Pouvreau raconte dans sa monographie, une scène de sa vie quotidienne. Sur un quai de gare un homme formait une ligne en balayant. L'artiste affirme à ce propos :

« En terme d'expérience, cette scène vécue à Berlin est aussi enrichissante que ma découverte à l'âge de seize ans d'un tableau de Jackson Pollock. »<sup>778</sup>.

Un enfant ou un adulte peuvent ainsi vivre des expériences en dehors des cadres institutionnels ou celle-ci est encadrée, lorsqu'il entre en relation avec le monde, lorsque l'homme crée un rapport spécifique à son environnement spécifique qui correspond pour nous à une attitude ludique. Dans *Place au jeu ! Jouer pour apprendre à vivre*, Patrice Huerre reprend lui aussi cette généralité qui définit le jeu :

« L'être humain compose avec son milieu. De la même façon qu'il joue aussi bien avec des bouts de ficelles et des bâtons qu'avec des jouets très sophistiqués, il peut tout autant jouer sur un morceau de trottoir que dans un parc d'attractions. »<sup>779</sup>

De la même manière nous n'avons pas besoin du musée, pour avoir une attitude esthétique. L'art peut enseigner cette attitude esthétique qui peut servir à chacun, bien plus que le culte et la connaissance des œuvres du passé. Chez Allan Kaprow et les situationnistes, la confusion de l'art et la vie passent par cette attitude ludique qui peut s'adopter indifféremment dans l'art et dans la vie, parce qu'elle n'a pas besoin d'objets privilégiés, même si elle peut en produire.

Le jeu est ainsi une manière d'établir une relation privilégiée avec notre environnement par une attention particulière qui est peut se confondre avec une attention esthétique. La pratique du graffiti ou du street art offre à ceux qui le pratiquent une relation de ce type. Nous interagissons avec l'environnement en même temps que nous sommes sensibles à ses qualités : situation géographique, éclairage, texture du mur, exposition. L'artiste Raphaël Zarka fait le même constat à propos du skateboard<sup>780</sup>. Sa pratique rend attentif au sol, de la ville. Là où d'autres marches sans faire attention, le skateur ressent toutes les modifications et les variations du sol et est à l'écoute de ses qualités. Comme le graffeur, lorsque le skateur se déplace même en dehors sa pratique ludique, celle-ci continue d'influencer son rapport au monde, qu'il continue d'analyser par le prisme de sa pratique. Sans cesse ils imaginent et créent mentalement des parcours ou des itinéraires : « *je pourrai grimper ici, atteindre ce toit, descendre par là, m'enfuir par ici* » ou « *je pourrai sauter ce*

<sup>778</sup> Claire Le Restif, *Paul Pouvreau*, Trézélan, Filigranes, 2005, p.76.

<sup>779</sup> Patrice Huerre et al., *Place au jeu ! : Jouer pour apprendre à vivre*, Paris, Nathan, 2007. p.40.

<sup>780</sup> Annexe page 376

*trottoir, passer ces marches* ». Ils parcourent la ville en même temps qu'ils y jouent ou préparent leurs jeux futurs. Pour Zarka comme pour Duchamp, le regard fait l'œuvre, il l'active<sup>781</sup>. L'attitude ludique permet par le simple regard de créer un espace potentiel, une aire de jeu où nous imaginons à partir de notre corps et de ses expériences passées de nouvelles relations à notre environnement, un usage inédit à expérimenter.

Le jeu comme art, signifie considérer l'attitude ludique en tant qu'attitude esthétique. Les jeux situationnistes dans la ville, dérives et itinéraires psychogéographiques se basent sur des antécédents artistiques mais leur élaboration et leur théorisation vient d'une expérience ludique de la ville. Malgré leur grande connaissance des œuvres du passé, qu'ils détournent ou auxquelles ils se réfèrent directement, les situationnistes font de l'expérience vécue, la source de leur théorie et la valorise au détriment de la théorie :

« La formule pour renverser le monde, nous ne l'avons pas cherchée dans les livres, mais en errant »<sup>782</sup>

L'art qui se nourrit que de l'art et se réfère exclusivement à l'art échappe forcément à ceux dont l'expérience est nourrie d'autres objets culturels ou du quotidien. Malgré leur érudition, la pratique ludico-artistique des situationnistes est une machine de guerre théorique qui repose entièrement sur des règles du jeu qui trouvent leurs sources directement dans la vie quotidienne. La dérive et le changement d'ambiance ont pu être expérimentés par de nombreuses personnes, et leurs enjeux compris sans qu'ils se réfèrent aux situationnistes ou qu'ils aient connaissance de leurs théories.

Les jeux situationnistes proposent un cadre, une règle du jeu, dont la finalité est de créer les conditions d'une expérience. Si c'est l'art en tant qu'expérience qui nous intéresse alors notre travail d'artiste consiste à créer les conditions pour qu'elle advienne, et non simplement à produire des objets qui seront exposés dans un cadre qui nous échappe parce que nous n'en avons pas la maîtrise, qu'il nous impose ses propres règles.

---

<sup>781</sup> Ce n'est pas un hasard si une partie de l'œuvre de Zarka relève du ready-made.

<sup>782</sup> Cité dans Ciret et Bandini, *Il mito situazionista della città*. op. cit., p.8

L'art peut devenir la création de situations, de contextes, ou nous construisons et mettons en place les règles qui nous correspondent. Ma rencontre avec Richard Martel et mes participations à l'organisation de la RIAP m'ont permis de saisir le rôle de l'artiste en tant qu'organisateur au sens de Saul Alinsky. Pour Richard Martel, il s'agit de créer des espaces de liberté, et de rencontre : dans la RIAP les œuvres et les performances sont importantes mais elles deviennent à la fois un prétexte à la rencontre, un moyen pour créer des dialogues interculturels. Le jeu comme art peut signifier établir nos propres règles pour créer plus de liberté et permettre des échanges et des rencontres bridés par les règles du jeu social habituel.

## Créer des cadres d'expériences

Pour qu'il y ait un *play*, il faut un *game*. Pour qu'il y ait jeu, il faut qu'il y ait structure : même une structure mentale minimum, une règle implicite imaginée par soi et pour soi. Implicite. La performance est une action ou une série d'action dont les règles se succèdent.

Nous devons également disposé d'un terrain approprié à notre *game*, ou suffisamment ouvert pour que le *play* puissent s'en emparer et créer un *game*. Le musée en tant que lieu spécialisé dans l'exposition réduit les usages que nous pouvons en faire. Même si la plupart sont dotés d'auditorium, la place dédiée à la performance, à l'art comme expérience, à la création d'événement reste réduite. Historiquement et théoriquement, le musée a pris en compte le mélange des arts et la transdisciplinarité mais de manière pratique il reste un lieu qui privilégie l'art comme rapport traditionnel à un objet tridimensionnel, posé au sol ou accroché sur le mur, voir suspendu au plafond etc. Il n'est pas un espace polyvalent : à ce titre la salle polyvalente de n'importe quel village est plus à même de revendiquer la pluridisciplinarité et fonctionne davantage comme un espace de jeu modulable et peut répondre à plusieurs fonction comme le souhaitait les situationnistes tout en étant un espace non-spécifiquement dédié au jeu<sup>783</sup>. En effet, on peut y faire la cuisine, organiser des expositions, des concerts, y monter des pièces de théâtres, des rencontres, des manifestations diverses et variées, des mariages ou des anniversaires, sans trop de difficultés. Le *white cube* prétend à une neutralité, mais il est un espace faussement indéterminé. Il se fait passer pour un espace ouvert alors qu'il peut-être l'un des endroits le plus fortement fermés et normés de la société avec l'église, l'école, l'asile et la prison et toutes les autres institutions de l'état. Les musées contemporains évoluent pour intégrer un restaurant ou une cafétéria et une boutique, mais ce n'est là que le prolongement de sa fonction commerciale.

Je constate qu'il est bien plus difficile de créer des situations de la vie courante ou basés sur la vie courante, d'organiser des événements autres qu'une exposition dans un musée que dans d'autres lieux, alors même que celui-ci prétend pouvoir correspondre à l'art actuel. De notre point de vue l'art ne doit pas se limiter à un art de l'exposition qui se contente de renouveler ses produits. Dans ma pratique je me suis à plusieurs reprises occuper de créer des espaces de liberté et de rencontre pour moi-même et pour les autres, des espaces à partager.

---

<sup>783</sup> Aldo Van Eyck

§ Du projet ludique à sa réalisation page 65

Je m'attarderai ici sur la forme la plus événementielle mais la moins ponctuelle puisqu'elle se construit dans la durée. Cette pratique que je vais décrire se place dans la continuité de l'histoire de l'art, même si elle ne correspond pas à l'art contemporain et son exposition habituelle.

## Les scènes ouvertes SLAM

« Incapables, inutiles, oisifs, va-nu-pieds de comptoirs ! Venez vous reconnaître et vous affirmer... »<sup>784</sup>

Depuis 2010, je me suis occupé de l'organisation des scènes ouverte SLAM à Strasbourg puis à Mulhouse. Le SLAM est un cadre inventé en 1986 à Chicago par Marc Smith :

« Le slam vient de l'anglais, claquer. Le terme slam peut aussi bien désigner le genre qui est avant tout un art oratoire, que la manifestation à laquelle ce mot fait habituellement et historiquement référence. Le slam sert à s'exprimer de manière libre et sans contrainte. De fait, le terme *slam* représente le plus souvent un slam de poésie, qui est un concours de déclamation de textes poétiques. Né d'une idée du poète américain Marc Smith en 1986 dans le but de rendre les lectures de poèmes à la fois moins élitistes et moins ennuyeuses, le slam prévoit des règles minimales, laissant une grande liberté au participant. La discipline repose sur les talents d'orateur, et tend parfois vers le sketch humoristique ou le stand-up. Par extension, une soirée slam est une soirée de lectures de poèmes avec le principe de la scène ouverte, ou « *open mic* », c'est-à-dire que quiconque peut réciter un texte s'il le souhaite. On considère que le slam est un mouvement artistique porteur de valeurs telles que l'ouverture d'esprit, le partage, la liberté d'expression et le dépassement des barrières sociales. »<sup>785</sup>

Les principaux enjeux du SLAM sont évoqués dans cette définition : désenclavement de la poésie et participation du public le tout passant par le jeu. On retrouve ici le paradoxe du jeu qui veut qu'on accède à la liberté par la contrainte, et que Colas Duflo résume dans le concept de légaliberté<sup>786</sup>. La règle est créatrice de liberté. Sans la règle il n'y a rien : dans le SLAM son énonciation et sa mise en œuvre permettent de créer l'espace de liberté que les organisateurs offre aux participants.

« La spécificité des règles du jeu, ce n'est pas tant d'être arbitraires, ce qui est le cas de bien d'autres règles, c'est d'être créatrices et, plus précisément, créatrices de liberté »<sup>787</sup>

---

<sup>784</sup> Gil J. Wolman, cité par Marc Partouche, *La Lignée oubliée*, op. cit., p.301.

<sup>785</sup> Article Wikipédia.

<sup>786</sup> « l'invention d'une liberté par une légalité » Duflo, *Jouer et philosopher*. op. cit., p.60.

<sup>787</sup> Duflo, *Jouer et philosopher*. op. cit., p.63.

Les auteurs de la définition du SLAM<sup>788</sup> à laquelle nous nous référons, ont choisi d'insister sur la liberté que crée ce jeu qui « sert à s'exprimer de manière libre et sans contrainte », avant de mettre en évidence ses règles :

« Même si le slam de poésie est souvent décrit comme un moyen de liberté d'expression, le spectacle est structuré par des règles qui sont généralement les suivantes : Inscriptions ouvertes à toutes et tous auprès du présentateur

On peut passer seul, en duo, en trio... pas de nombre maximal imposé, si ce n'est la limite technique (possibilité de poème collectif)

Pas de décorations sonores, lumineuses ou vestimentaires

Pas d'accessoires (si le slameur ne connaît pas son texte, il peut le lire sur scène)

Temps de parole de trois minutes maximum

Un texte par passage sur scène

Texte issu de sa propre création

Un texte dit = un verre offert (est l'exception culturelle francophone)

Ces règles sont variables selon les scènes. Par exemple, certaines ne seront pas contre un ensemble de plusieurs petits textes lu en un même passage, autoriseront jusque cinq minutes voire supprimeront la limite de temps, d'autres ne donneront qu'un verre par slameur même s'il passe plusieurs fois, d'autres encore imposent un prix d'entrée modique, ou n'interdisent pas la lecture de texte écrit par quelqu'un d'autre, pourvu qu'il cite sa source et l'interprète à sa façon. Quoi qu'il en soit, on peut autant dire, lire, chanter, murmurer, que rapper ou gazouiller son slam. On peut même faire un mime. C'est l'occupation de la scène et le partage oral/corporel qui compte.

En cas de tournoi, voici comment sont établies les règles de notation :

Un jury, choisi au hasard dans la salle, note les poètes ou équipes de poètes. Son rôle est de donner des notes, allant de zéro à dix, à chaque passage. Comme le jury n'est pas expert en la matière, il s'agit d'un jugement relativement subjectif et sur des bases différentes d'une notation de type scolaire. Les points sont donnés selon le texte et la performance. Mais il est important de rappeler que le rôle des poètes est de faire de la poésie, et non de gagner à un tournoi. »

---

<sup>788</sup> Les auteurs de cette définition sont eux-mêmes des slameurs.

Le SLAM qualifie au départ un jeu avec des règles bien établies mais comme le souligne les auteurs, les différents organisateurs ont la liberté de se les approprier. Le seul réel invariant est « l'occupation de la scène et le partage oral/corporel ». Mark Smith, l'auteur des règles initiales est le premier à mettre en avant les conditions de création du SLAM et à insister sur le fait que pour lui l'important est l'esprit du SLAM plutôt que ses règles, et que les règles ont pour fonction de mettre en place les conditions nécessaires à la libération de la parole. Tant que nous arrivons à ce résultat et que nous sommes guidés par les principes de bases de partage, d'égalité entre les participants, nous pouvons alors nous éloigner autant que nous voulons des règles.

À Strasbourg et Mulhouse, nous privilégions les scènes ouvertes et n'organisons que peu de tournois. Les soirées SLAM se rapprochent ainsi davantage des événements poétiques qui l'ont précédée et dont elles s'inspirent :

« Marc Smith n'aura eu qu'à modifier le concept de départ pratiqué par les poètes-beat, en l'adaptant à son époque, aux goûts et désirs d'un public moins disposé à la spontanéité : il aura su saisir une opportunité circonstancielle, s'approprier une formule existante en l'ajustant aux nécessités contextuelles de l'heure et du lieu, et donner à une nouvelle génération le privilège de la prise de parole mais, ici encadrée et limitée dans la durée de la prestation (3 minutes!), se plaçant ainsi à l'opposé des aspects déflagrateur et iconoclaste, (voire libertaire et anarchique), intrinsèques aux manifestations scéniques propres à la *Beat generation* et à la contre-culture québécoise des années 1970... Marc Smith aura relancé la prise de parole poétique sur la place publique et à l'échelle planétaire.»<sup>789</sup>

Les règles du SLAM le différencie des lectures traditionnelles de poésie, qui privilégie la prestation d'un nombre réduit de poètes préalablement reconnus et sélectionnés par les organisateurs, là où nous préférons donner la parole à tous. Quant à la durée qui est la contrainte la plus lourde, dans de nombreuses scènes ouvertes actuelles, même si l'on suggère des textes entre 3 et 5 minutes, un poète, conteur, comédien expérimenté qui serait capable de dépasser ce temps tout en gardant l'attention du public sera toujours félicité. Si quelqu'un monopolise le micro, c'est généralement le public qui lui fera savoir en premier et en dernier recours les organisateurs, garants du bon déroulement de la soirée. A Strasbourg et Mulhouse, nous proposons des scènes ouvertes mensuelles et des tournois uniquement pour sélectionner des slameurs pour les événements nationaux. Nous avons décidé de limiter les tournois car de notre point de vue ils peuvent dissuader les novices qui ne souhaitent pas être comparés à d'autres plus expérimentés, même s'il est évident que l'absence de notes d'un jury ne dispense pas le public de comparer et d'évaluer chacun des participants.

---

<sup>789</sup> Lucien Francoeur cité dans l'article Wikipédia.

Initialement, le tournoi est une mise en scène de la concurrence implicite qui existe entre les poètes, les artistes : il s'agit de mettre en avant la compétition d'affirmer son existence, de révéler le jeu déjà existant. Il y a de la compétition entre nous, mais nous essayons de la désamorcer par le jeu, nous voulons la circonscrire au cadre d'un jeu pour qu'en dehors nos rapports soient apaisés. « Oui *tu as gagné le tournoi, mais ça ne veut rien dire* », car ce n'est qu'un jeu et comme on le dit au SLAM : « *le meilleur poète ne gagne jamais* ». Malgré tout le tournoi peut créer du ressentiment, même si au départ il devait servir à se moquer de la compétition, en la pointant du doigt.

Avec ou sans tournoi, la finalité est la rencontre des slameurs et du public qui lui aussi peut être slameur. Nous essayons de rendre l'accès au micro aussi simple que possible, de faire en sorte que chacun ressente et comprenne que lui aussi peut prendre la parole, que le micro lui appartient. C'est ce dispositif de scène ouverte qui fait du SLAM un art populaire et non l'esthétique des textes, puisqu'hormis les règles qui garantissent la mise en place du dispositif le fond et la forme sont totalement libre. Le SLAM est avant tout un cadre de liberté, ouvert à tous, c'est ce qui l'a rendu populaire :

« Le slam est une forme de poésie sonore considérée comme un mouvement d'expression populaire, initialement en marge des circuits artistiques traditionnels, aujourd'hui largement reconnu et médiatisé. C'est un art du spectacle oral et scénique, focalisé sur le verbe et l'expression brute avec une grande économie de moyens, un lien entre écriture et performance. Si des poètes, en particulier issus de la mouvance hip-hop, le revendiquent comme issu de la rue ainsi que le rap à ses débuts, il est néanmoins pratiqué par des poètes de tous styles, de tous milieux sociaux, en ville comme à la campagne. »<sup>790</sup>

L'économie des moyens, le retour au texte et au corps, à l'écriture et à la performance ramène le SLAM à ce que nous avons tous en commun<sup>791</sup>. La limitation et les règles peuvent sembler réduire les possibilités mais c'est avoir une mauvaise compréhension de la fonction des règles du jeu. Elles laissent suffisamment d'ouverture et d'indétermination pour que les résultats soient infinis. Avec 10 x 10 lignes à agencer librement, Raymond Queneau nous montrait qu'on pouvait atteindre non pas 100, mais cent mille milliards de poèmes<sup>792</sup>. Les règles du SLAM laissent la place à 7 milliards de poètes et à un nombre infini de textes.

---

<sup>790</sup> Article Wikipédia.

<sup>791</sup> Cette écriture que nous avons en commun peut se passer de l'écrit, certains slameurs, formés par le rap, n'ont parfois que très peu recours au support écrits, et écrivent leurs textes dans leurs têtes. De la même manière les slameurs sourds qui utilisent la langue des signes n'écrivent pas leur poème en français et puisque la langue des signes ne s'écrit pas invente leur propre écriture. Ainsi ce que nous appelons écriture et que nous avons en commun dépasse le fait d'écrire, cela à avoir avec la mise en forme de la pensée et de l'expérience.

<sup>792</sup> Raymond Queneau et François Le Lionnais, *Cent mille milliards de poèmes*, Paris, Gallimard, 1961.



Des scènes SLAM se tiennent aujourd'hui dans des médiathèques ou même parfois des théâtres ou d'autres institutions, mais le café reste leur lieu privilégié. Lorsque les organisateurs de scènes sont sollicités par des personnes extérieures grâce à la médiatisation du vocable, ils ont parfois des attentes incompatibles avec notre dispositif : l'absence de contrôle sur le déroulement de la soirée est souvent un frein à l'organisation d'une scène SLAM pour une institution qui ne veut pas en prendre ce risque<sup>793</sup> et proposerons alors de revenir à une forme plus traditionnelle de lecture en demandant une forme de programme et en demandant finalement aux organisateurs de se porter garant des contenus et de leur qualité. Mais notre rôle d'organisateur ne nous demande pas d'être garant de cela mais de la liberté d'expression de chacun. Nous n'avons pas le pouvoir de censurer : il appartient au public qui comme n'importe où dispose de nombreux moyens pour faire taire quelqu'un. En dernier recours l'organisateur peut intervenir soit pour rappeler les règles, mais dans ce genre de cas nous avons plutôt recours à l'esprit du SLAM et cela n'est nécessaire que lorsqu'une personne du public est directement prise à partie ou mise en cause. Le SLAM est ainsi un vrai lieu de débat ouvert, et c'est pour cela qu'il ne peut pas être accueilli partout.

Ce n'est pas un hasard si ce sont les bars et les cafés qui accueillent majoritairement le SLAM. Les fonctions se superposent : le bar et le café sont déjà des espaces d'échanges et de rencontres. Le bar est cependant un espace privé et commercial, ce qui pourrait nous faire préférer les espaces publics institutionnels, mais dans la mesure où aujourd'hui les espaces publics se privatisent et deviennent des espaces commerciaux (qu'il s'agisse de la rue ou du musée) les bars qui accueillent le SLAM se distinguent plutôt par leur adéquation avec les valeurs du SLAM et leur accessibilité.

Le café renvoie également le SLAM aux pratiques poétiques des avant-gardes de la fin du dix-neuvième siècle et du début du vingtième siècle. La liberté de forme du SLAM et la multiplication des SLAM JAM et autres formes ouvertes aux musiciens renforcent cette filiation. Le mélange entre humour et poésie<sup>794</sup>, la présence de chanteurs, de paroliers, de comédiens et de musiciens parmi les slameurs, font que les scènes SLAM se placent dans la continuité d'une histoire des espaces de création en marges des institutions. Des espaces où culture populaire et culture d'élite se confondent, où il n'y a pas de hiérarchie entre les genres et

---

<sup>793</sup> C'est cette absence de contrôle que Thomas Hirschhorn expérimente avec *Le musée précaire* : « "Out of control" signifie aussi que l'idée est de donner le contrôle aux autres : à la cité, aux habitants. C'est eux qui décident aussi si le projet peut continuer ou pas. ». Entretien avec Guillaume Désanges.

[laboratoireurbanismeinsurrectionnel.blogspot.fr/2013/12/thomas-hirschhorn.html](http://laboratoireurbanismeinsurrectionnel.blogspot.fr/2013/12/thomas-hirschhorn.html)

<sup>794</sup> En 2012 l'un des gagnants de la Coupe de la Ligue de France, nous livrait en final un texte d'apologie du poil, qui n'avait rien à envier aux *Méditations sur un balai* de Jonathan Swift et autres trésors de l'humour noir rassemblés par les surréalistes. André Breton, *Anthologie de l'humour noir*, Jean-Jacques Pauvert, Paris, 1966, pp.44-46.

où tous se retrouvent autour du spectacle et des mots. Le SLAM met l'accent sur ce que les slameurs ont en commun c'est-à-dire d'utiliser le verbe et le corps comme matériaux. Cette ouverture permet la rencontre de styles et d'univers différents qui peuvent se nourrir en se confrontant les uns aux autres.

Le café est au départ un terrain neutre non spécialisé<sup>795</sup>, comme la salle polyvalente, il n'est pas fait pour un art à priori, il est avant tout un lieu de vie, c'est-à-dire un lieu de rencontres et de débats. Le *white cube* se présente comme un terrain neutre mais il est déjà le produit de l'idéologie de la chambre esthétique : de la séparation de l'art d'avec les autres activités humaines.

Dans ma pratique du SLAM, j'accorde parfois plus d'importance à la production d'un contexte qui permette l'échange et la rencontre à travers l'art, qu'aux œuvres elles-mêmes.

---

<sup>795</sup>ou spécialisée dans la rencontre, et la convivialité, pour les cafés qui accueillent généralement les scènes slam.

## La création d'espaces de rencontres : l'exemple de *Chink*, *chantier de création sonore et visuelle*.

Mon frère, est doctorant en anthropologie : après s'être intéressé plus généralement au monde des sourds, il s'attarde aujourd'hui sur la création en langue des signes. Lors de ses voyages dans différents festivals à travers l'Europe, il a fait la rencontre d'Hokin Zerga, jeune sourd militant, défenseur de la culture sourde, et *signdanceur*<sup>796</sup>. Avec le documentariste Matthias Berger, Pierre Schmitt monte un projet de documentaire autour d'Hokin. Ils ont du mal à trouver un contexte dans lequel ils pourraient suivre le travail d'Hokin. À l'été 2009, je leur propose de monter une résidence pour la rentrée car je suis moi-même intéressé par le travail d'Hokin et à cette période j'évoluais en tant que poète dans une formation musicale avec Yérri-Gaspar Hummel, compositeur de musique électronique dont l'une des problématiques de travail est la spatialisation du son. Je connaissais également Kevin Jost, autre compositeur qui lui avait commencé un travail de composition pour les sourds. Nous nous sommes ainsi tous réunis durant une semaine avec une médiatrice/interface (français-langue des signes) musiciens et plusieurs bénévoles sourds et entendants qui ont rejoint l'équipe, pour mettre en scène la pratique d'Hokin à partir de compositions musicales lui étant destinées.

Pour ce projet de résidence entre artistes sourds et entendants, nous avons dès le départ envisagé la question de la traduction de l'expérience et étions filmés par une petite équipe de tournage composée de bénévoles issus du réseau de Matthias Berger.

Pour permettre au public d'appréhender notre processus de création, nous avons également prévu un temps de discussion lors de la présentation de notre travail : la rencontre des publics sourds et entendants ainsi que la présence d'une interprète au moment de la représentation étaient pour nous une réactivation du dispositif que nous avons expérimenté pendant une semaine. Lors du débat regroupant entendants et sourds signant, le public a pu expérimenter les limites de cette situation de communication comme rencontre entre deux cultures et deux modes de communications. Comme le suggère Alinsky dont je ne connaissais pas les théories, nous avons créé l'expérience pour nos interlocuteurs afin de ne pas compter sur le seul récit de notre propre expérience.<sup>797</sup>

---

<sup>796</sup> Hokin définit le *signdancing* comme un mélange de danse et de langue des signes.

<sup>797</sup> Alinsky et Görtz, *Etre radical*. op. cit., p.135.

D'autre part le projet de résidence s'imbriquait dans le projet de film documentaire (et inversement). Il a toujours été question de pouvoir étendre le travail à d'autres formes pour permettre à un public plus large de s'appropriier les questions que posait notre démarche. Il s'agit bien de faire partager une expérience, d'en rendre compte. Bien sûr le documentaire, s'il est pour moi œuvre d'art, répond à la même aporie que les autres objets artistiques, il ne peut pas remplacer l'expérience mais il en est une traduction. Il est intéressant en lui-même comme nouvel objet et reste en même temps pour nous une manière satisfaisante d'élargir le réseau des participants. Comme pour les Désobéissants et autres militants, la production d'images et de traces à diffuser sert à toucher un plus large public que celui des seuls participants. Les images d'un happening ou d'un documentaire s'appuient sur des expériences vécues et se distinguent de l'information objective : loin du style journalistique et de toute prétendue objectivité, ici c'est un point de vue qui est exprimé. Les auteurs s'adressent en tant que personnes à d'autres personnes.

Nous avons également rédigé un article à propos de notre travail, qui s'adressait encore à un autre public et souhaitait donner une visibilité à notre démarche en dehors des réseaux habituels liés à la création en langue des signes. Cet article s'inscrivait dans la continuité de notre démarche de valorisation des initiatives artistiques en lien avec la langue des signes.

Cette œuvre ne saurait se résumer au seul spectacle, ni à ses traces : l'œuvre est un continuum entre notre expérience et sa transmission aux autres. Ce projet a été pour moi l'un des plus difficile mais aussi l'un des plus complets auquel j'ai pu participer. Je le rapproche de mon expérience du SLAM. Dans les deux cas mon travail et ma réflexion se sont portés sur le cadre et sa construction. Le projet CHINK a été ponctuel, même si nous avons des projets à plus long terme dans cette direction<sup>798</sup>. Les scènes SLAM s'inscrivent dans la durée mais sur des temps courts. Dans ces exemples l'art a une fonction de catalyseur, il doit permettre aux rencontres d'arriver, et n'a pas pour finalité de se célébrer lui-même. L'art est alors conçu un espace, ou un objet dont les autres puisse se servir. C'est là que réside la radicalité de notre démarche :

« La réflexion organisationnelle est ce qui sépare, pour Alinsky le radical en paroles du vrai radical. »<sup>799</sup>

Les artistes et les théoriciens ont tendance à dénoncer à travers des discours, à prendre la parole pour dire ce à quoi ils s'opposent, mais ils sont plus rares à mettre en œuvre des stratégies, ou des comportements qui rendent hommage à leurs théories. Il existe par exemple

<sup>798</sup>Création d'une association dont l'objet serait l'organisation d'autres événements artistiques comme moments de rencontre entre sourds et entendants, et de séjours de vacances mixtes, sourds-entendants pour des enfants.

<sup>799</sup> Alinsky et Görtz, *Etre radical*. op. cit., p.16.

un décalage entre pratique et théorie si un artiste acceptait l'invitation qui lui est faite de présenter l'une de ses œuvres ou de lire un texte sur la démocratie et la liberté dans un musée, ou sur une scène où il serait le seul à avoir la parole. Dans notre thèse, la poïétique ne se limite pas à l'analyse des matériaux traditionnels de l'œuvre, qui peuvent être absent de l'œuvre d'art comme expérience ou attitude, mais s'étend à l'analyse des manières de faire comme manière de penser.

Construire un cadre d'expérience, c'est produire à la fois un discours et une forme, c'est viser une adéquation entre moyens et fins : c'est dans nos pratiques mettre en œuvre les formes que nous souhaitons voir advenir.

L'art comme jeu nous a amené à l'art comme expérience, et l'art comme expérience à l'art comme espace de rencontre ou toutes les formes de créativité puissent être célébrées. Nous sommes inspirés par les artistes qui ont tenté de mettre à bas les barrières et les hiérarchies pour laisser place à la créativité de chacun. Son potentiel n'est pas reconnu au quotidien, car on se focalise sur les exploits des artistes professionnels<sup>800</sup>. L'art en tant qu'activité séparée est la lune qui cache le soleil :

« De la créativité, l'autorité ne peut connaître que les diverses formes récupérable par le spectacle. Mais ce que les gens font officiellement n'est rien à côté de ce qu'ils font en se cachant. On parle de créativité à propos d'une œuvre d'art. Qu'est-ce que cela représente à côté de l'énergie créative qui agite un homme mille fois par jour »<sup>801</sup>

Dans son récent ouvrage, Raoul Vaneigem montre que cette pensée est toujours à l'œuvre. L'auteur la perpétue et l'actualise. Si nous voulons continuer à créer mais sans suivre les chemins déjà tracés, nous devons créer des lieux pour recevoir cette créativité tout en restant attentif à ne pas l'enfermer, la contraindre. Développer les moyens de créer pour chacun. Cela commence, continue avec le « tout le monde est artiste ». Concrètement et socialement, cela n'est pas vrai, mais potentiellement rien ne devrait l'interdire. Seules les inégalités sociales interdisent que chacun se considère librement comme un artiste, et prenne conscience de sa créativité. Le recours au jeu, et les pratiques ludiques ont pour utilité de développer la créativité de chacun.

---

<sup>800</sup> § L'artiste comme professionnel page 76.

<sup>801</sup> Raoul Vaneigem, op. cit., p.246.

Dans ce chapitre, nous nous sommes jusqu'ici largement appuyé sur nos expériences artistiques qui restent limitées dans le temps et l'espace. Elles témoignent pour nous d'un art d'attitude mais s'apparentent encore largement à des formes d'art plus ou moins reconnues, théoriquement et historiquement. Il nous reste à nous pencher sur des formes qui prennent complètement place dans la vie quotidienne, et qui s'y mêlent jusqu'à en devenir le cadre. Ces œuvres se limitent dans l'espace avant pour certaines de trouver leurs limites dans le temps. Nous nous intéresserons à des exemples qui sont en dehors de l'art contemporain : des *outsiders* au sens d'Howard Becker et ainsi :

« ce n'est pas tant l'auteur d'un acte déviant exceptionnel qui nous intéresse, que celui qui maintient sur une longue période une forme déterminée de déviance, qui fait de la déviance un genre (mode) de vie, et qui organise son identité sur la base d'une mode de comportement déviant. »<sup>802</sup>

Nous parlerons de lieux et non plus d'événements. Des lieux qui proposent une autre organisation de la vie quotidienne. Ces expériences ont encore affaire à l'art, et doivent ainsi prolonger notre réflexion sur la notion même d'art et le rôle que nous lui donnons.

---

<sup>802</sup> Becker, *Outsiders*. op. cit., p.53. À noter donc que le terme *outsider* est d'abord apparu en sociologie, pour désigner un groupe de personnes qui possèdent leurs propres normes qui ne sont pas les normes dominantes, avant d'être utilisé dans les théories de l'art pour désigner le plus souvent des individus isolés.

## Communautés

« Réfléchir sur les communautés artistiques, c'est s'inscrire à contre-courant des aspirations individualistes qui sont caractéristiques de l'entrée dans le XXI<sup>e</sup> siècle, c'est revendiquer le partage des activités, l'échange d'expériences, voire le don de soi à l'œuvre commune. »<sup>803</sup>

L'art peut intervenir dans la vie quotidienne, sociale, et collective pour la changer. Il s'agit alors de changer le quotidien, l'environnement direct d'une communauté par l'art, ou de fonder une communauté sur l'expérimentation de nouvelles règles de vies où l'art tient un rôle central.

Une communauté en tant que groupe de personnes partageant des croyances pourrait définir le monde de l'art contemporain. Malgré les tentatives de ruptures des avant-gardes, l'histoire de l'art place l'art contemporain dans la continuité d'un art occidental qui s'est longtemps confondu avec la représentation religieuse. L'art mêlé à la religion partageait sa fonction de liant social. Dans les sociétés dites primitives, les pratiques que nous assimilons à des pratiques artistiques sont liées à des rituels et des croyances. L'art religieux occidental ou extra-occidental est un système de représentations partagées par une communauté. Ces pratiques ont ou avaient un lien avec l'expérience quotidienne, et faisaient sens dans des communautés localisées et localisables. Aujourd'hui, l'art contemporain n'est pas l'expression d'une communauté mais d'une élite et s'adresse en priorité à celle-ci. L'art contemporain a pris ses distances avec le reste de la communauté, la majorité, les 99%. Pour John Dewey cette prise de distance est la conséquence du fait que l'art n'est pas suffisamment en lien avec l'expérience vécue, quotidienne.

Une communauté peut aussi être un groupe de personnes qui vivent en commun dans un lieu, et partagent leur quotidien. Les communautés qui nous intéressent sont à la fois, des communautés délimitées spatialement et des communautés dont les membres partagent des règles et des croyances.

La communauté comme un ensemble de personnes regroupées spatialement ne signifie pas toujours qu'elles partagent les mêmes croyances et les mêmes idées sur tout mais qu'elles ont accepté de mettre en place entre elles, de manière implicite ou explicite, des règles de vies qui les unissent. La vie en communauté peut être un espace d'expérimentation des relations à

---

<sup>803</sup> Marie-Christine Autant-Mathieu, « Œuvres communes », in Atelier de recherche sur l'intermédialité et les arts du spectacle, *Créer, ensemble: points de vue sur les communautés artistiques, fin du XIX<sup>e</sup>-XX<sup>e</sup> siècles*, éd. par Marie-Christine Autant-Mathieu, Montpellier, l'Entretemps, 2013, p. 13.

échelle humaine. En petit groupe on peut plus facilement décider de nouvelles règles à mettre en place et les expérimenter dans la pratique et changer ainsi la vie quotidienne en expérimentant d'autres manières de vivre. Pour les situationnistes la vie quotidienne a été ravagée par le travail et le capitalisme, c'est donc là qu'il faut œuvrer en premier lieu.

L'artiste est souvent perçu comme celui qui vit autrement ou selon ses propres règles qui lui sont dictées par la pratique de l'art. Mais dans le cas de la figure traditionnelle de l'artiste solitaire, ces règles de vie ne s'appliquent qu'à lui seul et il les expérimente en tant qu'individu. Dans les projets de communautés que nous allons aborder, l'artiste prend le rôle d'organisateur, et décide de prendre le cadre de vie qu'il partage avec d'autres comme matériau d'expérimentation. Ces projets même s'ils ont pour figure de référence un artiste ont en commun de viser l'émancipation de chacun des individus qui le compose :

« C'est ce que signifie le mot d'émancipation : le brouillage de la frontière entre ceux qui agissent et ceux qui regardent, entre individus et membres d'un corps collectif. »<sup>804</sup>

L'artiste n'a plus le monopole de la création, il participe à une vie collective comme création. L'art passe de l'imitation de la vie à une forme de vie. L'art change la vie de l'artiste comme il change celle des autres. La révolution de l'art, c'est l'abolition de la séparation, le retour de l'artiste parmi les hommes du commun<sup>805</sup>, la communauté, ou avec les mots de Raoul Vaneigem :

« la véritable révolution c'est d'apprendre à vivre parmi les vivants »<sup>806</sup>

Les artistes qui font partie du monde de l'art ont accepté une spécialisation qui les sépare et les distingue du reste des citoyens. Ils font rarement partie intégrante d'une communauté, d'un village ou d'un groupe d'habitants, à l'instar du reste de la population la mobilité induite par le travail rend plus difficile leur ancrage dans un lieu et réduit les possibilités d'y œuvrer. L'art qui retrouve sa place dans la communauté, ou la communauté en tant qu'art de vivre repose sur des artistes qui exposent dans leur cadre de vie où dont le cadre de vie est l'œuvre. Les artistes qui fréquentent le reste de la population et s'y mélangent sont l'opposé des artistes stars qui font ressembler les revues d'art contemporain à des magazines *peoples*.

Nous parlerons dans cette partie d'artistes qui ont décidé de fonder leur pratique dans le vivre ensemble, de pratiques qui mettent en œuvre la non-séparation, la non-spécialisation, prôné par Allan Kaprow, Robert Filliou et les situationnistes, de communautés qui vivent l'art

---

<sup>804</sup> Rancière, *Le spectateur émancipé*. op. cit., p.26.

<sup>805</sup> Jean Dubuffet, *L'homme du commun à l'ouvrage*, op. cit.

<sup>806</sup> Raoul Vaneigem, op. cit., p.192.



au quotidien et ne délèguent pas à une minorité l'activité créatrice. Il s'agit de s'attarder sur la possibilité que l'art puisse faire partie du quotidien de chacun. Si l'on privilégie la fonction sociale, et l'utilité sociale de l'art ou ce que John Dewey appelle l'efficacité sociale, la fonction ludique de l'art est ce qui le rapproche le plus de l'*objectif ultime* de toute vie en société « qui n'est pas de produire des biens mais "des êtres humains, librement associés" »<sup>807</sup>.

Je m'attarderai sur trois exemples d'art comme cadre de vie quotidienne ou l'art et la vie en société partagent cet objectif ultime, et où le jeu tient une place centrale.

## Otto Muehl : essais de vie commune

Après avoir remis en cause les valeurs de la société autrichienne d'après-guerre aux côtés des actionnistes viennois, Günter Brus, Hermann Nitsch et Rudolf Schvartzkogler, l'artiste a expérimenté la vie en communautés.

Les expériences communautaires d'Otto Muehl reposent sur ses conceptions de l'art et de l'artiste :

« Un artiste frustré refuse de prendre position par rapport au monde dans lequel il vit. Il s'occupe de langage formel. Il semble que rester objectif n'est possible que dans le formalisme. En même temps c'est un refus de la subjectivité. Le poète d'avant-garde ne se salit pas les mains. Non sans suffisance, il renonce à la prise de position. Je suis très avide de prendre position par rapport à ce que je vois, à ce qui existe, à ce qui arrive. Il y a des artistes engagés politiquement ce n'est pas mon cas. »<sup>808</sup>

Ainsi Otto Muehl dénigre les artistes qui ne prennent pas position par rapport au monde mais ne revendiquent pas pour autant le statut d'artiste engagé. Nous résumerons sa position avec l'aphorisme suivant : « L'art engagé c'est comme les frites c'est ceux qui en parle le plus qui en mange le moins ». Les artistes qui revendiquent ouvertement leur engagement, font souvent preuve d'un engagement médiatique ce qui est différent d'un engagement quotidien.

---

<sup>807</sup> John Dewey cité dans Noam Chomsky, *Responsabilité des intellectuels*, Marseille, Agone, 1998, p.138.

<sup>808</sup> « Otto Muehl Ottopsie d'un meurtre », Paris, lundi 19 novembre 2001, in Virginie Luc, Gérard Rancinan, *Art à mort*, Paris, Léo Scheer, 2002, p.83.

Les positions radicales d’Otto Muehl ne sont pas vécues comme un engagement mais simplement comme un choix de vie :

« Je suis heureux de vivre à l’époque actuelle, mais ne me déclare pas satisfait de ce que la société m’offre. Je rêve d’une société créative, sans faim, sans abêtissement par le travail, sans guerres, sans peine de mort, sans police, sans tribunaux et sans organisation centralisée. Je ne ressens pas le besoin de rendre les autres heureux, mais je crois que si je réussis à être heureux et rendre heureux ceux qui m’entourent, cela peut servir d’exemple à d’autres. Je ne suis ni missionnaire, ni prédicateur. Je veux réaliser pour moi une image du monde. Non pas dans la peinture mais dans la vie. »<sup>809</sup>

Cette dernière phrase aurait très bien pu passer pour une citation de Kaprow ou des situationnistes, quant au projet il se rapproche de celui des hippies. Il ne s’agit plus de s’engager de manière symbolique en créant des œuvres comme image, mais de vivre une utopie, un monde à l’image de nos désirs. L’utopie peut cependant dériver lorsqu’elle se veut dogmatique. Avant de trouver la tranquillité qui caractérise la fin de sa vie Otto Muehl est passée par des expérimentations pas tout à fait couronnées de succès :

« Cela fait trente ans que je poursuis ma recherche d’un meilleur mode de vie commune, et par l’intervention de la justice il y a eut de graves contrecoups, en partie par notre faute et notre manque d’expérience. La première expérience communautaire eut lieu dans de trop grandes dimensions. Elle dura vingt ans, jusqu’en 1991, et compta jusqu’à sept cents participants. On a reproduit un petit Etat dans l’Etat.»<sup>810</sup>

Les graves contrecoups c’est la dissolution du *Friedrichshof* première communauté de Muehl, et les poursuites engagées contre lui pour relations sexuelles avec des mineures. Ce ne sont pas les relations sexuelles qui seront condamnées par la justice mais l’influence exercée sur les mineures. Comme le reconnaît Muehl, le projet a péché par son ambition. Trop grande échelle, trop grande concentration de pouvoir. Il a pris le rôle de patriarche et a exercé le pouvoir de cette manière. La réelle difficulté dans ce type de projet et dans toute association humaine est de lutter en permanence contre ce que Raoul Vaneigem appelle la prédation.

Muehl a tiré des leçons de ses échecs et avant de mourir il synthétisait son projet artistique de la manière suivante :

« art life laboratoire - nous parlons d’art direct- devrait être un encouragement à chacun pour faire de sa vie une œuvre d’art. Cézanne eût-il façonné sa vie avec la même intensité que la surface de ses tableaux, sa vie serait devenue un chef-d’œuvre.

---

<sup>809</sup> Idem.

<sup>810</sup> *Art à mort*, op. cit. p.85.

Nous voyons notre devoir :

1. dans le fait de produire dès à présent notre propre bonheur
2. dans le fait de permettre à nos enfants de grandir sans dommages psychiques et de leur donner la possibilité de façonner leur vie de manière créative et sociale.

Il faudrait créer des groupes de familles dont les membres peuvent mener une vie commune où la communication puisse se dérouler sans perturbation sur le plan social et caractériel. La famille élargie est un groupe d'environ 14 à 20 adultes, englobant hommes et femmes. Le groupe familial ne devrait pas être plus grand pour que les relations directes entre les personnes soient possibles. Si ce projet de recherche sociale d'art direct se développait, il pourrait y avoir un réseau de groupes autonomes collaborant par échanges d'informations, d'expériences et financement de projets communs (cliniques, hôpitaux, centres culturels, actions culturelles, centre de recherches thérapeutiques, écoles, universités etc...).

Les principes à poursuivre pour de telles grandes familles seraient :

- trouver une synthèse entre libre sexualité et relations limitées (en couples)
- trouver la synthèse entre propriété commune et privée
- mettre au point ensemble une éducation commune (également une école) où serait poursuivie une formation dans tous les domaines artistiques (peinture, musique, danse, théâtre, littérature..) pour l'épanouissement de la créativité de chacun. »<sup>811</sup>

Cette synthèse correspond aux enseignements que nous pouvons tirer des expériences communautaires hippies ou autres qui ont démarrées dans les années soixante. Nous pouvons aujourd'hui monter des projets sur la base des expériences des générations précédentes. Malheureusement l'on se rappelle rarement d'autre chose que des provocations de l'actionniste et de sa discutable pédophilie comme en témoigne l'article paru dans le journal *Le Monde* à l'annonce de sa mort :

« Otto Muehl, artiste autrichien provocateur et cofondateur de l'Actionnisme viennois, qui fut condamné à la prison pour pédophilie en 1991, est mort dimanche 26 mai à l'âge de 87 ans. [...] Une communauté à caractère sectaire qu'il créa en Autriche en 1972, d'où la monogamie est bannie, tournera au chaos en 1991 lorsque Muehl sera condamné à sept ans de prison pour sévices sexuels sur des mineurs, viol et usage de drogue. À sa sortie de prison il s'installera au Portugal. »<sup>812</sup>

La monogamie n'était pourtant pas proscrite, c'est la famille nucléaire qui était remise en cause dans la communauté, et Muehl n'a jamais été condamné pour pédophilie, mais pour avoir influencé des mineurs adolescents. Cette caricature de Muehl ne favorise pas la

---

<sup>811</sup> <http://www.archivsmuehl.org/artlfr.html>

<sup>812</sup> « Mort de l'actionniste viennois Otto Muehl », *Le Monde.fr*, consulté le 16 novembre 2013, [http://www.lemonde.fr/culture/article/2013/05/28/deces-de-l-actionniste-viennois-otto-muehl\\_3419452\\_3246.html](http://www.lemonde.fr/culture/article/2013/05/28/deces-de-l-actionniste-viennois-otto-muehl_3419452_3246.html).

diffusion de ses idées. Quant à sa contribution à l'histoire de l'art elle est couramment réduite à ses peintures occultant son *art - vie* qui est pourtant la manière dont il a fini son existence :

« Aujourd'hui, en 2002, je vis depuis cinq ans au Portugal, en Algarve. Quatorze adultes et douze enfants font un nouvel essai de vie communautaire. "*Small is beautiful*" »<sup>813</sup>

Muehl reprend ici le slogan hippie, une doctrine développée en détail dans l'ouvrage éponyme d'Ernst Friedrich Schumacher<sup>814</sup>. À petite échelle il est possible d'expérimenter ce que l'on souhaiterait voir advenir à plus grande échelle. L'art fonctionne comme miniature du monde, sa métaphore à petite échelle, alors que la communauté, la ville fonctionne comme une expérimentation à échelle humaine, l'échelle de la vie qui est celle de nos relations avec les autres, qui ne peut pas se limiter à l'échelle d'un individu isolé. Pour Muehl, il ne s'agit pas de jouer :

« Nous n'éprouvons pas le besoin de jouer à ceux qui veulent améliorer le monde. Nous voulons dès à présent mener une vie qui nous rende heureux »<sup>815</sup>

L'art peut jouer ou rejouer le monde, mais l'art comme jeu que nous tentons de mettre en évidence n'est pas ce petit jeu là. Il est la mise en œuvre consciente de pratiques ludiques quotidiennes dont l'objectif est « *l'épanouissement de la créativité de chacun.* ». Pour Muehl, comme pour Dewey, cela passe par l'éducation.

La vie en communauté aura été également la réponse du mouvement hippie aux contraintes de la société et à ses règles contre lesquelles les jeunes contestataires se rebellaient :

« *un ethos de vie contre la guerre, contre la consommation pour l'amour, pour la communauté* »<sup>816</sup>

---

<sup>813</sup> *Art à mort*, op. cit., p.85.

<sup>814</sup> *Small Is Beautiful: A Study Of Economics As If People Mattered*, est un recueil d'essais de l'économiste britannique Ernst Friedrich Schumacher, édité en français par *Contretemps / Le Seuil* sous le titre, *Small Is Beautiful - une société à la mesure de l'homme*, en 1978.

<sup>815</sup> <http://www.archivsmuehl.org/artlfr.html>

<sup>816</sup> Frédéric Monneyron et Martine Xiberras, *Le monde hippie: de l'imaginaire psychédélique à la révolution informatique*, Paris, Imago, 2008. p.24.

## Les Merry Pranksters

Le mouvement hippie trouve ses sources dans quatre périodes historiques<sup>817</sup> :

- 1) Les sociétés traditionnelles
- 2) Les mouvements contestataires occidentaux de la modernité, de la Renaissance au XIXe siècle.
- 3) L'héritage romantique du XIXe siècle
- 4) La Beat Generation

Ces diverses influences se retrouvent chez les proto-hippie que constituent les Merry Pranksters. Leur expérience de vie communautaire a précédé de peu le mouvement hippie. Leurs aventures sont décrites avec précision dans le livre de Tom Wolf *Acid Test*<sup>818</sup>. Le roman est basé sur des entretiens et sur d'abondantes recherches documentaires ce qui ne prive pas l'auteur de mettre en avant son propre point de vue en n'hésitant pas à prendre partie dans ses commentaires caractéristiques du style gonzo<sup>819</sup>.

Wolf raconte ainsi les péripéties du groupe fondé et financé par Ken Kesey grâce aux recettes de son roman *One Flew over the Cuckoo's Nest* et de ses adaptations théâtrales. Le succès du film de Milos Forman avec Jack Nicholson est postérieur et ne participera pas financièrement aux premières entreprises communautaires de Kesey. Le film ne sortant qu'en 1976 soit 12 ans après la célèbre virée en autobus des Merry Pranksters qui les mènera de San Francisco à New-York.

Avant de partir à bord de leur sous-marin<sup>820</sup>, la vie des Merry Pranksters s'est organisée autour de différentes maisons dont celle de Kesey à La Honda en 1963, où les Pranksters s'installent en 1963. La plupart vivent autour de la maison dans des cabanes, des câbles électriques et des micros parcourent la forêt. Ce type d'installation est complété par l'absorption de substances hallucinogènes : la marijuana et le LSD. Les Pranksters prônent un usage récréatif du LSD alors qu'il est encore légal au début et parallèlement expérimenté par des scientifiques et par son principal autre promoteur Timothy Leary dans son manoir de

---

<sup>817</sup> Frédéric Monneyron et Martine Xiberras, *Le monde hippie: de l'imaginaire psychédélique à la révolution informatique*, Paris, Imago, 2008.p.26.

<sup>818</sup> Wolfe, *Acid test*. op. cit, première édition en 1968.

<sup>819</sup> Le journalisme gonzo est une méthode d'investigation journalistique axée sur l'ultra-subjectivité, inventée par Bill Cardoso et popularisée par Hunter S. Thompson qui, pour écrire *Hell's Angels: The Strange and Terrible Saga of the Outlaw Motorcycle Gangs* par exemple, s'était intégré dans un groupe de Hells Angels, était devenu motard et avait adopté leurs conditions de vie pendant plusieurs mois.

<sup>820</sup> La vie des Merry Pranksters dans un ancien bus scolaire jaune aurait inspiré la chanson des Beatles *Yellow submarine*.

Millbrook au New Jersey. Mais les Merry Pranksters s'en servent avant tout comme d'un désinhibiteur, pour ouvrir *les portes de la perception*<sup>821</sup>, un catalyseur pour leurs expériences. Leurs expérimentations sont menées à la même période que celles que mène individuellement Henri Michaux de l'autre côté de l'atlantique. Si pour les Merry Pranksters la vie est un art, le LSD est un outil pour le réaliser pour accéder à de nouvelles sensations et des niveaux de consciences supérieures. Les *acid test* grandes fêtes où l'on distribue du LSD notamment sous forme liquide sont un exemple d'œuvre d'art total expérimenté par les Merry Pranksters : la musique est assurée par les *Grateful Dead*, la poésie par Allen Ginsberg, et on expérimente des jeux de lumières, que l'on retrouve aujourd'hui dans toutes les discothèques mais qui étaient encore inhabituels à l'époque.

La pratique ludique des Merry Pranksters dépasse le simple usage des drogues psychédéliques. Ce n'est que l'une des formes que prend leur jeu. La créativité est au centre de leur vie, et chacun est encouragé à trouver son « truc ». Cela peut être n'importe quoi. Pour Neil Cassidy<sup>822</sup> c'est conduire à grande vitesse et jongler avec son marteau. Il s'agit d'apporter une attention particulière aux gestes et aux comportements, d'en prendre conscience, ce qu'encouragent les drogues psychédéliques, qui permettent de « triper » sur quelque chose, de « bloquer » sur une phrase ou une musique. La drogue crée ainsi des conditions artificielles pour exercer une attitude ludique. Ce rapport étrange aux actions quelconque, cette attitude ludique, je l'ai vécu intensément en présence de Richard Martel : avec lui n'importe quelle action comme préparer la cuisine, faire la vaisselle, puis danser, ou jongler devenait une performance. Nous accordions pour un instant toute notre importance aux actions qui étaient en train de se dérouler, les réalisions consciemment. Le contraire d'une action mécanique automatique. Le cannabis ou le LSD dont font usage les Merry Pranksters qui sont parfois « perchés » pendant des jours, accentue et favorise ce type d'attention, de fascination pour le banal, mais ne peuvent pas la créer de toute pièce. Il faut apprendre à faire des expériences : dans *Outsiders*<sup>823</sup> Howard Becker met en évidence l'apprentissage nécessaire à un bon usage du cannabis. Cette prise de conscience nous ramène au happening de Kaprow, et à l'art comme cadre de l'expérience qui isole le geste quotidien pour en prendre conscience. Dans

---

<sup>821</sup> L'ouvrage de Huxley, paru en 1954 et dans lequel il décrit notamment l'expérience de la mescaline, a largement influencé le mouvement psychédélique. Le titre de l'ouvrage est connu pour être une citation du peintre et poète visionnaire William Blake et pour avoir inspiré le poète, chanteur, Jim Morrison dans le choix du nom de son groupe de rock psychédélique : *The Doors*.

<sup>822</sup> Neal Cassidy a servi de modèle au personnage de Dean Moriarty dans le roman *Sur la route*, de Jack Kerouac mais est aussi l'un des personnages réels d'*Acid test* de Tom Wolf. Il ainsi devenu à travers la littérature une figure des mouvements Beat et psychédélique.

<sup>823</sup> Becker, *Outsiders*. op. cit.

les deux cas, le recours à une expérience artificielle sert à prendre conscience de l'expérience quotidienne, et nous ramène à la formule de Robert Filliou :

« L'art c'est ce qui rend la vie plus intéressante que l'art »

La vie quotidienne performée de Kaprow est un quotidien joué. Les Merry Pranksters mettent eux aussi en scène le quotidien et notamment ses rapports d'autorité. Chacun est le chef à son tour et peut demander ce qu'il veut aux autres mais sera à son tour aux ordres des autres. Ils jouent les relations de pouvoir qui sont à l'œuvre au quotidien :

« Les jeux sont importants. Le commun des mortels, d'après eux, est composé de milliers d'individus pris au piège, prisonniers de jeux dont ils ne sont même pas conscients. »<sup>824</sup>

Comme dans le tournoi de SLAM<sup>825</sup>, le jeu sert à mettre en scène, un jeu inconscient. Dans le film *Max et les Maximonstres*, un enfant découvre un pays imaginaire où il expérimente par le jeu des situations de tension, de frustration et de contrôle<sup>826</sup>, qui ressemblent de près aux expériences ludiques des hippies et à leurs jeux d'autorités. Chez les Merry Pranksters, il s'agit bien d'un jeu car personne n'est réellement le chef, et on se moque de celui qui veut le devenir car c'est lui le dindon de la farce, celui qui n'a pas compris que la vie elle-même est un jeu. Les Merry Pranksters puis les hippies ont pris acte que la distribution des rôles dans la société était avant tout affaire de croyance, de jeux et de rituels, et qu'il est tout aussi fou de se prendre réellement pour le chef que de penser pouvoir voler, c'est ce qu'affirme également Cornélius Castoriadis.

---

<sup>824</sup> Wolfe, *Acid test*. op. cit., p.25.

<sup>825</sup> § Les scènes ouvertes SLAM page 244.

<sup>826</sup> Spike Réalisateur / Metteur en scène / Directeur artistique Jonze et al., *Max et les maximonstres: Il y en a un en chacun de nous*, Warner Home vidéo, 2010. L'un des monstres réalise également des maquettes et leur monde est à cheval entre fiction et réalité, une microsociété imaginaire où les relations entre les personnages sont l'image des luttes de pouvoir réelles.

§ Jeu & réalité page 22.

§ Des mondes miniatures page 39.

« Cette prétendue organisation rationnelle exhibe, on le sait et on l'a dit depuis longtemps mais personne ne l'a pris au sérieux sauf ces gens non sérieux que sont les poètes et les romanciers, toutes les caractéristiques d'un délire systématique. Remplacer, s'agissant de l'ouvrier, de l'employé, ou même du « cadre », l'homme par un ensemble de traits partiels choisis arbitrairement en fonction d'un système arbitraire de fins et par référence à une pseudo-conceptualisation également arbitraire, et le traiter dans une pratique en conséquence, traduit une prévalence de l'imaginaire, qui, quelle soit son "efficacité" dans le système, ne diffère en rien de celle des sociétés archaïques les plus "étranges". Traiter un homme en chose ou en pure système mécanique n'est pas moins, mais *plus* imaginaire que de prétendre voir en lui en hibou, cela représente un autre degré d'enfoncement dans l'imaginaire ; car non seulement la parenté *réelle* de l'homme avec un hibou est incomparablement plus grande qu'elle ne l'est avec une machine, mais aussi une société primitive n'a jamais appliqué aussi radicalement les conséquences de ses assimilations des hommes à autre chose, que ne le fait l'industrie moderne de sa métaphore de l'homme automate. Les sociétés archaïques semblent toujours conserver une certaine duplicité dans ces assimilations ; mais la société moderne les prend, dans sa pratique, au pied de la lettre de la façon la plus sauvage. »<sup>827</sup>

Faire de la vie un art à travers le jeu, c'est conserver la duplicité du jeu qui nous donne un certain détachement, et nous permet les choses en perspective, de mettre nos actions en rapport avec celles plus grande de l'univers et de faire ainsi preuve également d'humilité comme le suggérait déjà Robert Louis Stevenson qui fait partie de « ces gens non sérieux que sont les poètes et les romanciers » dont parlait Castoriadis :

« Ils pensent que cette petite boule tempérée sur laquelle ils jouent leurs farces est le centre et le pivot de l'univers ? Pourtant il n'en est rien. »<sup>828</sup>

Dans son apologie des oisifs Stevenson dénonçait déjà lui aussi le travail et sa misère :

« Cette prétendue oisiveté, qui ne consiste pas à ne rien faire, mais à faire beaucoup de choses qui échappent aux dogmes de la classe dominante, a tout autant voix au chapitre que le travail. De l'avis général, la présence d'individus qui refusent de participer au grand handicap pour gagner quelques pièces est à la fois une insulte et un désenchantement pour ceux qui y participent. »<sup>829</sup>

Ne rien faire<sup>830</sup> comme équivalence du faire est ce qui rapproche les hippies de Robert Filliou : c'est l'enseignement commun qu'ils ont cherché dans le Bouddhisme et le Zen mais cette non-volonté est aussi celle de Bartléby le scribe<sup>831</sup>, et bien sûr celle du non-art d'Allan Kaprow. L'influence de la pensée Bouddhiste a aussi amené les hippies à la non-violence déjà

---

<sup>827</sup> Castoriadis, *L'institution imaginaire de la société*. op. cit., pp.221-222.

<sup>828</sup> Stevenson, *Une apologie des oisifs*. op. cit., p.28.

§ Paresse, oisiveté et décroissance page 169

<sup>829</sup> Ibid. p.7.

<sup>830</sup> Lors d'une matinée d'échanges sur le thème accompagner l'enfant animée par la sociologue Véronique Laforets, le 15 janvier 2014 au campus de la fonderie à Mulhouse, nous avons pu discuter de la difficulté de faire comprendre aux institutions, aux parents, aux autorités, l'importance pédagogique de ménager des temps de « ne rien faire » pour les enfants, où lorsqu'il ne font rien ils font toujours quelque chose.

<sup>831</sup> Agamben, *Bartleby ou La création*. op. cit.



caractéristique des Merry Pranksters, qui agissaient à la manière des clowns activistes que l'on retrouve aujourd'hui chez les nouveaux militants<sup>832</sup> :

« un geste satirique qui leur était cher, à offrir des fleurs aux flics, pour enterrer les cognes sous de tendres et juteux pétales d'amour. »<sup>833</sup>

Cette non-violence s'exerce dans la confrontation avec l'autorité mais passe aussi par le refus de d'assumer l'autorité en commençant par Ken Kesey :

« Il n'était pas le chef mais le « non-navigateur ». Le non-maître aussi. »<sup>834</sup>

Il ne s'agit pas de nier ce statut mais de le mettre à distance et de l'affirmer tout en y renonçant, tout comme Allan Kaprow fait avec l'art. Jouer la hiérarchie est le meilleur moyen que les Merry Prankster ont trouvé pour désamorcer ses effets. Ainsi le chef est celui dont on doit rire dès qu'il se prend au sérieux, il n'est jamais celui dont on doit avoir peur car son rôle est le plus ridicule.

En termes de pédagogie Kesey, le non-navigateur ne dirige pas le groupe mais l'accompagne, il est davantage l'organisateur au sens d'Alinsky que le chef :

« C'est la différence essentielle entre le chef et l'organisateur. Le chef aspire au pouvoir pour satisfaire ses désirs personnels et réussir sur un plan social et personnel, il veut obtenir le pouvoir pour lui-même. L'organisateur lui cherche à créer du pouvoir pour permettre aux autres de s'en servir. »<sup>835</sup>

Kesey n'a d'autres projets que de permettre aux autres de vivre comme ils le désirent, il crée un espace de liberté dont il est le garant : « *Vous êtes avec l'autobus, ou vous n'êtes pas avec l'autobus [...]* ». Le sens de cette phrase n'est pas clairement défini, il s'agit d'un état d'esprit mais pas d'un dogme :

« L'enseignement de Kesey ne comportait pas de théologie, pas de philosophie, du moins pas de sens d'un *isme*. On ne poursuivait aucun progrès d'ordre moral, aucun progrès d'ordre social, pas question de salut, et certainement pas question d'immortalité ou de vie dans l'au-delà. »<sup>836</sup>

Cette immanence caractérise le projet ludique, il n'y a rien d'autre à attendre que sa réalisation ici et maintenant. Le caractère ludique de l'entreprise de Kesey rappelle le projet situationniste qui trouve lui aussi ses sources dans les mouvements contestataires occidentaux de la modernité du dix-neuvième siècle<sup>837</sup> :

---

<sup>832</sup> § *Les années 2000 : désobéissance civile et artivisme* page 208

<sup>833</sup> Wolfe, *Acid test*. op. cit., p.17.

<sup>834</sup> Ibid. p.126.

<sup>835</sup> Alinsky et Görtz, *Etre radical*. op. cit., p.129.

<sup>836</sup> Wolfe, *Acid test*. op. cit., p.127.

<sup>837</sup> § *Les primitifs de l'avant-garde ou la lignée oubliée* page 190.

« Une seule entreprise nous paraît digne de considération : c'est la mise au point d'un divertissement intégral. [...] La construction de situations sera la réalisation continue d'un grand jeu délibérément choisi. [...] Il faudra réinventer en permanence l'attraction souveraine que Charles Fourier désignait dans le libre jeu des passions. »<sup>838</sup>

Les situationnistes sont plus urbains, et c'est à l'intérieur de la ville qu'ils créent leur espace de liberté par le jeu. Les communautés hippies et autres se développent le plus souvent en milieu rural, mais c'est bien en ville dans le quartier d'Haight Hashbury de San Francisco que se trouvait le cœur du mouvement et qu'étaient expérimentées la vie en groupe et ses rues portent encore les traces d'une importante activité artistique. Les recherches d'alternatives ont lieu à la campagne, où l'espace, et la terre permettent l'autonomie grâce à l'agriculture, mais la ville peut elle aussi être le lieu d'expérimentation et faire de l'art l'environnement quotidien d'une communauté.

---

<sup>838</sup> « Une idée neuve en Europe », Potlatch n°7, 3 août 1954, cité par Chollet et Leroy, *L'insurrection situationniste*. op. cit, p.61.

## Heidelberg Project : l'art comme environnement

« en repartant de Dada, les situationnistes ont tenté de transformer l'antiart en une action esthétique unitaire et interdisciplinaire (l'urbanisme unitaire) à travers l'expansion à la politique ; le Land Art a transformé l'objet sculptural en construction du territoire à travers une expansion au paysage et à l'architecture. »<sup>839</sup>

Les situationnistes et les artistes du *Land Art* ont fait passer l'art de l'échelle de l'objet à l'échelle de l'environnement. Dans les années soixante des artistes ont tenté de créer des environnements à l'intérieur du musée, des œuvres *in situ* qui entraînent en relation avec l'espace. En 1962, l'exposition « Dynamic Labyrinth » au Stedelijk Museum d'Amsterdam regroupe des artistes internationaux, connus désormais pour former le Nouveau Réalisme. Daniel Spoerri, Jean Tinguely, Martial Raysse, Niki de Saint Phalle, Robert Rauschenberg, Per Olof Ultvedt, disposent ainsi de trois semaines pour créer un environnement labyrinthique. Jean Tinguely propose notamment une salle remplie de ballons<sup>840</sup>, qui n'est pas sans rappeler *Yards* d'Allan Kaprow, réalisé un an plus tôt à la Martha Jackson gallery à New York<sup>841</sup>. Ces tentatives se rapprochent de la création de situation prônée par les situationnistes mais sont fortement critiquées par ces derniers parce qu'elles se cantonnent au musée : elles ne sont qu'un divertissement pour le public et ne permettent pas la rencontre avec la ville, notre environnement. Ce changement d'échelle, ce passage de l'œuvre d'art peinture ou sculpture à la dimension de l'environnement, on le retrouve également dans l'art brut, dont les artistes étendent leurs productions à leurs lieux de vies.

À Detroit, l'artiste Tyree Guyton expérimente depuis plus de 25 ans l'art à ciel ouvert dans le quartier d'Heidelberg qui est devenu à la fois lieu de création et d'exposition<sup>842</sup>. Avec les habitants et notamment les enfants, il s'est s'approprié les maisons abandonnées pour en faire des œuvres collectives. Je ne me suis pas rendu directement sur place, mais j'ai choisi cette exemple parmi d'autres parce qu'il m'a été rapporté par un autre étudiant à la suite d'une présentation de mon travail de thèse. Il avait lui-même pu visiter les lieux. D'autre part les maisons d'Heidelberg font pour moi échos aux cabanes de Richard Greaves<sup>843</sup>. La créativité s'exprime dans les deux cas sous la forme d'un art brut. Il n'y a pas de sélection en vue d'une exposition, c'est le lieu de création lui-même qui devient musée. Heidelberg est envisagé

<sup>839</sup> Careri, *Walkscapes*. op. cit., p.28.

<sup>840</sup> Annexe page 373.

<sup>841</sup> Annexe page 344.

<sup>842</sup> Annexe page 329.

<http://www.heidelberg.org/>

<sup>843</sup> Annexe page 325 et le texte *Beauce, Beauce, Beauce ! Looking for a good time !* qui décrit mon séjour Annexe page 392.

consciemment comme une destination touristique par les porteurs du projet. Ils contribuent ainsi à rendre attractif un quartier qui ne présenterait par ailleurs sans doute aucun intérêt pour les voyageurs.

Le projet de Tyree Guyton tire une partie de son intensité et de son sens de son contexte urbain : Detroit fer de lance de l'industrie américaine est sans doute aujourd'hui la ville qui n'ayant connu ni guerre, ni ouragan, contient le plus de ruines, dont font partie notamment les équipements culturels comme les gigantesques théâtres cinémas et opéras<sup>844</sup>. À la démesure du capitalisme, son accumulation à outrance et ses bulles, répond ainsi un art proche de ses habitants et ancré dans leur quotidien. Les matériaux de récupération, et pauvres rappellent qu'ici on fait avec ce qu'on a, et qu'en agençant ce qu'on a on peut déjà changer le visage des choses. Les motifs et les décorations rappellent l'art brut et les dessins d'enfants. Le quartier est un véritable terrain de jeu urbain<sup>845</sup> et prend des couleurs grâce à l'art. Le point de départ est à l'opposé de la majorité des démarches actuelles qui consistent à saupoudrer des œuvres d'art contemporain dans nos cités avec une parodie de concertation et de démocratie en s'étonnant ensuite de l'accueil négatif qu'elles peuvent recevoir. Les échecs se concluent par un « on a essayé, ça ne marche pas ». C'est ne pas comprendre que les gens ont besoin d'un art qui vienne d'eux, qui s'adresse à eux ainsi que de véritables espaces d'expression qui leur sont destinés, mais il ne suffit pas non plus de mettre à disposition un ou deux murs gris à décorer par des graffeurs.

Tyree Guyton prend le rôle d'organisateur d'un projet mis à disposition des habitants, et à partir duquel ils peuvent se rencontrer et créer ensemble. Si le quartier d'Heidelberg ressemble à cela aujourd'hui, c'est peut-être qu'en suivant cette dynamique n'importe quel quartier pourrait y ressembler. On pourrait nous mettre en garde, car il ne faudrait pas que tous les quartiers ressemblent à celui d'Heidelberg pour ne pas en tendre à une uniformisation. Pourtant l'uniformité existe déjà, celle proposée par les architectes et urbanistes encore marqués par le modernisme. Nous préférons l'uniformité de la création libre, celle des façades d'Heidelberg, celle des créations bariolées des Merry Pranksters, celle des motifs répétitifs de l'art brut. Les gens ne sont pas prêts à ce qu'on recouvre leurs maisons de peluches ou qu'on la peinturlure, mais ils sont prêts à accepter que vous commenciez par peindre la votre et n'ont rien contre le fait de mettre un peu de couleur sur les murs de bétons

---

<sup>844</sup> Voir les photographies d'Yves Marchand et Romain Meffre, Yves Marchand, Romain Meffre, Robert Polidori, *Détroit, vestiges du rêve américain*, Göttingen, Steidl, 2010.

<sup>845</sup> Le projet d'Heidelberg diffère des recherches d'Aldo Van Eyck et si les résultats sont formellement différents ils ont en commun de mettre l'espace à disposition de ses habitants

§ Du projet ludique à sa réalisation page 65.

gris : « *c'est bien, ça change* » vous répondront-ils. Ils n'y sont pas habitués mais y sont-ils opposés ?

Je réalise régulièrement des fresques avec des enfants dans le cadre d'atelier graff dans des MJC. Aucun des murs que j'ai peint avec les enfants n'a été vandalisé à ce jour, alors que certains datent d'il y a plus de 10 ans et s'effritent gravement. Lorsque je rencontre un jeune ou un habitant ils en parlent toujours avec le sourire. Même dans les mairies les plus reculées et renfermées, vous trouverez un accueil favorable à ce type d'initiative si vous êtes un peu diplomate et que vous savez communiquer, comme peut l'enseigner Saul Alinsky<sup>846</sup>. Je remarque également avec le recul qu'un seul atelier, ou une œuvre à laquelle participe un enfant ou un adolescent peut le marquer durablement. « *Changing lives through art* » : c'est bien le mot d'ordre du projet Heidelberg. L'art peut changer la vie, celle de ceux qui y participent ou dont il change l'environnement quotidien davantage que celle de ceux qui en sont spectateurs.

Par l'art, nous pouvons nous approprier notre environnement. Le projet de Tyree Guyton se rapproche des projets d'aires de jeux conçus par des artistes mais aussi d'une véritable démocratie participative qui peut naître à partir d'une réflexion sur ces espaces :

« L'intérêt de l'évolution de l'implication de la communauté – dans le domaine du loisir, notamment – est que les programmes les plus significatifs semblent laisser rapidement de côté le jeu, les parcs et le loisir pour devenir des organisations sociales d'action communautaire touchant à tous les aspects de l'environnement. »<sup>847</sup>

En nous appropriant l'espace par le jeu et les espaces du jeu, nous redéfinissons notre environnement. À Heidelberg, chez les Merry Pranksters, dans la communauté d'Otto Muehl, l'espace ludique de l'art n'est plus celui du musée mais celui de la vie quotidienne. Tous ces projets s'élèvent contre le mensonge culturel que dénonce Simon Nicholson :

---

<sup>846</sup> Alinsky et Görtz, *Etre radical*. op. cit.

<sup>847</sup> Simon Nicholson « La théorie des éléments indéterminés » dans Vincent Romagny, *Anthologie*. op. cit., p.84.

« La créativité est le domaine réservé à ceux qui ont du talent : nous autres sommes contraints de vivre dans un environnement construit par les talentueux, d'écouter la musique des talentueux et de lire les poèmes, les fictions et les pièces des talentueux. Voilà ce que notre culture et notre éducation nous encourage à croire – un mensonge qu'engendre et perpétue notre culture. Forte de ce mensonge, l'élite culturelle dominante nous assure que l'urbanisme, le design et la construction de tout élément de l'environnement sont si complexes et singuliers que seuls les talentueux – diplômés et experts en urbanisme, ingénierie, architecture, art, enseignement, psychologie comportementale, etc. – peuvent répondre adéquatement aux questions environnementales. De là vient que la grande majorité de la population se voit écartée de la manipulation des éléments du bâtiment et du construit (et pire, qu'elle s'en considère incapable), qu'il s'agisse d'études environnementales, d'art abstrait, de littérature ou de science ; la créativité – le jeu avec les éléments et les variables du monde qui permet d'expérimenter, de découvrir et de former de nouveaux concepts – a été officiellement déclarée domaine réservé des créatifs, privant le reste de la communauté d'un pan entier de sa vie et de son mode de vie.»<sup>848</sup>

On retrouve ici la défense du « génie sans talent » de Robert Filliou et la non-spécialisation mais aussi la notion d'urbanisme unitaire<sup>849</sup> des situationnistes. La réappropriation de la vie quotidienne passe par une réappropriation de la culture. L'art comme activité séparée est éloignée de la vie quotidienne. Les situationnistes ont refusé la séparation de l'art et on fait de son ancrage dans la vie quotidienne un moyen de l'améliorer. Ils ont fait l'expérience de cette confusion entre l'art et la vie par le jeu, qui aura été un moyen de dissoudre la culture dans le quotidien. Faire de l'art un jeu et des jeux un art, c'est reconnaître l'importance de la créativité quotidienne et refuser que la culture se définissent par des institutions hors de nos vies. Choisir les jeux auxquels nous jouons est aussi important que de choisir où nous y jouons. La création de lieux spécifiques pour l'art et le jeu en dehors de notre environnement quotidien et notre manque de participation à l'élaboration de celui-ci sont les raisons pour lesquelles la créativité quotidienne du plus grand nombre est clandestine. La créativité ne peut ni s'exprimer dans notre environnement dont la création est délégué à une minorité, ni dans les lieux qui lui sont consacrés puisqu'ils sont réservés à l'expression d'une minorité.

Dans ces conditions le projet d'Heidelberg et les projets de communautés cités précédemment apparaissent comme différentes stratégies pour redonner à la créativité une place centrale dans la vie quotidienne, à travers notre environnement et notre mode de vie.

---

<sup>848</sup> Ibid. p.82

<sup>849</sup> Lexique page 311

## Lieux de vies : lieux de cultures

À Strasbourg le squat de la route des Romains a hébergé des artistes pendant de longues années, avec notamment un atelier de sérigraphies mais aussi des événements réguliers, concerts, fêtes, projections. La Maison Mimir a pris le relais après que la municipalité ait expulsé le squat de la route des Romains. Ancien *no man's land*, zone intermédiaire entre Strasbourg et sa banlieue, avec l'arrivée du tram le quartier, la pression immobilière a augmentée. Ces réflexions urbanistiques sont tributaires des analyses situationnistes qui montraient déjà comment le capital détermine notre environnement quotidien. Face aux impératifs économiques les artistes de la route des romains n'avaient aucune chance. Il aurait fallu une décision politique forte pour maintenir ce lieu malgré la pression économique et il aurait surtout fallu que son importance soit reconnue. Lorsque l'on discute de l'importance à donner aux squats et autres lieux collectifs, autogérés, les hiérarchies culturelles reviennent rapidement dans le débat :

« La pensée politiquement correcte inclut même couramment les nouveaux lieux, squats, friches, lieux dits intermédiaires, dans les arts urbains, comme s'il s'agissait là par nature d'une « émergence artistique » qu'il faudrait soutenir sans discrimination et sans juger de la qualité de leur éventuelle production. [...] C'est confondre pratiques sociales et activités artistiques dans une même catégorie « culture »<sup>850</sup>

Dans son ouvrage *L'inculture pour tous* Serge Chaumier présente en détail et de manière très utile les débats sur la culture en France depuis la création de son ministère mais il est dommage que l'auteur défende la distinction là où les situationnistes et Kaprow optaient pour la confusion. Il existe peut-être une pensée politiquement correcte teintée de situationnisme que l'auteur aurait raison de dénoncer mais il existe aussi une pensée politique radicale, anticapitaliste, qui juge ces lieux pour ce qu'ils sont, c'est-à-dire des lieux de vie et de création.

Autrement dit, ils nous offrent des expériences esthétiques et comme le défend Richard Shusterman :

« si l'on considère que ce qui est crucial dans l'art, c'est l'expérience esthétique plutôt que l'ensemble des œuvres qui constituent la carte d'identité historique de l'art, on tient alors une base solide pour combattre toute tendance à la réduction et à l'exclusion. »<sup>851</sup>

---

<sup>850</sup> Chaumier, *L'inculture pour tous*. op. cit., p.162.

<sup>851</sup> Shusterman, *L'art à l'état vif*. op. cit., p.84.

Nous ne sommes pas pour la destruction des musées au profit exclusif de ce type d'espace mais pour la reconnaissance de ces lieux autres, qui sont nécessaires à l'intégration de l'art dans la vie. Mon ami et poète Ivy<sup>852</sup> défend l'idée que la sensibilité s'apprend mais que cet apprentissage fait défaut à un trop grand nombre d'individus qui se retrouvent plongés dans l'âge adulte sans savoir ce qu'ils aiment. Ce n'est pas à l'école que l'on apprend à sentir, à exprimer ses sentiments. Ce n'est pas au musée non plus, ou comme à l'école on ne pose jamais toutes les questions pour ne pas passer pour un idiot. L'expérience n'a pas besoin d'autorité, mais de fréquence.

Oui, la qualité des productions nous importe peu et oui nous pensons qu'il faut soutenir sans distinction ce type de lieu, soutenir leur multiplicité et leur diversité, et oui, la culture est pour nous un mélange de pratiques sociales, artistiques et politiques comme l'affirmaient les situationnistes. Serge Chaumier n'a pas compris que ces espaces répondent justement à la confiscation de la notion de culture par une élite et que l'utilité et la fonction artistique de ces espaces est de répondre aux manques des lieux institutionnels quels qu'ils soient :

« Chaque espace est considéré comme un laboratoire social qui a la double vocation de souligner les négligences des institutions en matière de gestion immobilière et de pallier le manque d'espaces dédiés au tissu social, associatif et artistique »<sup>853</sup>

De plus si nous acceptons de jouer le jeu de nos adversaires, nous répondons que sur le terrain de la qualité, les lieux alternatifs ont souvent une programmation plus dense et plus variée que n'importe quel lieu officiel et ce avec peu ou pas de moyens<sup>854</sup>. Ils sont un vivier sur lequel s'appuie l'art. Ils sont l'antichambre esthétique où attendent des artistes qui seront reconnus plus tard officiellement. Ils sont l'alternative à des générations d'artistes issus uniquement des écoles d'arts, qui d'ailleurs s'y retrouvent aussi. Ces lieux sont le passé, le présent et le futur de l'art. Sans eux, les musées seraient à moitié vides car ils n'auraient jamais rien trouvé pour satisfaire leur désir de subversion. Ces lieux ont la caractéristique d'accueillir sans distinction toutes les formes d'art, la poésie, les arts plastiques, la musique, le théâtre. Ils sont des lieux de vie de créations : ils sont des lieux de culture, qui répondent au quotidien aux injonctions de la pluridisciplinarité et de la fusion des arts qu'ont lancé les avant-gardes et auxquelles les musées, galeries, foire et autres espaces d'expositions ne

---

<sup>852</sup> Il a lancé les scènes Slam à Montréal et dans tout le Québec. Nous nous sommes rencontrés à un Tournoi de Slam national en France et j'ai pu l'inviter à la scène Slam à Strasbourg et par la même occasion chez moi en novembre 2014.

<sup>853</sup> Jeanneau et al., *Les nouveaux militants*. op. cit., p.179.

<sup>854</sup> Si c'est un budget qui définit le nombre d'événements qu'un lieu peut proposer, ne pas en avoir multiplie infiniment les possibilités.



peuvent répondre en saupoudrant de musique ou de performances leurs événements. Dans la culture officielle et dominante, le musée reste le musée, le théâtre un théâtre, et la salle de concert une salle de concert. À l'opposé de la New Babylon de Constant, les architectes et les élus continuent de faire construire des monuments sclérosés pour y enfermer la culture, et ce ne sont pas les quelques parois mobiles qui modifieront la tendance.

Les lieux de vies alternatifs qui sont basés sur une critique de la vie quotidienne sont aussi les lieux d'une culture alternative à celle basée sur la séparation, la spécialisation et la hiérarchisation. Ces initiatives portent en elles le projet ludique, celui d'une société basée sur la créativité, celui d'un « *art direct* », d'une « *créativité appliquée aux relations humaines, dans la réalité* »<sup>855</sup>.

Un autre monde est possible et un autre art à fortiori. Derrière le spectacle de l'art que nous proposent une trop grande majorité de revues et d'ouvrages spécialisés se cachent des initiatives et des manières de faire et qui ont suivi le chemin tracé par les avant-gardes en voulant sortir l'art de son monde séparé, de sa bulle. Parmi les « *Enfants de Dada et de Debord* », « *Aucun ne croit au Grand Soir, tous pensent qu'agir, ici et maintenant, c'est un bon début.* »<sup>856</sup>. Ces pratiques prennent pour la forme d'utopies concrètes :

« les militants commencent à agir comme si le monde dans lequel ils aspirent à vivre était déjà là. La préfiguration politique, c'est agir maintenant comme on voudrait le faire dans le futur. »<sup>857</sup>

« Une utopie mise en pratique en quelque sorte »<sup>858</sup>

L'immanence de ces projets est plus que jamais ce qui les rapproche du projet situationniste tel que peut le formuler Raoul Vaneigem :

« L'important n'est pas d'aboutir, mais de partir de la base et de s'en éloigner sans jamais la quitter. La base c'est l'expérience vécue par la collectivité et par chacun des individus qui la composent »<sup>859</sup>

---

<sup>855</sup> Otto Muehl, Luc et Rancinan, *Art à mort.*, op. cit, p.79.

<sup>856</sup> Anne Quentin, « Batailles en couleurs », *Stradda, Résistances artistiques*, n° 28, avril 2013, pp. 12-15.

<sup>857</sup> Tim Jordan cité par Jeanneau et al., *Les nouveaux militants.*, op. cit., p.209.

<sup>858</sup> Selon les mots des auteurs Ibid.

<sup>859</sup> Raoul Vaneigem, *Entre le deuil du monde et la joie de vivre : les situationnistes et la mutation des comportements*, Paris, Gallimard, 2008, p. 186.

L'art oscille entre l'échelle de l'individu et celle du collectif. En considérant l'art comme jeu et le jeu comme art nous avons essayé jusqu'ici de mettre l'accent sur la créativité du jeu que l'on retrouve dans l'art et qui peut tout aussi bien être individuelle que collective. Mais nos considérations ont déjà mis en évidence un autre aspect ludique de l'art : comme chaque jeu il partage le joueur entre compétition et coopération.

Coopération que William Morris défendait à la fin du dix-neuvième siècle. Si la compétition et la coopération s'interpénètrent, qu'il existe de la coopération dans les systèmes compétitifs et de la compétition dans des lieux où elle semblerait absente, il s'agit cependant de deux pôles et chaque activité tend vers l'un ou vers l'autre. Il existe encore aujourd'hui des modèles de création issus des années soixante qui sont basés sur la création collective et qui reprennent le projet des communautés :

« protestent contre les injustices des hiérarchies sociales, le pouvoir de l'argent ou le terrorisme idéologique et dans le domaine artistique, l'académisme, les clichés, le mercantilisme, le vedettariat... Elles instaurent d'autres règles pour servir d'autres buts. [...] l'amitié contre la compétition agressive ; le courage et la persévérance contre l'étalage des effets ; la pauvreté contre la rentabilité. »<sup>860</sup>

Pour les artistes la communauté est aussi un moyen de sortir de la compétition, du marché :

« en nous unissant pratiquement à l'extérieur du "marché" des œuvres d'art, à l'extérieur des formes gouvernementales et commerciales de la culture, c'est-à-dire en nous organisant de telle manière que chacun pourra consacrer tout son temps à une activité révolutionnaire, sans perdre aucune énergie ni aucun temps à des activités " rémunératrices" »<sup>861</sup>

L'art comme jeu se peut prendre la forme d'utopies à mettre en œuvre, mais il reste avant tout une métaphore qui fait de l'artiste un joueur, c'est-à-dire un être humain tiraillé entre compétition et coopération.

---

<sup>860</sup> Atelier de recherche sur l'intermédialité et les arts du spectacle, *Créer, ensemble*. Marie-Christine Autant-Mathieu, Œuvres communes, p.13 - 22, p.17.

<sup>861</sup> Jouffroy, Pommereulle, et Durán, *L'abolition de l'art*. op. cit., p.66.

# Compétition et coopération

L'art comme jeu oscille entre ces deux pôles. « *Le jeu individuel se veut en général plutôt informel* »<sup>862</sup> tandis que la compétition comme système organisé correspond au jeu structuré sous forme d'institution. Cependant la compétition peut également exister de manière informelle dans le jeu individuel et inversement la coopération n'est pas exclue des systèmes de compétition, mais priorité est donnée à l'une ou à l'autre et ce choix conscient ou inconscient oriente nos activités. La coopération peut donner forme à des systèmes plus ouverts qui offrent à chacun la possibilité de participer ou de créer des relations informelles autour d'un projet, d'une idée<sup>863</sup>. La création collective engage les individus dans des processus qui reconnaissent la participation de chacun à défaut de célébrer le talent d'un seul qui s'approprie au final le travail des autres<sup>864</sup>. La satisfaction ne vient plus d'une reconnaissance personnelle mais du travail bien fait, du don de soi dans l'œuvre commune, de l'activité même et de ce qu'elle nous apporte.

## Création collective 2.0

Nous avons pu voir la prégnance d'une attitude ludique dans les avant-gardes historiques jusqu'aux années soixante mais il nous semble difficile de trouver dans le champ de l'art contemporain une réelle continuité avec ces pratiques et ces attitudes irrévérencieuses. Les écarts et les révoltes sont trop souvent d'apparence et ne remettent pas radicalement en question le fonctionnement hyper compétitif de l'art contemporain, ni le statut individuel de l'artiste et le système reste largement fondé sur une forme de vedettariat. Les artistes contemporains ne s'appuient pas concrètement sur des pratiques participatives et même lorsque c'est en partie le cas le statut privilégié de l'artiste fait qu'il récolte tout ou la plus grande partie des différentes formes de gratification liées à ses actions : la participation et le collectif y sont trop souvent joués, représentés dans un théâtre dont la scène sert à célébrer la créativité de l'artiste et ne reconnaît qu'indirectement l'importance des participants.

---

<sup>862</sup>Roberte Hamayon, *Jouer: étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*, Paris, la Découverte, 2012. p.326.

<sup>863</sup> Le projet ADN en est l'exemple personnel le plus récent. Annexe page 419.

<sup>864</sup> L'artiste lorsque qu'il se démarque par une œuvre s'approprie souvent le travail de collaborateurs ou de pairs, en appuyant l'originalité de son œuvre au détriment de ses filiations, dans le but de la rendre rare et unique et d'offrir ainsi un chemin à la spéculation.

En dehors des duos et des groupes d'artistes qui semblent davantage de l'ordre de la stratégie et dans lesquelles le noms des artistes disparaît de moins en moins durablement, les exemples de création collective sont bien rares et pâlisent devant d'autres exemples que l'on peut trouver en dehors du champ de l'art mais qui n'en reste pas moins en continuité avec les revendications et les postures avant-gardistes.

Après la mort annoncée de l'auteur et la remise en question du statut de l'artiste par les artistes eux-mêmes, la création collective a trouvé un nouvel essor avec le réseau, dont l'invention et l'idéologie sont fortement liées à la contre-culture américaine des années soixante.

## De la contre-culture à la cyberculture

Dès son émergence la cyberculture a assimilé les principes révolutionnaires des avant-gardes :

« Comme les activistes de la contre-culture américaine, les premiers défenseurs et utilisateurs de l'informatique rêvent d'un monde de liberté et d'autonomie fondé sur l'échange et la créativité, en dehors ou à la marge des cadres établis de la société. »<sup>865</sup>

Pour Nicolas Danet et Frédéric Bardeau, auteur d'un ouvrage sur la genèse du mouvement *Anonymous* dont le simple nom reprend une aspiration partagés de nombreux artistes des avant-gardes<sup>866</sup>, la cyberculture reprend les utopies de la contre-culture des années soixante en faisant du cyberspace un lieu « où sont appliqués de nouvelles règles »<sup>867</sup>. Tout devient possible sur le réseau, du moins en théorie. Les hacktivistes se battent justement pour préserver la liberté de cet espace. Pour suivre cette filiation entre libertaires hippies et cyberactivistes, il n'est pas anodin de remarquer que John Perry Barlow fondateur de l'*Electronic Frontier Foundation* et auteur de la « Déclaration d'indépendance du cyberspace »<sup>868</sup> fut l'un des musicien des Grateful Dead, groupe de musique qui jouaient lors des *Acid test* proposés par les Merry Pranksters<sup>869</sup>.

On retrouve par ailleurs chez les hackers l'humour noir des avant-gardes avec le « lulz », qui signifie juste pour le fun, pour l'amusement, qui s'applique à un geste gratuit

---

<sup>865</sup> Frédéric Bardeau et Nicolas Danet, *Anonymous: peuvent-ils changer le monde ?*, Limoges, Fyp éd., 2011.p.13.

<sup>866</sup> L'anonymat de l'artiste fut défendu à un moment par Fluxus et notamment Georges Maciunas.

<sup>867</sup> Bardeau et Danet, *Anonymous*. op. cit., p.17.

<sup>868</sup> Déclaration de l'indépendance du cyberspace DAVOS 1996, Ibid., p.22.

<http://morne.free.fr/celluledessites/OeilZinE/declarationdindependanceducyberspace.htm>

<sup>869</sup> Wolfe, *Acid test*. § Les Merry Pranksters page 260.

mais derrière lequel se cache parfois un sens politique plus profond<sup>870</sup> et qui rejoint le détachement ludique dont faisaient preuve les surréalistes et les situationnistes<sup>871</sup>.

Les artistes détournent les jeux-vidéos à la manière des hackers<sup>872</sup> mais le plus souvent pour en faire des œuvres, les présenter dans des expositions sous un aspect contemplatif là où les hackers réalisent un événement en produisant en temps réel un dysfonctionnement du réseau. On retrouve le sérieux du jeu des avant-gardes ainsi que l'humour et le rire comme moyen de lutte chez les altermondialistes<sup>873</sup>. Si l'ouvrage de Danet et Bardeau documente les filiations avec la contre-culture américaine les auteurs n'oublient pas de souligner les liens avec les avant-gardes européennes :

« des pratiques de sabotage culturel et de terrorisme sémiotique permettent pourtant des remises en cause et sont en filiation directe avec des mouvements contestataires hérités du situationnisme »<sup>874</sup>

Mais au-delà du recours à l'humour, les hackers partagent avec les avant-gardes leur rejet des pouvoirs établis. Pour les hackers, le réseau par sa structuration incite à privilégier l'horizontalité, le rhizome : y imposer des hiérarchies, c'est aller à l'encontre de sa nature. Ils partagent avec les situationnistes ou Fluxus la « non hiérarchie des productions culturelles »<sup>875</sup>. Internet réalise ainsi l'utopie des années soixante : sur le réseau tout le monde peut être créateur et il n'y a que des participants. On rejoint ici le principe des happenings de Kaprow, les attaques des *Anonymous* pouvant être considérés en tant qu'événement. Par ailleurs les cybers manifestants rejoignent régulièrement la rue, depuis leur premier combat important des *Anonymous* contre l'église de Scientologie jusqu'aux mouvements *Occupy*, mettant sur un pied d'égalité ces deux formes de manifestation. On passe ainsi du cyberspace

---

<sup>870</sup> Nous pouvons citer pour exemple le « Habbo Raid », « fait d'arme des proto-Anonymous » selon l'expression de Danet et Bardeau. Le monde virtuel de *Habbo* équivalent à *Second Life* prend la forme d'un hôtel disposant d'une piscine qui fut pris d'assaut par des avatars noirs qui s'y était donné rendez-vous pour en bloquer l'accès aux autres visiteurs. Les modérateurs du « jeu » ont naturellement exclu les trouble-fêtes qui les ont alors accusés de racisme. Comme le souligne Bardeau et Danet « la revendication sérieuse n'est jamais loin derrière le lulz », « l'attaque comportait effectivement une dimension plus politique : il s'agissait de critiquer les avatars mis à la disposition des utilisateurs de Habbo Hotel, pourvus dans la grande majorité de traits européens », Bardeau et Danet, *Anonymous*. op. cit., p.74.

<sup>871</sup> Dans *L'anthologie de l'humour noir* de Breton le seconde texte de Jonathan Swift est une « Modeste proposition pour empêcher les enfants des pauvres en Irlande d'être à charge à leur parents ou à leur pays et pour les rendre utiles au public » et fait du cannibalisme la solution à la croissance démographique. Aujourd'hui ce texte prendrait la forme d'un *Hoax*, canular qui prend la forme d'information que certains prennent pour argent comptant malgré l'énormité des faits présentés.

<sup>872</sup> À ce sujet voir l'article de Julien Préviex « Jouer avec le jeu », consulté le 4 août 2014, <http://www.previex.net/html/textes/erreur.html>.

<sup>873</sup> § Un rire corrosif et communicatif page 216.

<sup>874</sup> Bardeau et Danet, *Anonymous*.op. cit., p.190

<sup>875</sup> Owen F. Smith "Fluxus Praxis : An Exploration of Connections, Creativity, and Community" in *At a Distance : Precursors to Art and Activism on the Internet*, Annmarie Chandler, Norie Neumark, p.122.

à l'espace public tout court et les *Anonymous* apparaissent ainsi comme « la composante cyberculturelle des mouvements de contestation »<sup>876</sup>.

Dans ces événements, il n'y a pas de chef mais des organisateurs au sens d'Alinsky<sup>877</sup>, le but du hacker, du militant, étant de veiller à ce que chacun dispose de liberté, de pouvoir. Bien sûr dans chacun de ces mouvements il existe des portes paroles mais ils n'atteignent jamais l'importance de ceux des partis politiques et jouent ce rôle pour se plier aux exigences médiatiques<sup>878</sup>.

Les hackers pour leur part suivent ainsi à la lettre le conseil de Duchamp et ont pris le maquis<sup>879</sup> et forment à l'instar de Fluxus un réseau informel, un *eternal network*, de pairs à travers le monde qui se retrouvent d'abord autour d'idées (en discussion) avant de former un groupe historique<sup>880</sup>. L'anonymat et le caractère collectif de leurs actions, leur radicalité et leur gratuité, les amènent à faire partie des producteurs qui s'opposent concrètement à la marchandisation du savoir et des créations. Ils actualisent les principes révolutionnaires des avant-gardes et réussissent ainsi là où elles ont en partie échoué.

---

<sup>876</sup> Bardeau et Danet, *Anonymous*. op. cit., p.144.

<sup>877</sup> « C'est la différence essentielle entre le chef et l'organisateur. Le chef aspire au pouvoir pour satisfaire ses désirs personnels et réussir sur un plan social et personnel, il veut obtenir le pouvoir pour lui-même. L'organisateur lui cherche à créer du pouvoir pour permettre aux autres de s'en servir. »

Alinsky et Görtz, *Etre radical*. op. cit., p.129.

<sup>878</sup> § Indignations spectaculaires page 219

<sup>879</sup> « Dans les 30 dernières années, l'artiste a petit à petit été entraîné dans une aventure d'intégration économique qui le lie poings et mains à une entreprise de surproduction pour satisfaire un public de regardeurs de plus en plus nombreux. Nous sommes loin des parias du début du siècle et je crois que l'artiste de génie de demain devra se défendre contre cette intégration et pour y arriver il devra d'abord prendre le maquis. » cité par Orhan, « L'art et le jeu aux XXe et XXIe siècles ou du jeu comme modèle et outil de subversion ». op. cit., p.642, citant le Manuscrit inédit, archives du Philadelphia Museum of art, cité par Bernard Marcadé, *Marcel Duchamp. La vie à crédit*, pp. 466-467.

<sup>880</sup> « une communauté et une philosophie plus qu'un mouvement historique » Owen F. Smith "Fluxus Praxis : An Exploration of Connections, Creativity, and Community" in *At a Distance : Precursors to Art and Activism on the Internet*, op. cit., p.199.

## Art et licence libre

« What world is this we live in where the design structure of the iron molecule can be copyrighted »<sup>881</sup>

La notion de liberté est associée à l'art et aux artistes. Il est difficile à de définir la liberté de l'artiste mais il est possible de définir celle de ses œuvres. La plupart des œuvres sont protégées par un droit d'auteur, qui en interdit la copie et la reproduction et en réduit ainsi considérablement les usages. À rebours d'une législation qui limite la diffusion et la reproduction des images et des œuvres pour en garantir l'aspect commercial, Richard Stallman du MIT a donné ses assises juridiques au concept de *copyleft* :

« constatant au début des années quatre-vingt que des logiciels propriétaires interdisaient, contrairement aux habitudes, l'accès au code source, il crée la Free Software Foundation [...] En 1989, une licence, la General Public License est rédigée. Elle rend effectif et légal l'usage du *copyleft*. »<sup>882</sup>.

Avec cette licence et les suivantes le créateur d'un logiciel en reste l'auteur tout en offrant la possibilité à d'autres de l'utiliser et de le développer. La Licence Art Libre permet d'appliquer juridiquement à l'art cette disposition<sup>883</sup>.

Ainsi le concept de *copyleft* procède lui aussi d'intéressants aller-retour entre pratiques artistiques des avant-gardes et cyberculture puisque :

« La Licence Art Libre rend tout simplement réel et légal ce qui se pratique déjà dans de nombreux cas de créations contemporaines, notamment en arts plastiques et en musique avec les emprunts, les collages, les appropriations ou les détournements. »<sup>884</sup>.

La logique du *copyleft* permet de déposer une œuvre tout en laissant à d'autres la liberté de se l'approprier : il s'agit avant tout d'empêcher que quelqu'un s'en emparer pour ensuite en réduire l'usage. Certaines licences autorisent un usage commercial de l'œuvre mais qui ne sera pas exclusif. La question n'est alors pas tant de s'opposer à la marchandise en tant

---

<sup>881</sup> Citation extraite d'un tableau de Norbert Kox, *Life is in the blood*, 2010. L'artiste fait référence à l'atome de Bruxelles copyrighté : le peintre soulève l'incongruité de ce dépôt puisque la forme architecturale, l'image qui ne peut être reproduite librement est également celle de l'atome de fer, présent dans le sang. Vu à l'exposition « Raw Vision : 25 ans d'art brut », du 18/09/2013 au 22/08/2014 à la Halle Saint-Pierre à Paris.

<sup>882</sup> Antoine Moreau, « Le copyleft appliqué à la création artistique : Ouvrir la culture à ses sources même » in Norbert Hillaire, *L'artiste et l'entrepreneur*, Saint-Etienne, Cité du design éditions, 2008. p.81.

<sup>883</sup> C'est ce qu'a mis en évidence Mathieu Stumpf lors des journées Arrêt média 2.0 auxquelles nous l'avions invité à participer

<http://www.canalc2.tv/video.asp?idVideo=10054&voir=oui>

<http://artlibre.org/licence/lal/>

<sup>884</sup> Antoine Moreau, *Le copyleft appliqué à la création artistique*, op. cit., p.82.

que telle, mais de s'opposer aux monopoles qu'elle crée « en interdisant la mainmise exclusive sur les biens communs et en garantissant l'accès des données à tous. »<sup>885</sup>.

L'accès aux œuvres et les modalités de leur circulation structure la création artistique : la privatisation et la marchandisation de la création est un modèle qui s'est imposé dans la culture occidentale mais il n'est pas le modèle unique ni le plus ancien de la création, artistique ou non, et à ce titre Antoine Moreau souligne que :

« Le *copyleft* et la culture issue de l'Internet et du numérique ne procèdent pas tant d'une position réactive contre le droit d'auteur que de l'affirmation de ce qui a été négligé : la tradition du processus de création telle qu'elle se fait depuis la nuit des temps. Il n'y a rien de très original dans cette notion dont le mot est, lui, récent. »<sup>886</sup>

Et si le copyleft « structure la liberté qui s'offre via le réseau »<sup>887</sup> puisque de nombreux outils fonctionnent grâce à des logiciels libres, l'art lui-même se nourrit de pratiques anonymes ou d'auteurs dont les droits n'ont pas été protégés. Les artistes lorsqu'ils déposent leurs œuvres avec les droit d'auteur habituels qu'on serait tenté d'appeler désormais « traditionnels », préservent leur signature mais réduisent l'usage qui peut être fait de leur productions et vont à l'encontre des utopies de liberté de la création. Ils figent dans des objets et autour de leur personne des processus des techniques, ou des iconographies qui ne leur appartiennent jamais en propre, qu'ils ont eux-mêmes toujours puisé ailleurs et dont ils ne sont finalement jamais les seuls créateurs.

Ce système de protection des œuvres correspond à un système fortement concurrentiel où chacun doit breveter son originalité, mais n'a de raison d'exister que dans un modèle capitaliste où dans la création comme ailleurs l'on se livre en définitive à une guerre commerciale<sup>888</sup>. Une œuvre ouverte permet surtout aux autres de jouer avec, de la manipuler, de se l'approprier. Protéger et valoriser les œuvres à outrance sert également à figer l'art dans une Histoire des artistes, alors que l'histoire de l'art comme l'histoire sont avant tout collectives, faites non seulement d'objets et de célébrités, mais surtout de mouvements et de processus.

---

<sup>885</sup> Antoine Moreau, *Le copyleft appliqué à la création artistique*, p.87.

<sup>886</sup> Idem, p.84.

<sup>887</sup> Idem, p.87.

<sup>888</sup> Ce qu'analysait William Morris, *Comment nous pourrions vivre*. op. cit., p.45.



## Histoire de l'art sans artistes

« Prenez la chose comme vous voudrez, mais il n'existe pas d'individu dont les services soient indispensables »<sup>889</sup>

Dans son ouvrage *Artistes sans œuvres* Jean-Yves Jouannais met en scène les artistes qui ont laissé peu d'œuvres derrière eux. On pourrait imaginer une *Histoire de l'art sans œuvres* qui serait une histoire des attitudes. Il s'agirait dès lors de ne pas cristalliser les mouvements de la pensée autour d'objets

L'histoire de l'art institutionnel ou celle de la contre-culture sont l'histoire de groupes et d'actions, mais l'histoire de l'art reste fortement basée sur la reconnaissance individuelle et les artistes sont désireux de s'inscrire dans cette histoire. Ce désir est peut-être sans doute l'un des principaux moteurs de l'histoire de l'art moderne dans laquelle les artistes et les historiens semblent croire à un progrès en art.

L'histoire des révoltes nous montre davantage une histoire des actes, jusqu'à aujourd'hui avec le printemps arabe auquel les hackers ont participé activement, qui n'est pas l'histoire de célébrités mais davantage l'histoire de groupes. Lorsque des figures émergent, elles ont d'emblée une fonction mythologique et fictionnel<sup>890</sup>. La désobéissance civile nous donne l'exemple d'actions collectives, sans Auteur et elles sont l'œuvre de chacun des participants. La réflexion politique est présente dans la poétique, dès le début de la mise en œuvre de ces actions qui affirment de manière implicite la négation du statut d'artiste, par la négation du statut d'auteur. Jean-Yves Jouannais dans une interview avec Bernard Blistène revenait sur la notion d'œuvre et d'artiste et réaffirmait :

« Le sujet de toute œuvre, c'est l'artiste [...] Une œuvre collective, sans artiste le sujet c'est forcément quelque chose de plus que l'artiste. »<sup>891</sup>

L'absence d'Auteur au sens traditionnel du terme permet le dépassement des enjeux de gratifications d'un système concurrentiel. Le caractère collectif d'une œuvre, d'une création peut permettre de dépasser les intérêts d'un seul individu. L'artiste contemporain répond à un système centré sur sa personne et sa signature. Avec le ready-made Duchamp avait tenté de montrer que la notion d'art est liée à l'artiste et aux institutions : plus tard Piero Manzoni ou

---

<sup>889</sup> Stevenson, *Une apologie des oisifs*. op. cit., p.27.

<sup>890</sup> Voir citation page 132 au sujet du *Captain Swing* de Warren Ellis, et la note de bas de page au sujet d'Allan Moore et du masque des *Anonymus*.

<sup>891</sup> Bernard Blistène, « La guerre, l'art et la littérature : Entretien avec Jean-Yves Jouannais », *Les Cahiers du Musée national d'art moderne*, été 2012, n°120, Centre Pompidou, pp.118 - 123, p.122.

Yves Klein ont poussé sa démarche jusqu'à l'absurde en allant jusqu'à signer les corps et leur déchets. La figure de l'artiste correspond à une histoire de l'art qui tout en la remettant en cause épisodiquement n'a fait que la renforcer, jusqu'à faire de celui-ci une marque déposée.

L'art contemporain est à la compétition ce que le marché est à la concurrence. Mais comme nous l'avons vu l'art peut exister hors du marché et en dehors de la compétition en donnant la priorité à la coopération.

## Art et compétition : non-art et coopération

L'anonymat, l'abandon du statut d'auteur s'opposent à l'alchimie que pratiquent certains artistes contemporains, mages du capitalisme qui acceptent de créer artificiellement de la valeur<sup>892</sup>. Dans le système concurrentiel la valeur spéculative des œuvres réside largement dans leur valeur pécuniaire dont elles tirent leur sens<sup>893</sup>.

### Collection et accumulation comme compétition

« Malgré tous les efforts qu'elle déploie pour sociabiliser les hommes, notre époque conserve des idéaux fortement individualistes, surtout dans le domaine de l'art et de la critique esthétique »<sup>894</sup>

Je rappellerai ici que l'art contemporain<sup>895</sup> même lorsqu'il est exposé dans des grands musées publics est en lien étroit avec le marché comme le rappelle les polémiques récentes autour de la fiscalité des œuvres d'art. Dans un article du courrier international Annabelle Gauberti<sup>896</sup> rappelle qu'en octobre 2012 les directeurs des plus grands ont demandé au ministère de la Culture que les œuvres d'art restent en dehors du patrimoine concerné par l'ISF. Ce soutien aux grands mécènes témoignait de la dépendance des musées à leur égard. On peut comprendre la démarche des institutions publiques, mais si les œuvres d'art représentent un tel enjeu financier c'est bien parce qu'elles sont utilisées comme moyen de placement et d'évasion fiscale<sup>897</sup>.

Le mécénat est une manière de faire de la publicité à peu de frais ou pour être plus exact avec 60% de remise de la part de l'état, et prêter une œuvre d'art honore le collectionneur mais revient en fin de compte à prêter de l'argent. Cette confusion entre l'art et

---

<sup>892</sup> « Ce qui est prodigieux lorsque tu es un artiste qui marche, c'est que tu fabriques de l'or comme un alchimiste. Tu sais qu'en deux heures de travail tu peux fabriquer de l'or, et c'est une très grande tentation (...) Et puis il y a une autre source de tentations lorsque ton marchand te dit : "Christian, j'ai un collectionneur, quelqu'un de très bien, qui aimerait avoir une pièce de toi de cette série, pourrais-tu la faire ? J'ai bien évidemment fait ça, ça n'est pas bien mais c'est normal. » Confidance de Christian Boltanski. voir note page 87.

<sup>893</sup> « Les critiques d'art et les conservateurs sont eux aussi soumis aux diktats des prix de l'art. C'est en partie du fait de son prix élevé qu'une œuvre devient significative. Les critiques rédigent des essais interprétant l'œuvre de Jeff Koons ou de Tracey Emin - ainsi que de nombreux articles sur Damien Hirst - sans jamais admettre que l'œuvre tire son sens de l'argent qui a été dépensé pour l'acheter. » Thompson, *L'affaire du requin qui valait douze millions*. op. cit., p.294.

<sup>894</sup> Hermann Hesse, *L'art de l'oisiveté*, op. cit., p.103.

<sup>895</sup> Revoir définition Annexe page 307.

<sup>896</sup> « Quand les décisions et propositions fiscales sont opposées aux intérêts financiers des propriétaires et collectionneurs d'œuvres d'art, elles affectent aussi indirectement le bien-être des institutions culturelles publiques majeures. » <http://www.courrierinternational.com/article/2013/09/05/art-en-stock>

18/01/2013 | [Annabelle Gauberti](#) Fiscalité des œuvres d'art : une arme à double tranchant

<sup>897</sup> Ou de financement obscur : on pourrait ici citer l'affaire des tableaux d'Andries van Eertvelt de Nicolas Sarkozy.

l'argent est un exemple concret de confusion possible entre l'art et la vie, ou plutôt entre l'art et le capitalisme comme le soulignait déjà John Dewey :

« Le collectionneur typique et le capitaliste ne font qu'un. Pour prouver sa position supérieure dans le domaine de la culture d'élite, il amasse les tableaux, les statues, et les *bijoux* artistiques, de la même manière que ses actions et ses obligations attestent sa position dans le monde de l'économie.»<sup>898</sup>

L'art contemporain fait ainsi l'objet d'une double compétition. Entre les collectionneurs comme le montre notamment les différences entre François Pinault et Bernard Arnault<sup>899</sup> et entre les artistes pour être collectionné. Les artistes contemporains des différents classements TOP 100<sup>900</sup> produisent des objets de luxe de niveau mondial, des objets pour une compétition entre les millionnaires ou milliardaires<sup>901</sup>, mais aussi entre les institutions, les municipalités, les musées et entre les hommes politiques. Cet art est le versant symbolique de la compétition entre les hommes. Le potlatch n'est jamais loin, il prend la forme d'une consommation ostentatoire<sup>902</sup>.

Le gaspillage est approuvé lorsqu'il trouve une « *utilité impersonnelle* »<sup>903</sup> : c'est le cas lorsqu'un collectionneur ouvre une fondation ou fait don de ses œuvres. La mise à disposition de l'art dans les musées sert donc à la fois les collectionneurs et le public. Pour l'économiste Thorstein Veblen, la fonction des classes supérieures est pourtant « parasitaire » :

« leur affaire est de détourner à leur usage toute la substance possible, et de retenir par devers elles tout ce qui est entre leurs mains. »<sup>904</sup>

Les œuvres qui ont circulé à un moment sur le marché de l'art ne sont pas produites ni vendues pour le plaisir du grand public et l'art contemporain détourne ainsi du public et de l'économie réelle d'importants capitaux.

Ce que nous avons à disposition n'est que le sommet de l'iceberg. Chaque rétrospective ou exposition thématique est un travail colossal pour réunir des œuvres qui

---

<sup>898</sup> Dewey, *L'art comme expérience*. op. cit., p.27.

<sup>899</sup> Claire Fournier, Antoine Coursat, Pampa productions, 2013, *Pinault-Arnault, Les frères ennemis du luxe* diffusion sur Arte, émission du 27/02/2014, 52.'

<sup>900</sup> Voir les classements présentés dans Quemin, *Les stars de l'art contemporain*. op. cit.

§ L'art et le sport : des jeux d'argent page 77

<sup>901</sup> « Si tu veux être millionnaire commence par être milliardaire » Non stop Bo thèse. Je n'ai rien contre les riches, mais l'appât du gain a je le crois tendance à nous détourner des autres priorités. Saul Alinsky nous mets en garde contre des stratégies politiques ou personnelle qui ferait de l'accumulation du capital une priorité même temporaire : « D'abord je me fais mon million, ensuite je m'occuperai des choses réellement importantes de la vie. », mais nombreux sont ceux qui se perdent en chemin. Alinsky, *Etre radical*, op. cit., p.52.

<sup>902</sup> La consommation ostentatoire comme gaspillage, décrite par les ethnologues se retrouve dans l'analyse de la classe de loisir (les riches), par Thorstein Veblen, *Théorie de la classe de loisir*. op. cit., p.58.

<sup>903</sup> Ibid. p.66

<sup>904</sup> Ibid. p.137

appartiennent à des particuliers. Les musées se mettent aujourd'hui à plusieurs pour pouvoir acheter des œuvres mais restent dans une compétition chiffrée entre eux et d'autres institutions. La fonction des musées est de pondérer l'accaparement des biens artistiques et culturels par une minorité privée, de diffuser l'art, mais il est également de faire monter la cote des artistes par de prestigieuses expositions<sup>905</sup>. En suivant les réflexions de Veblen on peut considérer l'accumulation d'œuvres d'art comme une compétition pécuniaire qui répond à un instinct prédateur. Cette prédation on la retrouve également décrite dans l'œuvre du situationniste Raoul Vaneigem<sup>906</sup>. À l'instinct prédateur Veblen oppose l'instinct artisan, et rejoint ainsi la pensée de William Morris pour qui l'artisanat correspond à une forme de coopération à opposer à la compétition dans le commerce.

## § Artiste et/ou artisan

page 90

---

<sup>905</sup> Picasso est le premier à avoir inauguré ce modèle : « Le 11 septembre 1932 est inauguré à la Kunsthalle de Zurich une exposition de l'artiste. Elle innove pour plusieurs raisons. D'abord parce que c'est la toute première exposition de Picasso dans un musée. Mais encore parce qu'elle est le fruit de la collaboration entre les dirigeants du musée et le marchand. Objectif pour les Suisses : montrer un artiste contemporain novateur. Objectif pour le marchand, mais aussi pour l'artiste : promouvoir, vendre. » Benhamou-Huet, *Les artistes ont toujours aimé l'argent*. Voir note page 84.

<sup>906</sup> « nous sommes environnés de moutons qui rêvent de devenir bouchers. » Raoul Vaneigem, *Entre le deuil du monde et la joie de vivre*, op. cit., p.207.

## L'art comme coopération : une utopie

« La nouvelle phase d'affirmation du jeu semble devoir être caractérisée par la disparition de tout élément de compétition. »<sup>907</sup>

Le dépassement de l'art, du jeu et du travail passe par un dépassement de l'élément de compétition. Pratiquer une activité pour elle-même mais aussi pour le type de relations qu'elle établit qu'elle induit. Pour William Morris l'artiste est celui qui privilégie les relations d'amitiés :

« Pour le producteur commercial, les véritables marchandises ne sont rien, leurs péripéties sur le marché sont tout. Pour l'artiste les marchandises sont tout ; il ne s'occupe pas du marché, car d'autres artistes lui demandent de faire ce qu'il fait et ce que son talent le presse de faire. L'éthique du commerçant (qui va de pair cela va de soi, avec ses besoins) le pousse à donner aussi peu que possible au public et à prendre autant qu'il peut de lui. L'éthique de l'artiste l'invite à mettre tout ce qu'il peut de lui dans tout ce qu'il crée. Partant, le commerçant se retrouve aux prises avec un public d'ennemis, tandis que l'artiste a affaire avec un public d'amis et de proche. »<sup>908</sup>

La figure du producteur commercial proposé par Morris correspond à celle de l'artiste contemporain qui accepte de créer artificiellement de la valeur pour répondre à la demande de son galeriste<sup>909</sup> ou pire de ses créanciers<sup>910</sup>. La relation que décrit Morris est une relation de don. L'artiste donne de manière inconditionnelle lorsqu'il crée car il sait que c'est de cette manière qu'il sera le mieux payé en retour. Ainsi comme le formule l'anthropologue Alain Caillé :

« Le don n'est donc nullement « désintéressé ». Simplement, il donne le privilège aux intérêts d'amitié (d'alliance, d'aimance, de solidarité etc.) et de plaisir et/ou de créativité sur les intérêts instrumentaux et sur l'obligation ou la compulsion. L'acharnement des religions ou de nombreux philosophes à chercher un don pleinement désintéressé est donc sans objet. Il repose d'ailleurs sur une confusion entre désintéressement et désintérêt. Le don ne doit pas être pensé sans l'intérêt ou hors de lui, mais contre l'intérêt instrumental. Il est ce mouvement qui, aux fins de l'alliance ou (et) de la création, subordonne les intérêts instrumentaux aux intérêts non instrumentaux. Aux passions »<sup>911</sup>

Alliance et création, pourraient résumer les finalités ludiques d'un art coopératif. Dans le jeu moyen et fin se confondent. Pour William Morris on peut « *gagner sa vie sans faire jouer la concurrence : l'on peut s'associer au lieu de rivaliser* »<sup>912</sup>. L'artiste philosophe

<sup>907</sup> Internationale situationniste n°1, contribution à une définition situationniste du jeu

<sup>908</sup> William Morris, *L'art et l'artisanat*, op. cit., p.36.

<sup>909</sup> Voir la citation de Christian Boltanski note page 282.

§ Collection et accumulation comme compétition page 282.supra

<sup>910</sup> Damien Hirst aurait contracté des dettes chez Sotheby's et aurait dû les combler la fameuse année 2000 au cours de laquelle il vendit plus de 200 tableaux aux enchères pour le plus grand plaisir de l'entreprise.

<sup>911</sup> Caillé, *Anthropologie du don*, op. cit., p.126.

<sup>912</sup> William Morris, *Comment nous pourrions vivre*, op. cit., p.25.

considérerait le capitalisme comme une guerre commerciale. Pour lui, à l'avenir il n'y aurait plus de guerre traditionnelle, l'affrontement entre les individus et les nations passerait désormais par le commerce. Nous voyons encore des guerres éloignées, mais de nombreux pays sont soumis aux autres par des intérêts économiques et des populations sont affamés pendant que d'autres prospèrent grâce à une supériorité militaire mais aussi aux lois non équitables du commerce.

Le commerce que nous connaissons est fondé sur une compétition déloyale. Comme dans toute compétition le plus fort gagne, mais le plus fort c'est souvent y compris dans le sport ou l'art celui qui a le plus d'argent. L'art contemporain est structuré autour d'écoles auxquelles tous n'ont pas facilement accès de la même manière<sup>913</sup>. Dans l'art comme ailleurs on est loin de l'égalité des chances et on le sait on ne joue pas tous avec les mêmes cartes. En France comme dans d'autres pays la formation en écoles d'art, qui sont le lieu d'élevage des poulains<sup>914</sup> que l'état soutiendra pour défendre la place culturelle de la France à l'échelle internationale, repose dès le départ sur un système fortement concurrentiel. Les échelles de compétition s'imbriquent pour former des poupées russes ou à chaque niveau, on se bat pour le pouvoir.

Le philosophe Cornélius Castoriadis souhaitait que la compétition reste dans les limites du jeu, mais comme il le souligne, elle en dépasse le cadre et crée des hiérarchies durables entre les hommes en dehors du jeu<sup>915</sup>. En art comme dans les autres domaines la valeur pécuniaire définit la valeur de l'individu sur l'échelle sociale. Les grands artistes sont ceux qui valent le plus et qui sont le plus visibles mais comme le souligne Yves Michaud :

« être un grand n'a aucun sens. Ce qui compte c'est dans combien de magazines spécialisés et des grandes expositions vous allez figurer »<sup>916</sup>.

---

<sup>913</sup> Le fait que le réseau des écoles d'enseignement supérieur de l'art en Alsace, ait choisi de s'appeler la HEAR, Haute école des arts du Rhin ne fait que renforcer son identité encore élitiste où les étudiants comme dans les autres grandes écoles sont majoritairement aisés.

<sup>914</sup> Un « élevage standardisé » selon un commentaire de Jean-François Robic sur la page facebook de l'événement du colloque Stimultania, *La Cité en devenir, se fera t-elle sans les artistes ?* qui s'est déroulé le mardi 26 novembre 2013 au Conseil de l'Europe.

§ L'art contemporain et son enseignement

ou la disparition de la critique situationniste dans l'art page 205.

<sup>915</sup> Cornélius Castoriadis « Je désire pouvoir rencontrer autrui comme un être pareil à moi et absolument différent, non pas comme un numéro, ni comme une grenouille perchée sur un autre échelon (inférieur ou supérieur, peu importe) de la hiérarchie des revenus et des pouvoirs. Je désire pouvoir le voir, et qu'il puisse me voir, comme un autre être humain, que nos rapports ne soient pas un terrain d'expression de l'agressivité, que notre compétition reste dans les limites du jeu, », *L'institution imaginaire de la société*. op. cit., p.127.

<sup>916</sup> Yves Michaud, op. cit., p.57.

La compétition dépasse le champ de la pratique artistique, on est bien loin des mythes grecs de concours entre les peintres ou les sculpteurs. C'est bien sur le terrain du marché, des magazines et des expositions que les egos se mesurent et non plus sur le terrain de l'art et de sa critique.

Pour tenter de faire disparaître la compétition pécuniaire les situationnistes voulaient interdire à leurs membres de créer des œuvres marchandes. L'enjeu étant de garantir le monopole de finalités autres que pécuniaires sur l'acte de création. Créer en dehors d'un système marchand c'est s'assurer de l'inconditionnalité du don du créateur, être sûr que la création ne sera pas soumise à des intérêts économiques.

Sortir l'art du marché, c'est privilégier sa fonction sociale qui peut rejoindre l'*objectif ultime* de toute vie en société « *qui n'est pas de produire des biens mais "des êtres humains, librement associés"* »<sup>917</sup>. Noam Chomsky cite ici John Dewey chez qui on retrouve la pensée de William Morris qui désirait l'avènement d'un « art coopératif » :

« nous débarrasser de la concurrence pour bâtir la coopération, voilà notre suprême obligation »<sup>918</sup>.

Il ne s'agit pas de condamner tout art commercial, car comme nous l'avons vu dans la seconde partie de notre thèse les rapports entre art et travail salariés sont complexes. Cependant notre travail vise à souligner que depuis la révolution industrielle et l'avènement du capitalisme en passant pas les années soixante, des artistes et des penseurs ont formulé qu'il fallait préserver l'art de la forme la plus aiguë de la compétition, le système de la concurrence et du marché, au risque de le voir se vider de son contenu en donnant la priorité à des intérêts extérieurs à ceux de l'art. Les dérives actuelles du marché de l'art et ses liens contestables avec l'avant-garde du capitalisme<sup>919</sup> sont tributaires de la mise à l'écart de théories trop radicales pour tous ceux qui tirent de l'art un revenu et une position sociale avantageuse.

La compétition et la coopération sont deux versants de l'art pour l'art. Dans le premier l'art est soumis à l'égo et à la compétition pécuniaire et dans le second moyens et fins se confondent pour donner forme à un projet politique et ludique et qui vise la mise œuvre d'une utopie. L'art comme compétition repose sur le système de la valeur marchande, sur l'argent tandis que l'art comme coopération est un système de valeurs en soi. D'un côté il y a création de la valeur et de l'autre, les valeurs de la création.

---

<sup>917</sup> John Dewey cité dans Noam Chomsky, *Responsabilité des intellectuels*, Marseille, Agone, 1998, p.138. Chomsky a fait sa scolarité dans une école « Dewey ».

<sup>918</sup> William Morris, *Comment nous pourrions vivre*, op. cit., p.22.

<sup>919</sup> § Anti-avant-garde et anticapitaliste page 208.



## Valeurs de l'art

« le monde doit être pour pouvoir être reconstruit et ce, non sous le signe de l'économie, mais sous celui de la « créativité » généralisée. »<sup>920</sup> Partouche

« des hommes qui échouent dans la vie sans qu'il en aille de leur faute, nombre d'entre eux étant plus aptes et plus utiles que ceux qui réussissent, ce qui n'est guère surprenant dans cet état de guerre que nous appelons le système de la concurrence illimitée, où le meilleur atout qu'un homme puisse avoir est un cœur dur et l'absence de scrupules ? »<sup>921</sup>

## ARgenT

En art, la réussite se mesure en tableaux vendus et tant pis s'ils sont vendus à des sommes indécentes et si les plus-values sont réalisées par des biais frauduleux. Les prix astronomiques des œuvres sont en décalage avec le quotidien de la majorité des gens. Ma réalité, c'est que les gens parmi lesquels je vis ne peuvent pas se payer le tableau d'un artiste professionnel même en dehors du marché de l'art et qu'un million ou même 200 000 euros dépassent l'échelle d'une vie de travail. Mais ce type d'arguments économiques sont généralement écartés pour qu'on puisse discourir librement sur la valeur esthétique des œuvres concernées :

« Les critiques d'art et les conservateurs sont eux aussi soumis aux diktats des prix de l'art. C'est en partie du fait de son prix élevé qu'une œuvre devient significative. Les critiques rédigent des essais interprétant l'œuvre de Jeff Koons ou de Tracey Emin - ainsi que de nombreux articles sur Damien Hirst - sans jamais admettre que l'œuvre tire son sens de l'argent qui a été dépensé pour l'acheter. »<sup>922</sup>

Il n'y a que Damien Hirst ou Jeff Koons, ceux qui sont directement concernés pour avoir l'honnêteté et le cynisme de valider l'équation art = argent<sup>923</sup>. Une grande partie du public n'aime pas l'art contemporain et parle « de n'importe quoi ». Contrairement à ce qui est parfois sous-entendu y compris par les autorités compétentes en matière d'art, ce jugement ne repose pas forcément sur un manque de connaissance ou une question de goût mais également sur une analyse intuitive : le public n'est pas dupe et même s'il ne connaît pas les subtilités des rouages, il comprend facilement quand on se joue de lui. Pour ceux qui travaillent laborieusement le travail qu'ils voient exposé ne peut pas valoir objectivement 10,

<sup>920</sup> Partouche, *La lignée oubliée*. p.315.

<sup>921</sup> William Morris, *L'art et l'artisanat, L'art en ploutocratie*, p.85.

<sup>922</sup> Thompson, *L'affaire du requin qui valait douze millions*. p.294.

<sup>923</sup> note Erreur : source de la référence non trouvéeErreur : source de la référence non trouvée 84  
§ L'artiste comme trickster page 81.

100, ou 1000 fois le leur et cet argent ils comprennent bien qu'il pourrait être employé autrement.

Cet argent pourrait servir directement à offrir plus largement à la population les moyens de s'exprimer. L'art fondé sur le modèle capitaliste n'est pas suffisamment utile à la société et lui est sans doute néfaste. Lorsqu'un musée dépense plusieurs dizaine ou centaine de milliers d'euros pour une œuvre, à l'échelle de son budget et du budget du ministère de la culture ce n'est pas grand-chose mais à l'échelle d'un individu c'est beaucoup. Pour ma part je préférerais qu'on dépense cet argent pour financer davantage d'ateliers de création pour enfants ou adultes.

Mon travail de recherche est une tentative non pas de réhabilitation mais de prise en compte de certaines pratiques, d'élargissement de la notion d'art pour s'intéresser à toutes ses expressions. Elles ne sont peut-être plus artistiques mais répondent pourtant aux exigences des dernières avant-gardes. Le dépassement de l'art a bien eu lieu et il se fait par tous les côtés cependant l'histoire de l'art continue comme si de rien n'était. Le monde de l'art accepte et certifie des pratiques bien plus douteuses et pas plus identifiables comme art au premier coup que les exemples que nous mis en avant<sup>924</sup> mais ces pratiques sont rentables alors oui elles peuvent être de l'art et tous les débordements de Damien Hirst seront de l'art tant qu'ils rapporteront et qu'ils auront une valeur marchande. L'argent qu'une œuvre peut rapporter, l'argent qu'elle représente, pèse dans la balance de sa reconnaissance en tant qu'œuvre.

Je choisis de me référer à ceux qui dans l'histoire ont eu le projet de dépasser l'art, de le transformer et d'abandonner les formes qui ne leur correspondaient pas : qu'il s'agisse des situationnistes, des actionnistes viennois, de Fluxus<sup>925</sup> ou d'Allan Kaprow, tous ont eu pour projet de changer l'art. Ces artistes ont mis en œuvre des pratiques qui dépassent le cadre de l'art et sont autant de tentatives de construire des alternatives. Ils ont fait partie de ceux à qui s'adressait Alain Jouffroy de « *tous ceux pour qui la transformation du monde n'est pas simplement une "idée" ou un "slogan", mais une nécessité ressentie par chacun pour tous* »<sup>926</sup>.

---

<sup>924</sup> § Les années 2000 : désobéissance civile et artivisme page 208

<sup>925</sup> Pour Fluxus comme pour le lettrisme, la continuation du mouvement est largement ignorée par les collectionneurs et les institutions, mais les survivants et les descendants de ces avant-gardes continuent de faire vivre leurs idées. Les idées échappent au marché, c'est là leur force et leur faiblesse.

<sup>926</sup> Alain Jouffroy, *L'abolition de l'art*, p.29.

Cette nécessité est souvent ressentie bien plus intensément en dehors de l'art institutionnel justement par ceux qui ne sont pas satisfait des institutions<sup>927</sup>. Pour que la créativité de chacun soit un art contemporain et que ce vocable ne la masque plus nous devons prendre en compte ce que certains ne veulent pas accepter comme art par manque de qualités intrinsèques ou par l'étroitesse de leur catégories mais qui pourraient bien être le seul art dont la fonction soit encore celle que lui attribuait les avant-gardes, c'est-à-dire changer le monde :

« Il faut cesser de juger les œuvres produites par des individus qui refusent de se plier à tous les jeux de la récupération et de la spéculation selon les seuls critères de l' « art » et de son histoire, et commencer à mesurer leur rôle d'une manière beaucoup plus concrète selon leur action effective dans les domaines où se définit toute signification : mental, affective, politique, économique et social. Là où les signes mordent... »<sup>928</sup>

Il s'agit d'analyser l'impact des œuvres et de leur dispositif d'échange d'exposition sur la société, de voir les types de rapport humains qu'elles produisent ou induisent, les rencontres, les échanges, les transmissions qu'elles permettent et de renverser le système de la valeur marchande. Plus la valeur marchande d'une œuvre est disproportionnellement élevée plus nous savons qu'elle s'éloigne de notre expérience quotidienne, de l'échelle humaine, et qu'elle se rapproche d'un système qui se nourrit des inégalités et les perpétue.

---

<sup>927</sup> « en nous unissant pratiquement à l'extérieur du « marché » des œuvres d'art, à l'extérieur des formes gouvernementales et commerciales de la culture, c'est-à-dire en nous organisant de telle manière que chacun pourra consacrer tout son temps à une activité révolutionnaire, sans perdre aucune énergie ni aucun temps à des activités « rémunératrices ». Alain Jouffroy, *L'abolition de l'art*, op. cit., p.66

<sup>928</sup> Idem. p.29.

## La valeur humaine : l'art par tous et pour tous et partout

De part le monde on rencontre des jeux et des arts qui ont des fonctions et des structures semblables et qui sont pourtant tous différents. Considérer l'art comme jeu est une manière de faire des liens entre les différents arts mais aussi entre l'art et d'autres pratiques pour voir ce qu'elles ont en commun.

Si nous renonçons à un système qui classe les arts et les artistes sur une échelle nous pouvons en regardant autour de nous voir la multiplicité des formes de la création, nous en réjouir et nous concentrer sur ce que chacun peut produire et l'importance que cela peut avoir pour tous.

La formule « tout le monde est artiste » ne signifie pas que nous devons tous devenir des artistes professionnels, au contraire<sup>929</sup>, mais de refuser que tous ne puissent pas être reconnus comme des créateurs :

« La créativité est le domaine réservé à ceux qui ont du talent : nous autres sommes contraints de vivre dans un environnement construit par les talentueux, d'écouter la musique des talentueux et de lire les poèmes, les fictions et les pièces des talentueux. Voilà ce que notre culture et notre éducation nous encourage à croire – un mensonge qu'engendre et perpétue notre *culture*. »<sup>930</sup>

Robert Filliou défendait la posture du « génie sans talent », une manière de rejeter le mythe des talentueux. Mesurer le talent ne sert qu'à établir des seuils, des cases et des séparations entre ceux qui en seraient plus ou moins doter et comme le déplore Richard Sennett : « gonfler les petites différences de degré en grandes différences de nature légitime le système de privilège. »<sup>931</sup>.

Être artiste ne devrait pas être un privilège. Le non-artiste est celui dont le talent n'a pas franchit le seuil de visibilité, dont la créativité n'est pas ostensible, mais pour Kaprow ou Filliou, il n'est pas fondamentalement différent de l'artiste.

---

<sup>929</sup> Nous devons abandonner l'idée d'artiste professionnel comme le suggérait Allan Kaprow : « Artistes du monde entier, laissez tomber ! Vous n'avez rien à perdre hormis vos professions ! ». Laissez-tomber ! est la traduction de *drop out*, que l'on retrouve à la fin de la formule de Timothy Leary, « *Turn on, tune in, drop out* », traduit plus généralement par *décroche*. Allan Kaprow, *Essays on the blurring of art and life*, éd. par Jeff Kelley, Berkeley, University of California Press, 2003. p.109.

<sup>930</sup> Simon Nicholson « La théorie des éléments indéterminés » dans Vincent Romagny, *Anthologie* .p.84, page 158.

§ Artistes du temps libre page 160.

<sup>931</sup> Richard Sennett, *Ce que sait la main: la culture de l'artisanat*, trad. par Pierre-Emmanuel Dauzat, Paris, Albin Michel, 2009. p.381.

L'art brut célèbre la créativité en dehors des frontières géographiques et sociales mais il n'est que l'autre extrémité de l'art, car entre un art *outsider* et l'art officiel, contemporain se trouve une infinité de pratiques.

Filliou et Dubuffet ont tous les deux fondé leur système de pensée sur le principe d'équivalence : cette expression revient le plus souvent à Robert Filliou qui en a fait un principe de création mais cette pensée de l'équilibre et de la non-volonté se retrouve également chez Dubuffet :

« Mon principe au surplus est que toute situation en vaut une autre ; je suis fervent tenant des équivalences. Ce qu'on perd pas un bout on le gagne par l'autre »<sup>932</sup>.

La reconnaissance d'un art brut en tant que pôle opposé mais équivalent à l'art savant, la non-hiérarchie de ces deux extrémités, induit à fortiori une horizontalité des pratiques. Si le plus cultivé, le pur produit du système et celui qui en est exclu ignore les règles sont équivalents celui signifie que nous n'avons aucun intérêt à focaliser notre attention sur l'un ou sur l'autre mais que nous pouvons également nous intéresser à ces créations<sup>933</sup>. C'est bien la tension entre ces types de créations, leurs contextes, et la personnalité de leurs créateurs qui doit être étudié car, malgré les différences et les oppositions, l'art comme jeu regroupe une infinité de créateurs.

Depuis Walter Benjamin, de nombreux artistes, critiques, spécialistes de l'art répondront que nous avons à y perdre en qualité. Pour Benjamin plus d'écrivains signifiait plus de navets. Mais dans l'absolu il n'y aura pas moins de qualité, il ne peut y avoir que davantage de propositions de d'expressions intéressantes : ce principe se retrouve avec Internet et la cyberculture. Et sans parler de qualité nous avons à gagner en égalité. Non pas que toutes les productions soient qualitativement égales mais que toutes les producteurs disposent également des moyens de créer. En se focalisant sur les informations et les créations les plus pathétiques que l'on échange sur Internet on pourrait penser que l'outil appauvrit ainsi la pensée et se demander avec Richard Sennett « *comment la qualité du savoir peut-elle coexister avec un échange libre et égal dans une communauté ?* »<sup>934</sup>. C'est l'opposition entre « *la cathédrale et le bazar* »<sup>935</sup>. Le bordel horizontal et la pyramide dont les inégalités extrêmes permettent l'élévation. Le monde entier, proche et lointain s'organise à partir de hiérarchies, de pouvoirs, de cathédrales qui reposent sur une multiplicité d'échanges et

---

<sup>932</sup> Dubuffet, *L'Homme du commun à l'ouvrage*. op. cit., p.17.

<sup>933</sup> Ce qui n'interdit pas de les critiquer, simplement il est impossible d'ignorer l'une ou l'autre extrémité si l'on veut parler d'art car ce concept n'est pour moi pas satisfaisant s'il ne concerne qu'une minorité de créations et de créateurs. Il doit rassembler et non exclure.

<sup>934</sup> Sennett, *Ce que sait la main*. op. cit., p.40.

<sup>935</sup> La cathédrale et le bazar, Eric Raymond, cité par Richard Sennett, *Ce que la main sait*, op. cit., p.49.

d'équivalences formées par le bazar de la mondialisation qui n'est qu'un immense réseau de communication. Pour les défenseurs de la cyberculture « *la créativité du réseau est à ce prix* »<sup>936</sup>. La créativité de l'homme repose sur la mise en commun et en équivalence des idées et des savoirs. La richesse des inventions de l'art moderne et contemporain est elle-même tributaire des échanges mondialisés. En art comme ailleurs c'est l'ouverture et non la compétition fermée qui stimule l'invention :

« Le capitalisme occidental a parfois prétendu que la concurrence individuelle, plutôt que la collaboration, est le moyen le plus efficace d'inciter au travail, mais dans le champ de la haute technologie, ce sont les entreprises qui laissent place à la collaboration qui ont obtenu des résultats de qualité. »<sup>937</sup>

Les valeurs ludiques de la création, de don, de désintéressement, de partage, que nous avons retrouvé chez les artistes notamment des années soixante, induisent une horizontalité de la création. La reconnaissance de la créativité de chacun comme outil de dialogue de rencontre et de compréhension. Nous sommes convaincus que cette conception de l'art peut participer à l'amélioration qualitative de la vie des gens. Contre une socialisation par la compétition à outrance, qui détruit les liens et remplace la confiance par la méfiance, l'art comme jeu, reposant sur l'échange et la coopération est un outil pour le vivre ensemble. Pour trouver une place dans le quotidien la création doit s'appuyer sur la créativité dont chacun peut faire preuve chaque jour :

« La création artistique n'est pas un luxe des hommes, c'est une nécessité vitale dont la majorité se trouve pourtant privée. Dans la société de la tristesse, l'art a été de plus en plus séparé de la vie et, même, l'art est de plus en plus séparé de l'art lui-même, possédé, gangréné qu'il est par les valeurs marchandes. C'est pour cela que les artistes comprennent, peut être mieux que beaucoup, que résister c'est créer. C'est donc à eux aussi que nous nous adressons pour que la création dépasse la tristesse, c'est-à-dire la séparation, pour que la création puisse se libérer de la logique de l'argent et qu'elle retrouve sa place au cœur de la vie. »<sup>938</sup>

On retrouve le constat situationniste, l'opposition à la marchandisation de l'art que partageait également Alain Jouffroy. Aujourd'hui on ne peut changer la société sans changer l'art, et changer l'art sans désir de changer la société. La non-séparation de l'art et de la vie, un art lié à l'expérience sont nécessaires pour reconnaître l'art même lorsqu'il est incognito, qu'il ne porte pas son nom. Faire de l'art comme on joue, en dehors de la spécialisation, de l'art en tant que compétition. En tant que jeu, la création ne doit pas seulement être réservée à quelques joueurs et se retrouver amputer de la vie des autres.

---

<sup>936</sup> Bardeau et Danet p.54.

<sup>937</sup> Sennett, *Ce que sait la main*, p.74.

<sup>938</sup> Extrait du *Manifeste du réseau de résistance alternatif* dans Miguel Benasayag, Diego Sztulwark, *Du contre-pouvoir*, Paris, La Découverte, 2003.

Allan Kaprow et les artistes qui ont tenté la sortie du musée et la sortie de l'art ont emprunté ce chemin pour mieux trouver l'art et l'idée qu'ils s'en faisaient. Le seul risque à courir est la disparition de l'art tel qu'il est présenté institutionnellement, mais son importance quotidienne, son existence, sa vitalité ne peuvent être que renforcés par sa dissolution.

Pour Kaprow, les artistes n'ont rien à perdre à part leur profession. Comme nous l'avons vu dans la *Partie 2* consacrée aux relations entre *L'art et le travail*, l'art comme jeu en tant que projet politique signifie la disparition du travail et à fortiori de l'art comme activité séparée, au profit de la multiplicité des formes, des œuvres, des lieux, des personnes. Comme le défendait Jean Dubuffet l'art comme la vie existe d'abord sous la forme du bazar et non de la cathédrale :

« À la source de la vie, il y a toujours l'anarchie : les premières organisations tourbillonnaires sont nées du désordre thermodynamique, la première cellule vivante est née du désordre moléculaire, les organismes se sont constitués à partir d'assemblages cellulaires aléatoires, et ainsi de suite. Un préjugé occidental-centriste nous incline à penser l'organisation et la complexité selon le modèle étatique ou cybernétique, c'est-à-dire sous une forme centralisée, hiérarchisée et spécialisée, alors que l'univers vivant dans toutes ses variantes, de l'entité écologique au fonctionnement cérébral, nous donne l'image d'une organisation polycentrique ou acentrique, prodigieux tissu anarchique d'interactions, de mouvances, de transferts, de bricolages, de combinaisons aléatoires. »<sup>939</sup>

Il n'y a pas un art comme il n'y a pas un jeu. Il y a des arts, et des jeux, n'importe où et n'importe quand. N'importe qui peut faire de l'art comme n'importe qui peut jouer. Dès lors il ne s'agit pas de défendre un art particulier mais la possibilité pour chacun de s'adonner à l'art :

« En réfléchissant bien à la relation que le monde moderne entretient avec l'art, notre souci va être, aujourd'hui et pour longtemps, non pas tant de produire un art bien précis que de déblayer le terrain pour qu'il puisse avoir sa chance. »<sup>940</sup>

---

<sup>939</sup> Dubuffet cité par Yves Tenret, op. cit.,. La pensée de Dubuffet rejoint ici celle des hippies, et partage avec elle une inspiration bouddhiste que l'on retrouve également chez Robert Filliou et Fluxus en général.

<sup>940</sup> William Morris, *L'art : Idéal socialiste* in Morris, *L'art et l'artisanat*. op. cit., p.108.

# Conclusion

À partir de mon intérêt pour l'art comme jeu, j'ai remonté différentes pistes pour tenter de saisir les sources de cette analogie et ses implications. J'ai exploré le jeu en tant que modèle pour les artistes et les critiques, notamment à travers l'enfance :

« Valeurs et motivations de l'artiste doivent servir de base à un système révolutionnaire. Ces valeurs sont innocence, imagination, liberté et intégrité. Toute personne qui possède ces qualités est un artiste. Or ces qualités sont premières en nous, dans la phase de l'enfance. »<sup>941</sup>

J'ai rencontré des artistes et des auteurs, des non-artistes et des amateurs qui se retrouvaient autour de l'idée de l'art comme jeu et pour qui il s'agit d'un état d'esprit, d'une manière de faire et de vivre l'art, qui fait appel à la gratuité, au don, au désintéressement. La définition du jeu n'est pas claire encore moins lorsqu'on l'oppose au travail car il peut en prendre la forme lorsqu'il vise justement à le supplanter. C'est la définition du travail qui est alors remise en question.

Le projet ludique de l'art comme jeu implique un dépassement du travail et de l'art, un changement de l'art et du monde, en cela réside sa dimension utopique. Pourtant, le monde change déjà sans cesse et il nous appartient de définir quelle direction nous souhaitons prendre. En ce qui concerne l'art nous pouvons choisir quel art nous désirons et quels types de rapports nous voulons qu'il instaure. Décréter que tout le monde est artiste, c'est désirer que le monde permette à chacun de s'exprimer librement. Les créations de tout à chacun ne sont pas reconnues dans le champ de l'art contemporain et n'intéressent pas l'art en tant qu'institution, mais elles devraient intéresser la société dans son ensemble. Là où l'art s'est recroquevillé sur lui-même pour ne définir qu'un minuscule fragment de la créativité humaine, nous avons besoin d'un art qui s'élargisse et se développe suffisamment pour qu'il soit quelque chose que nous ayons en commun. La plupart des pratiques qui m'inspirent s'exercent en partie hors du champ de l'art, elles sont *outsider*, ou hors-jeu, mais le hors-jeu fait toujours partie du jeu. Il est le fruit d'une règle arbitraire (comme toutes les règles) qui impose d'éliminer une action bien qu'elle soit réalisée sur le terrain. Tout est une question de point de vue.

---

<sup>941</sup> Roland Recht, « L'homme sans qualités » Robert Filliou, Centre Georges Pompidou, Musée national d'art moderne, galeries contemporaines, 10 juillet-15 septembre 1991, Paris, Centre Pompidou, 1991, pp. 16-17.



Pour moi, c'est l'art contemporain qui se place hors-jeu en faisant du jeu une idéologie et bien qu'il possède toujours une dimension ludique, sa dimension collective, voir démocratique reste à questionner. L'art contemporain a créé son propre terrain de jeu à l'intérieur de celui de l'art qui appartient à tous et s'est ainsi coupé du reste des joueurs :

« En définitive, le marché privatisant le monde de l'art est un espace propre qui n'est pas un lieu commun. Il isole l'artiste du public, le place en dehors du monde et occulte la diversité de ce monde. »<sup>942</sup>

Le projet ludique comme utopie vise la rencontre, le partage, la non-séparation. Il s'agit d'œuvrer pour un lieu commun de l'art, de viser l'art pour l'art. L'art comme jeu est le projet d'un art libéré des contraintes extérieures pour réaliser ses objectifs internes. L'art comme jeu signifie qu'artiste remplace joueur et qu'en tant que tel il « ne joue que « pour le plaisir » et pour rien d'autre »<sup>943</sup>. Partager ce plaisir de jouer, de faire de l'art pour le plaisir voilà l'un des moteurs des avant-gardes ludiques du vingtième siècle :

« Ce n'est point par une révolution conçue avec des concepts rationnels de l'Occident que le monde change ou changera, mais avec l'émergence de l'inutile, du gratuit et de l'immense flux du jeu... »<sup>944</sup>

Les valeurs ludiques, de gratuité, de don et de désintéressement offre une alternative à la rationalité économique qui s'impose notamment à travers les mondes de l'art et du travail :

« Ce débordement extrême de profit ne saurait être maintenu.

La consommation sans limite qui s'oppose à la loi de la nature  
qui gouverne les hommes et les dieux.

Là où la destruction se repaît,

la création doit aussi prospérer afin de nourrir cet éternel désir.

Sinon l'univers sera bientôt réduit à un abyme froid et triste. »<sup>945</sup>

L'assimilation de l'art au jeu définit un art d'attitude, un art où l'expérience prime. Je suis sensible à toute forme de création, mais artistiquement et politiquement ce qui m'intéresse c'est l'élaboration de contextes qui favorisent la créativité. Au fur et à mesure de mon doctorat, je me suis orienté vers la création de contextes ou d'espaces de libre expression

---

<sup>942</sup> Hannah Arendt, citée par Maria Ivens, « Une histoire ordinaire des artistes », Marges N°6, mai 2007, p.20.

<sup>943</sup> Henriot, *Sous couleur de jouer*. p.185.

<sup>944</sup> Duvignaud, *Le Jeu du jeu*. p.32.

<sup>945</sup> Jamie Delano, Mike Carey, *Les dossiers de Hellblazer 2, Pandemonium*, 2013.

où l'attitude ludique est centrale. Derrière la légèreté du jeu et du rire, je nourris comme d'autres dans le passé et le présent, le projet de lutter contre l'anesthésie générale. Force est de constater que les espaces de rencontre et d'expression libre ne sont pas si nombreux dans l'art comme dans la vie. Il ne tient qu'à nous de les multiplier.

Ce travail est modeste, il est le fruit de plusieurs années de lecture, de pratiques, de rencontres et de discussions et je suis conscient de son importance relative<sup>946</sup>. Du jeu, j'ai appris le détachement. J'ai démarré ma réflexion dans le cadre universitaire mais elle continuera ailleurs sous d'autres formes dans lesquelles je me suis épanoui durant les dernières années.

Conclure c'est clore la partie, mais elle reste ouverte.

---

<sup>946</sup> « Au nom du Ciel, pourquoi tant d'agitation ? Pour quelle raison se croient-ils obligés de gâcher leur vie et celle des autres ? Qu'un homme publie trois ou trente-trois articles par an, qu'il finisse ou non son grand tableau allégorique, le monde n'en a cure. » Stevenson, *Une apologie des oisifs*. p.25.

# Annexes

# Références bibliographiques

## Ouvrages

- Agamben, Giorgio, *Bartleby ou La création*. Traduit par Carole Walter, Saulxures, Éd. Circé, 1995.  
*Enfance et histoire: destruction de l'expérience et origine de l'histoire*. Traduit par Yves Hersant. Paris: Payot, 2002.
- Alinsky, Saul David, et Nicolas Görtz, *Etre radical: manuel pragmatique pour radicaux réalistes*. Édité par Daniel Préface Zamora et Hélène Hiessler. Traduit par Odile Hellier et Jean Gouriou. Bruxelles, Editions Aden, 2011.
- Amey, Claude, *Art-politique : le devenir autre*. Besançon, France: leLa Maison chauffante, 2011.
- André Lavrat, *Sur le fil de la vie*. Dammarie-les-Lys: Lys Editions Amatteis, 2009.
- Andreotti, Libero, et Jean-Paul Dollé, *Libero Andreotti: Le grand jeu à venir, textes situationnistes sur la ville, Textes fondamentaux modernes*, Paris, Éd. de la Villette, 2007.
- Ardenne, Paul, *Extrême: esthétiques de la limite dépassée*, Paris, Flammarion, 2006.
- Aubenas, Florence, et Miguel Benasayag, *Résister, c'est créer*, Paris, La Découverte, 2008.
- Bardeau, Frédéric, et Nicolas Danet, *Anonymous : peuvent-ils changer le monde ?*, Limoges, Fyp éd., 2011.
- Becker, Howard Saul, *Art worlds*, Berkeley, University of California Press, 1982.
- Becker, Howard Saul, et Jean-Michel Chapoulie. *Outsiders: études de sociologie de la déviance*, Traduit par Jean-Pierre Briand. Paris, A.-M. Métailié, 1998 (1<sup>ère</sup> édition originale 1963)
- Belmas, Élisabeth, *Jouer autrefois : essai sur le jeu dans la France moderne*, Seyssel, Champ Vallon, 2006.
- Benhamou-Huet, Judith., *Les artistes ont toujours aimé l'argent : d'Albrecht Dürer à Damien Hirst*, Paris, B. Grasset, 2012.
- Black, Robert, *Travailler, moi ? Jamais! ,.* Traduit par Julius Van Daal. Montreuil, l'Insomniaque, 2010.
- Breton, André, *Anthologie de l'humour noir*, Paris, Sagittaire, 1940.
- Buren, Daniel, *À force de descendre dans la rue, l'art peut-il enfin y monter ?*. Paris, Sens & Tonka, 2004.
- Caillé, Alain., *Anthropologie du don : le tiers paradigme*, Paris, Desclée de Brouwer, 2000.
- Caillois, Roger, *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1991.
- Careri, Francesco, *Walkscapes : la marche comme pratique esthétique*, Paris, J. Chambon, 2013.
- Castoriadis, Cornelius, *L'Institution imaginaire de la société*, Paris, Seuil, 1981 (1<sup>ère</sup> édition 1975)
- Certeau, Michel de, *La Culture au pluriel*, Paris, C. Bourgois, 1980 (1<sup>ère</sup> édition 1974)  
*L'invention du quotidien*, Paris, Gallimard, 1990 (1<sup>ère</sup> édition 1980)
- Chaumier, Serge, *Expoland: ce que le parc fait au musée*, Paris, Éd. Complicités, 2011.  
*L'inculture pour tous : la nouvelle utopie des politiques culturelles*, Paris, L'Harmattan, 2010.
- Chauvin, Guillaume, et Rémi Hubert, *Aucun détour ne ment*, Paris, Éd. Allia, 2011.

- Choay, Françoise, *Pour une anthropologie de l'espace*, La Couleur des idées, Paris, Éd. du Seuil, 2006.
- Chollet, Laurent, et Armelle Leroy, *L'insurrection situationniste*, Paris, Éd. Dagorno, 2000.
- Chomsky, Noam, *Sur le contrôle de nos vies*, Traduit par Héloïse Esquié, Paris, Allia, 2003.
- Chomsky, Noam, et Michael Albert, *Responsabilités des intellectuels*, Traduit par Frédéric Cotton, Marseille, Agone, 1998.
- Ciret, Yan, et Mirella Bandini, *Il mito situazionista della città : una geografia delle passioni, Le mythe de la ville situationniste : une géographie des passions*, Traduit par Maria Bruno et Anne-Marie Caron, Livorno, Italie, 2008.
- Cooper, David, *Qui sont les dissidents*, Paris, Éd. Galilée, 1977.
- Davila, Thierry, *De l'inframince : brève histoire de l'imperceptible, de Marcel Duchamp à nos jours*, Paris, Éd. du Regard, 2010.
- Dewey, John, Richard Shusterman, et Stewart Buettner, *L'art comme expérience*. Traduit par Jean-Pierre Cometti, Christophe Domino, et Fabienne Gaspari, Paris, Gallimard, 2010 (1<sup>ère</sup> édition originale 1934)
- Dewey, John, François de Singly, Denis Meuret, Joëlle Zask, et Gérard Deledalle, *Démocratie et éducation*, Paris, Armand Colin, 2011 (1<sup>ère</sup> édition 1916)
- Didi-Huberman, Georges, *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Paris, Éd. de Minuit, 1992.
- Dubuffet, Jean. *L'Homme du commun à l'ouvrage*, Paris, Gallimard, 1973.
- Dubuffet, Jean, et Witold Gombrowicz, *Correspondance*, Paris, France: Gallimard, 1995.
- Duflo, Colas. *Jouer et philosopher*, Paris, Presses universitaires de France, 1997.
- Duvignaud, Jean, *Le Jeu du jeu*. Paris, Balland, 1980.
- Fink, Eugen, *Le jeu comme symbole du monde*, Traduit par Hans Hildenbrand et Alex Lindenberg, Paris, les Éd. de Minuit, 1966
- Formis, Barbara. *Esthétique de la vie ordinaire*, Paris, Presses universitaires de France, 2010.
- Forster, Edward Morgan, Philippe Collaborateur Gruca, Pierre Thiesset, et François Jarrige, *La Machine s'arrête*, Vierzon, Le Pas de côté, 2014.
- Freud, Sigmund. *Totem et tabou : interprétation par la psychanalyse de la vie sociale des peuples primitifs*. Traduit par Samuel Jankélévitch, Paris, Payot, 1925.
- Gauthier, Léa. *French connection : 88 artistes contemporains, 88 critiques d'art*, Montreuil, Black Jack éditions, 2008.
- Gervereau, Laurent. *Critique de l'image quotidienne: Asger Jorn*, Paris, Éd. Cercle d'art, 2001.
- Glissant, Édouard, *Introduction à une poétique du divers*, Paris, Gallimard, 1996.
- Gombrich, Ernst Hans, *Méditations sur un cheval de bois: et autres essais sur la théorie de l'art*. Traduit par Guy Durand, Paris, Phaidon, 2003.
- Grenier, Catherine. *La fin des musées ?*, Paris, Éditions du Regard, 2013.
- Guérin, Michel, *Nihilisme et modernité : essai sur la sensibilité des époques modernes de Diderot à Duchamp*, Paris, J. Chambon, 2003.

- Hamayon, Roberte, *Jouer: étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*, Paris, la Découverte, 2012.
- Henriot, Jacques, *Sous couleur de jouer: la métaphore ludique*, Paris, J. Corti, 1989.
- Hesse, Hermann., *L'art de l'oisiveté*, Traduit par Alexandra Cade, Paris, Calmann-Lévy, 2007.
- Hodgson, Francis, *Julia Fullerton-Batten : Teenage stories*. Arles, Actes Sud , Fondation HSBC pour la photographie, 2007.
- Hoggart, Richard, et Jean-Claude Traduction Passeron, *La culture du pauvre: étude sur le style de vie des classes populaires en Angleterre*, Traduit par Jean-Claude Garcias et Françoise Garcias, Paris, les Éditions de Minuit, 1970 (1<sup>ère</sup> édition originale 1957)
- Huitorel, Jean-Marc, *La beauté du geste : l'art contemporain et le sport*, Paris, Éditions du Regard, 2005.
- Huizinga, Johan, *Homo ludens: essai sur la fonction sociale du jeu*. Traduit par Cécile Seresia, Paris, Gallimard, 1951.
- Ibelings, Hans, *Supermodernisme : l'architecture à l'ère de la globalisation*, Traduit par Vincent Brunetta, Paris, F. Hazan, 2003.
- Jacquard, Albert, *Éloge de la différence : la génétique et les hommes*, Paris, Seuil, 1978.  
*Halte aux Jeux !*, Paris, Stock, 2004.
- Jeanneau, Laurent, Sébastien Lernould, Pierre-Emmanuel Weck, et Miguel Benasayag, *Les nouveaux militants : essai*, Paris, Les petits matins, 2008.
- Jorn, Asger, et Guy Debord, *Pour la forme : ébauche d'une méthodologie des arts*, Paris, Allia, 2001 (1<sup>ère</sup> édition 1957)
- Jouffroy, Alain, Daniel Illustrations / Graphisme Pommereulle, et Pablo Durán, *L'abolition de l'art*, Falaise, Impeccables, 2011 (1<sup>ère</sup> édition 1967)
- Kaprow, Allan, *Essays on the blurring of art and life*, Édité par Jeff Kelley, Berkeley, University of California Press, 2003.  
*L'art et la vie confondus*, Édité par Jeff Kelley, Traduit par Jacques Donguy, Paris, Centre Georges Pompidou, 1996.  
*Voici un communiqué sur comment faire un happening: il y a 11 règles à respecter*, Édité par Gauthier Traduction Herrmann, Reims, le Clou dans le fer, 2011.
- Kelley, Jeff, et David Antin, *Childsplay : the art of Allan Kaprow*, Berkeley, University of California Press, 2004.
- Kriegk, Jean-Samuel, et Jean-Jacques Launier, *Art ludique*, Paris, Sonatine éd., 2011.
- Lafargue, Paul, *Le Droit à la paresse*, Paris, Ed. Mille et une nuits, 1994.
- Lainé, Jean-Marc, *Comics & contre-culture*, Morigny, Éd. Confidentiel, 2014.
- Lemoine, Stéphanie, et Samira Ouardi, *Artivisme : art, action politique et résistance culturelle*, Paris, Alternatives, 2010.
- Lenain, Thierry, *Pour une critique de la raison ludique : essai sur la problématique nietzschéenne*, Paris, éd. J. Vrin, 1993.
- Loos, Adolf, *Ornement et crime: et autres textes*. Traduit par Sabine Cornille et Philippe Ivernel, Paris, Payot & Rivages, 2003.
- Luc, Virginie, et Gérard Rancinan, *Art à mort*, Paris, L. Scheer, 2002.

- Lussac, Olivier, *Happening & fluxus : polyexpressivité et pratique concrète des arts*, Paris, Harmattan, 2004.
- Magliozzi, Marielle, *Art brut, architectures marginales : un art du bricolage*, Orléans, l'Ecarlate, 2009.
- Malevitch, Kazimir Severinovitch, *La paresse comme vérité effective de l'homme*, Traduit par Régis Gayraud. Paris, Ed. Allia, 1995.
- Marchand, Yves, Romain Meffre, Thomas J. Sugrue, et Robert Polidori, *Détroit, vestiges du rêve américain*, Göttingen, Steidl, 2010.
- Marcus, Greil, *Lipstick traces: une histoire secrète du vingtième siècle*, Traduit par Guillaume Godard. Paris, France: Ed. Allia, 2000, 2000.
- Marc Valli, Margherita Dessanay, *Microworlds*, Londres, Laurence King, 2011.
- Marek, Yves, *Art, échecs et mat*, Paris, Imprimerie nationale éd., 2008.
- Marelli, Gianfranco, *L'amère victoire du situationnisme: pour une histoire critique de l'Internationale situationniste, 1956-1971*, Arles, Ed. Sulliver, 1998.
- Marin, Louis. *Utopiques: jeux d'espaces*. Paris, Éd. de Minuit, 1973.
- Maximilien Le Roy, *Thoreau : la vie sublime*, Bruxelles, Le Lombard, 2012.
- Menger, Pierre-Michel, *Portrait de l'artiste en travailleur : métamorphoses du capitalisme*, Paris, Seuil, 2002.
- Michaud, Yves, *L'artiste et les commissaires : quatre essais non pas sur l'art contemporain mais sur ceux qui s'en occupent*, Paris, Hachette littératures, 2007.
- Moison, Stéphanie, et John M. Armleder, *John Armleder*, Édité par Lionel Bovier, Traduit par David Radzinowicz. Paris, Flammarion, Centre national des arts plastiques, 2005.
- Monneyron, Frédéric, et Martine Xiberras, *Le monde hippie : de l'imaginaire psychédélique à la révolution informatique*, Paris, Imago, 2008.
- Moore, Alan, Dave Gibbons, et John Higgins, *Watchmen*, New York, DC Comics, 1987.
- Morris, William. *L'art et l'artisanat*. Traduit par Thierry Gillybœuf, Paris, Payot & Rivages, 2012.
- Morris, William, et Christian Arnsperger, *Comment nous pourrions vivre*, Édité par Serge Latouche, Le Pré Saint-Gervais, le Passager clandestin, 2010.
- Muchembled, Robert, *Culture populaire et culture des élites dans la France moderne : XVe-XVIIIe siècle*, Paris, Flammarion, 1991.
- O'Doherty, Brian, et Patricia Falguières, *White cube : l'espace de la galerie et son idéologie*, Zurich, JRP Ringier, 2008 (textes de 1976 à 1981)
- Orhan, Danielle. « L'art et le jeu aux XXe et XXIe siècles ou du jeu comme modèle et outil de subversion ». Thèse de doctorat, Université Panthéon-Sorbonne, 2009.
- Parr, Martin, et Geoff Dyer, *Petite planète*, Traduit par Béatrice Vierre, Paris, Hoëbeke, 2008.
- Partouche, Marc, *La lignée oubliée: bohèmes, avant-gardes et art contemporain, de 1830 à nos jours*, Romainville, Al Dante, 2004.
- Passeron, René, *La naissance d'Icare : éléments de poétique générale*, Marly-le-Roi, Ae2cq éd, 1996.

- Pauwels, Louis, et Jacques Bergier, *Le Matin des magiciens. Introd. au réalisme fantastique*, Paris, Gallimard, 1962.
- Picard, Michel, *La Tentation: essai sur l'art comme jeu*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 2002.
- Quemin, Alain. *Les stars de l'art contemporain: notoriété et consécration artistiques dans les arts visuels*, Paris, CNRS éditions, 2013.
- Queneau, Raymond, et François Le Lionnais, *Cent mille milliards de poèmes*, Paris, Gallimard, 1961.
- Rancière, Jacques. *Le spectateur émancipé*, Paris, la Fabrique, 2008.  
*Malaise dans l'esthétique*, Paris, Galilée, 2004.
- Reymondin, Michel, *L'art : miroir de la société*, Genève, Slatkine, 2011.
- Rugoff, Ralph, Kristine Stiles, et Giacinto Di Pietrantonio, *Paul McCarthy*, London, Phaidon, 1996.
- Sennett, Richard, *Ce que sait la main : la culture de l'artisanat*, Traduit par Pierre-Emmanuel Dauzat, Paris, Albin Michel, 2009.
- Shattuck, Roger, et Jean Borzic, *Les Primitifs de l'avant-garde : Henri Rousseau, Erik Satie, Alfred Jarry, Guillaume Apollinaire...* Paris, Flammarion, 1974.
- Shusterman, Richard, *L'art à l'état vif : la pensée pragmatiste et l'esthétique populaire*, Traduit par Christine Noille-Clauzade, Paris, les Éd. de Minuit, 1991.
- Slinkachu, et Will Self, *Little People in the City : The Street Art of Slinkachu*, Unabridged, Pan Macmillan, 2009.
- Steiner, Philippe, *Les rémunérations obscènes*, Paris, Zones, 2011.
- Stevenson, Robert Louis, *Essais sur l'art de la fiction*, Traduit par Michel Le Bris et France-Marie Watkins. Paris, Éd. Payot & Rivages, 2007.  
*Une apologie des oisifs*, Traduit par Laili Dor et Mélisande Fitzsimons, Paris, Éd. Allia, 2001.
- Tenret, Yves, *Portrait de l'artiste en révolté*, Paris, Éd. de la différence, 2009.
- Thompson, Don, *L'affaire du requin qui valait douze millions : l'étrange économie de l'art contemporain*. Traduit par Fleur Ramette, Marseille, Le Mot et le reste, 2012.
- Thoreau, Henry David, et Olivier Fontvieille, *La moelle de la vie : 500 aphorismes*, Traduit par Thierry Gillybœuf, Paris, Mille et une nuits, 2006.
- Thoreau, Henry David, Thierry Traduction Gillybœuf, et Olivier Fontvieille, *De la marche*, Paris, Mille et une nuits, 2003.
- Tilman, Pierre, *Robert Filliou, nationalité poète*, Paris, Les presses du réel, 2006.
- Trierweiler, Denis, *L'art de l'exposition : une documentation sur trente expositions exemplaires du XXe siècle*. Paris, Éd. du Regard, 1998.
- Tzara, Tristan, et Marc Dachy. *Découverte des arts dits primitifs*, Paris, Hazan, 2006.
- Vaneigem, Raoul, *Entre le deuil du monde et la joie de vivre : les situationnistes et la mutation des comportements*, Paris, Verticales, Éd. Gallimard, 2008.  
*Traité de savoir-vivre à l'usage des jeunes générations*, Paris, Gallimard, 1992 (1<sup>ère</sup> édition 1967)
- Veblen, Thorstein, et Raymond Aron, *Théorie de la classe de loisir*, Traduit par Louis Evrard, Paris, Gallimard, 1978.



Viard, Jean, et Ugo Rollin, *Éloge de la mobilité : essai sur le capital temps libre et la valeur travail*, La Tour-d'Aigues, Éd. de l'Aube, 2006.

Winnicott, Donald Woods, et Jean-Bertrand Traduction Pontalis, *Jeu et réalité: l'espace potentiel*, Traduit par Claude Monod, Paris, Gallimard, 2002.

Wolfe, Tom. *Acid test : chronique*, Traduit par Daniel Mauroc, Paris, Seuil, 1996 (1<sup>ère</sup> édition originale 1968)

Yonnet, Paul, *Travail, loisir : temps libre et lien social*, Paris, Gallimard, 1999.

Zweig, Stefan, *Le joueur d'échecs : 1943, texte intégral*, Édité par Monique Busdongo, Paris, Nathan, 2013.

## Articles, revues

« Miniatures ». *Esse*, n° 70, automne, Montréal 2010.

André Chastel. « L'art et le jeu », *Diogenes*, Paris, Gallimard, n° 50, juin 1965.

Antoine Moreau, « Le copyleft appliqué à la création artistique : Ouvrir la culture à ses sources même » in Norbert Hillaire, *L'artiste et l'entrepreneur*, Saint-Etienne, Cité du design editions, 2008. pp. 79-89.

Bernard Blistène, « La guerre, l'art et la littérature : Entretien avec Jean-Yves Jouannais », *Les Cahiers du Musée national d'art moderne*, été 2012, n°120, Centre Pompidou, pp.118 - 123.

Clavez Bertrand. « Fluxus à 50 ans : des histoires sans histoire », *Art Press*, n° 391, 2012, pp. 62-69.

Eco, Umberto. « Innovation et répétition : entre esthétique moderne et post-moderne ». *Réseaux* 12, n° 68, 1994.

Florent Schmitt. « Le futur sera fantastique : Sur le réalisme fantastique de Warren Ellis ». *Entropia*, n° 16, 2015.

Goguel d'Allondans, Thierry. « Passage, diversité, collectif... », *Cultures & sociétés*, n° 23, juillet 2012, pp. 38-42.

Gruca Philippe, « Qu'est-ce que l'autonomie ? », Entretien entre Philippe Gruca et Matthew Crawford, *L'écologiste* n°41, automne 2013, pp. 47-51.

Monnin, Françoise. « Etudier après le bac : Etat des lieux », *Artension : le magazine de l'art vivant*, n° 121, 2013, pp. 79-83.

Owen F. Smith "Fluxus Praxis : An Exploration of Connections, Creativity, and Community" in *At a Distance : Precursors to Art and Activism on the Internet*, Annmarie Chandler, Norie Neumark, pp. 122-129. 2005.

Saint-Do, Valérie. « Du spectacle à l'agir ». *Stradda, Résistances artistiques*, n° 28, avril 2013, pp. 10-11.

Quentin, Anne. « Batailles en couleurs ». *Stradda, Résistances artistiques*, n° 28, avril 2013, pp. 12-15.

## Ouvrages collectifs

Atelier de recherche sur l'intermédialité et les arts du spectacle, *Créer, ensemble: points de vue sur les communautés artistiques, fin du XIXe-XXe siècles*. Édité par Marie-Christine Autant-Mathieu. Montpellier, l'Entretiens, 2013.

Bureau, Marie-Christine, Marc Perrenoud, et Roberta Shapiro, éd. *L'artiste pluriel: démultiplier l'activité pour vivre de son art*. Villeneuve-d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, 2009.

Félix Jousserand, *Les jeux. Blah ! : une anthologie du slam*. Paris, F.Massot, Spoke, 2007.

Gauthier, Léa, *French connection: 88 artistes contemporains, 88 critiques d'art*, Montreuil, Black Jack éditions, 2008.

*Grabuge ! : 10 réjouissantes façons de planter le système*, Paris, Flammarion, 2002.

Huerre, Patrice, Michel Manson, Suzanne Lallemand, Marie Le Fourn, et Sophie Senart. *Place au jeu ! : Jouer pour apprendre à vivre*, Paris, Nathan, 2007.

*In actu de l'expérimental dans l'art*, sous la direction de Elie During, Laurent Jean-Pierre, Christophe Kihm, Zabunyan Dork Publications des Marquisats, École supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy, Dijon, les Presses du réel, 2009.

Laboratoire d'étude en sciences des arts, et Espace culture, *Les limites de l'œuvre*, Édité par Michel Guérin et Pascal Navarro, Aix-en-Provence, Publications de l'Université de Provence, 2007.

Les Désobéissants, *Désobéir par le rire*, collection / dirigée par Xavier Renouf, Le Pré Saint-Gervais, Le passager clandestin, 2009

*Urbanisme et identités: itinéraires et écritures dans la cité : l'invention des villes palimpsestes dans l'imaginaire médiéval et contemporain*. Malissard, Aleph éditions, 2006.

Romagny, Vincent, éd. *Anthologie : aires de jeux d'artistes*, Vélizy-Villacoublay, l'Onde, Quimper: le Quartier, 2010.

## Catalogues d'exposition

Debray, Cécile Commissaire, Galeries nationales du Grand Palais, et Sprengel Museum. *Le nouveau réalisme : Galeries nationales du Grand Palais, Paris, 28 mars 2007 - 2 juillet 2007, Sprengel Museum Hannover, 9 septembre 2007 - 27 janvier 2008*, Paris, Réunion des musées nationaux, Centre Pompidou, 2007.

Robert Filliou, Centre Georges Pompidou, Musée National d'art moderne, galeries contemporaines, 10 juillet-15 septembre 1991, Paris Centre Pompidou, 1991.

Fondation Cartier pour l'art contemporain. *Beat Takeshi Kitano : gosse de peintre*. Arles, Actes sud, 2010.

Galerie nationale du Jeu de paume, et Centro de Arte La Panera, *Fuegogratis, Jordi Colomer*, Mois de la photo, Cherbourg, le Point du jour, 2008.

Musée olympique, *Homo ludens: le jeu dans les collections du Museo del Prado*, Lausanne, Musée olympique, 2002.

Pérez, Carlos, et José Lebrero Stals, *Toys of the avant-garde : 4 Octobre 2010-30 January 2011*, Museo Picasso. Málaga, 2010.

## Filmographie

Balbastre, Gilles Réalisateur / Metteur en scène / Directeur artistique, Yannick Réalisateur / Metteur en scène / Directeur artistique Kergoat, Serge Auteur adapté /précédent Halimi, Pierre Rimbert, Renaud Lambert, François Denord, Henri Maler, et Jean Gadrey. *Les nouveaux chiens de garde*, Epicentre films, 2012.

Banksy, *Exit through the gift shop*, Le Pacte, France télévision, 2011.

Borgnis Desbordes, Arthur, *Les Nouveaux Désobéissants : citoyens ou hors-la-loi ?*, LCP, 2013.

Jonze, Spike Réalisateur / Metteur en scène / Directeur artistique, Maurice Sendak, Dave Eggers, Carter Burwell, Karen Orzolek, Max Records, Pepita Emmerichs, et Catherine Keener. *Max et les maximonstres : Il y en a un en chacun de nous*, Warner Home vidéo, 2010.

Smith, Chris, Dan Ollman, Sarah Price, Mike Bonanno, Andy Bichlbaum, et Michael Moore, *The yes men: comment démasquer l'imposture néo-libérale*, Blaq out, 2005.

## Sitographie :

« J'irai graffer sur ton wall », Geoffrey Dorne, 28 septembre 2012, consulté le 17 juin 2015, <http://owni.fr/2012/09/28/jirai-graffer-sur-ton-wall-vendredi-et-cest-graphism/>.

« Fiscalité des œuvres d'art : une arme à double tranchant », Annabelle Gauberti, consulté le 17 juin 2015, <http://www.courrierinternational.com/article/2013/09/05/art-en-stock>

« Les oeuvres de Jeff Koons envahissent Paris ». *20minutes.fr*. Consulté le 17 juin 2015. <http://www.20minutes.fr/culture/1488391-20141126-jeff-koons-envahit-tout-paris>.

« Mort de l'actionniste viennois Otto Muehl ». *Le Monde.fr*. Consulté le 16 novembre 2013. [http://www.lemonde.fr/culture/article/2013/05/28/deces-de-l-actionniste-viennois-otto-muehl\\_3419452\\_3246.html](http://www.lemonde.fr/culture/article/2013/05/28/deces-de-l-actionniste-viennois-otto-muehl_3419452_3246.html).

« "Plug gate": Paul McCarthy renonce à regonfler son sapin géant ». Consulté le 7 mai 2015. <http://www.telerama.fr/scenes/mais-qui-est-paul-mccarthy-l-auteur-du-sapin-gonflable-qui-ressemble-a-un-plug-anal,118160.php>.

« Richard Greaves, Anarchitecte ». Consulté le 28 mai 2015. <http://www.artbrut.ch/fr/21017/3/expositions-passees/richard-greaves--anarchitecte>.

« Robin des bois ou escroc ? Il arnaque 39 banques et disparaît - Rue89 ». *Rue89 Les Blogs*. Consulté le 28 mai 2015. <http://blogs.rue89.nouvelobs.com/ibere-espace/2008/09/17/robin-des-bois-ou-escroc-il-arnaque-39-banques-et-disparait>.

<http://www.espaces-marx.net/IMG/pdf/Friot-Pour-un-salaire-universel.pdf>

# Lexique

## Art

Expression de la **créativité humaine** dont la finalité serait le plaisir offert par l'activité de création quelles que soient par ailleurs ses autres fins instrumentales (utilitaires, symboliques ou pécuniaires).

« Qui pourrait seulement prétendre tracer avec assurance la ligne de démarcation entre art et non art ? »<sup>947</sup>

## Art contemporain

« La majorité de ce qui se crée aujourd'hui et ce qui n'entretient qu'un accès nul ou restreint à la scène artistique internationale, qu'il s'agisse de New York ou des autres grandes métropoles comme Berlin, Londres ou Paris, ne saurait être sérieusement considéré comme art **véritablement** contemporain. La définition de l'art « réellement contemporain » sous-entend quasi systématiquement l'insertion dans les réseaux internationaux [...], la reconnaissance à l'échelle internationale. »<sup>948</sup>

Nous appellerons art contemporain l'art exposé dans les lieux qui lui sont dédiés et qui tente de répondre à cette injonction d'être international. Cette définition est certes tautologique mais cette tautologie participe justement de sa définition. Il est la catégorie particulière de l'art qui s'est octroyé le vocable contemporain pour s'imposer comme l'art d'aujourd'hui. On parle ainsi d'un art contemporain au singulier qui masque l'existence d'arts contemporains qui prennent diverses formes et se retrouvent dans divers lieux. L'art contemporain est une idéologie qui présente l'idée de l'art actuel que se font les élites : il est l'objet de la spéculation financière.

---

<sup>947</sup> Laboratoire d'étude en sciences des arts et Espace culture, *Les limites de l'œuvre*, éd. par Michel Guérin et Pascal Navarro, Aix-en-Provence, Publications de l'Université de Provence, 2007. p.11.

<sup>948</sup> Queminn, *Les stars de l'art contemporain*. p.16.

## Culture

« En bref, la culture pour tous les adultes, c'est apprendre à voir, à lire, à écouter, à réfléchir d'après des données autres que celle de la profession de chacun. Jusqu'au dernier jour, c'est apprendre à apprendre »<sup>949</sup>

« culture dès lors que les humains libèrent du temps pour produire des formes symboliques »<sup>950</sup>

« fournir aux hommes le maximum de moyens d'inventer ensemble leurs propres fins »<sup>951</sup>

« la culture peut être comparée à cet art, conditionné par des lieux, des règles et des données ; elle est la prolifération d'inventions en des espaces contraints. »<sup>952</sup>

## Environnement (d'art)

« En règle générale, un environnement est une œuvre d'art tridimensionnelle, souvent de nature éphémère, avec laquelle le spectateur est invité à interagir physiquement d'une manière ou d'une autre. [...] Des idées utopistes de collaboration et de jeu sous-tendaient la production des environnements d'après-guerre. »<sup>953</sup>

---

<sup>949</sup> Cité par Serge Chaumier Chaumier, *L'inculture pour tous.*, p.25.

<sup>950</sup> Claude Amey, *Art-politique : le devenir autre*, Besançon, La Maison chauffante, 2011. p.48.

<sup>951</sup> Chaumier, *L'inculture pour tous*. Francis Jeanson, *L'Action culturelle dans la cité*, Seuil, 1973, p.26.

<sup>952</sup> Michel de Certeau, *La culture au pluriel*, Paris, Christian Bourgeois, 1980  
1ere édition 1974, Avant propos à la seconde édition, p.11.

<sup>953</sup> Meredith Malone, « Une utopie collective : les installations environnementales » in  
Debray, Galeries nationales du Grand Palais, et Sprengel Museum, *Le nouveau réalisme*. p.236

## Jeu

« Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme « fictive » et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupe s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel. »<sup>954</sup>

« si matériel et structure (la chose avec laquelle on joue et la chose à quoi on joue) ne prennent signification et valeur ludique qu'à partir du moment où quelqu'un décide d'y jouer ou de s'en servir pour jouer, il en résulte, semble-t-il, que la seule « chose » qui soit à définir quand on parle de jeu est la forme de la pensée, l'attitude mentale, la conscience singulière de celui qui découvre dans ce matériel et dans cette structure des occasions et des moyens de jouer. »<sup>955</sup>

« L'espace du jeu fait brèche dans la vie quotidienne en ce qu'il offre un terrain pour une expérience potentiellement revitalisée des interactions sociales à l'échelle de la proximité. Le jeu, catalysant agir et implication commune entre différents acteurs, offrirait ainsi une condition propice à une expérience intensifiée du vivre ensemble »<sup>956</sup>.

## Loisir

« le temps vide, celui demeuré vacant une fois effectué le temps de travail et de soins domestiques. »<sup>957</sup>

## Maquette

« Première ébauche d'une sculpture, en petit, dans une matière assez plastique pour se travailler avec les mains ; elle sert surtout à matérialiser une idée d'ensemble. [...] Modèle réduit d'un décor de théâtre, ou, par extension, d'une décoration d'intérieur (d'où, par analogie, tout modèle réduit d'un objet quelconque). La maquette prépare le décor réel, ou en garde le souvenir quand il a disparu ; mais elle est aussi très souvent, en elle-même une œuvre d'art. Comme le paysage ou le jardin en miniature, ou la maison de poupée, c'est une œuvre que l'on contemple en se faisant, par la pensée, tout petit, pour se mettre à l'échelle de ce microcosme. »<sup>958</sup>

De nos jours la représentation peut être volumique ou virtuelle avec un modèle graphique ou numérique.

<sup>954</sup> Huizinga, *Homo ludens*, 2011. p.31.

<sup>955</sup> Henriot, *Sous couleur de jouer*. p.123.

<sup>956</sup> Luc Lévesque, *Index du performatif*, Inter Numéro 115, supplément, automne 2013.

<sup>957</sup> Chaumier, *L'inculture pour tous*. p.35.

<sup>958</sup> Étienne Souriau et Anne Souriau, *Vocabulaire d'esthétique*, Paris, PUF, 2004

## **Modèle réduit**

Le modèle réduit est synonyme de maquette mais contient l'idée de la double opération que fait subir la maquette à son objet : la réduction de l'échelle de l'objet déjà construit ou à construire et sa modélisation.

La réduction s'apparente à la miniaturisation mais la modélisation signifie la représentation parfois simplifiée de l'organisation des relations de l'objet. Contrairement à la miniature le modèle réduit n'implique pas que les dimensions de l'objet soit minuscules, simplement que l'échelle soit inférieure, ce qui permet à Claude Lévi-Strauss d'affirmer que « les peintures de la chapelle Sixtine sont un modèle réduit en dépit de leurs dimensions imposantes, puisque le thème qu'elles illustrent est celui de la fin des temps. »<sup>959</sup>

## **Modélisme / Maquettisme**

Définition d'après Wikipédia :

« La réalisation de maquettes ou modélisme est un loisir technique qui consiste à reproduire un objet réel à une échelle donnée, généralement réduite, avec plus ou moins de précision et plus ou moins de fonctionnalités comparables à celles du modèle réel. Le maquettisme semble désigner plutôt la réalisation de modèles statiques. Le modélisme naval, par exemple, fait ainsi la distinction entre maquettisme et modélisme, avec la réalisation de maquettes (modèles d'exposition) et de modèles navigants. Le modélisme ferroviaire réunit maquettisme et modélisme, dans le sens où la maquette d'environnement sert d'écrin et de support au modèle du train. Le modélisme ferroviaire est souvent considéré comme une activité de maquettisme, car la réalisation du réseau (improprement appelé « circuit ») est mise en avant par rapport à la fabrication ou le détail des modèles réduits ferroviaires. Le terme de « modélisme ferroviaire » demeure cependant le plus usité. »

## **Postmoderne**

« Néanmoins, certains thèmes et certains traits stylistiques sont largement reconnus comme caractéristiques, ce qui ne veut pas dire qu'ils soient absents des œuvres d'art modernistes. Parmi ces caractéristiques, citons en particulier la tendance au recyclage et à l'appropriation des matériaux d'autrui plutôt qu'à l'originalité, le mélange éclectique des styles, l'adhésion enthousiaste à la nouvelle technologie et à la culture de masse, le défi lancé aux notions modernes d'autonomie esthétique et de pureté artistique, et l'accent mis sur la localisation temporelle et spatiale plutôt que sur l'universel et l'éternel. »<sup>960</sup>

---

<sup>959</sup> Claude Lévi-Strauss, *La Pensée sauvage*, Paris, Plon, 1962, p. 35

<sup>960</sup> Shusterman, *L'art à l'état vif*, p.185.

## **Psychogéographie**

« Études des effets précis du milieu géographique, consciemment aménagé ou non, agissant directement sur le comportement affectif des individus »<sup>961</sup>

## **Street art**

Littéralement art de rue, en français le terme est plutôt traduit par art urbain (le terme arts de la rue étant déjà pris par le théâtre). Il s'agit de toutes les formes d'art plastiques réalisées dans la rue, ou dans des endroits publics. Un grand nombre de ses artistes sont issus du mouvement graffiti même s'ils diversifient leurs techniques. Il existe ainsi un amalgame entre street art et graffiti, le street art étant souvent employé pour désigner le graffiti cependant si tous les graffeurs sont à fortiori des street artistes tous les street artistes ne sont pas des graffeurs. Le street art a en commun avec le graffiti d'être potentiellement éphémère (certaines œuvres peuvent cependant durer jusqu'à faire partie du patrimoine d'une ville) et visible par un très grand public.

## **Urbanisme Unitaire**

« Théorie de l'emploi d'ensemble des arts et techniques concourant à la construction intégrale d'un milieu en liaison dynamique avec des expériences de comportement »<sup>962</sup>

---

<sup>961</sup> Internationale situationniste n°1, juin 1958.

<sup>962</sup> Internationale situationniste n°1, juin 1958.



## Utopie

« idéal politique ou social séduisant, mais irréalisable, dans lequel on ne tient pas compte des faits réels, de la nature de l'homme et des conditions de la vie »<sup>963</sup>

L'utopie confrontée à la réalité peut se transformer en utopie dynamique<sup>964</sup>, prendre la forme d'« un terrain de jeu » où l'expérimente, ajuste un projet à sa réalisation. De l'*Utopia* de Thomas More en 1516 à aujourd'hui, le terme continue de désigner un lieu autre où l'on peut faire différemment, à l'instar des communautés idéales que souhaitaient mettre place les partisans d'un socialisme utopique issu du dix-neuvième siècle. Nous pouvons d'ailleurs nous poser la question de ce que peut mettre en œuvre un socialisme sans utopie.

Il est de nombreux lieux actuels qui sont utopiques, dans le sens où ils sont la réalisation d'un monde rêvé, qui s'émancipe du reste du monde réel, pour se réaliser. Il ne s'agit pas d'attendre que le monde change pour correspondre à nos attentes, de changer le monde pour qu'il ressemble à celui dont nous rêvons, mais de construire dans le monde tel qu'il est les alternatives possibles ici et maintenant.

---

<sup>963</sup> Lalande, Vocabulaire technique et critique de la philosophie, PUF, Quadrige, 1993, p.1179.

<sup>964</sup> Choay, *Pour une anthropologie de l'espace*. p.371.

# **Index des artistes**

# Arbus Diane

(États-Unis, 1923 – 1971)

L'artiste est connue pour le rôle qu'elle a pu jouer dans la reconnaissance de la photographie en tant qu'art, elle a ouvert la voie à la photographie artistique et documentaire. Elle s'est intéressée aux minorités et aux *outsiders* : sa démarche n'est pas directement anthropologique mais elle a posé un regard sur le hors norme en même temps qu'un regard hors norme sur la réalité.

J'ai notamment été interpellé par ses photographies de Disneyland, dont elle révèle la théâtralité tout en affirmant sa dimension fantastique. Sous son regard le monde entier apparaît comme un jeu d'apparences, ou une farce, à la fois réel et fantastique ou rien n'est seulement ce qu'il paraît.



*Rocks on Wheels*, Disneyland, California, 1962.



*A Castle in Disneyland*, California, 1962.

J'ai vu à Paris son exposition à la Galerie du Jeu de Paume<sup>965</sup>. Les images du parc Disney qui j'y ai découvert ont raisonnées avec mes réflexions sur cet espace<sup>966</sup>, mais c'est la photographie de l'école des Pères Noël qui a le plus marqué mon esprit, premièrement parce que je l'ai trouvée très drôle et que de nos jours à la période de Noël des reportages sont consacrés à ce type d'établissement, deuxièmement parce que j'ai passé un agréable moment à rire avec un ami grâce à cette photo, malgré le fait que nos rires ne semblaient pas les

<sup>965</sup> du 18 octobre 2011 au 5 février 2012,

<sup>966</sup> § Disneylandisation de la ville page 61

§ Le musée comme parc d'attraction page 114

bienvenus. C'est l'une des expériences qui me laisse penser que le musée et la galerie ne sont pas des espaces adaptés à la vie, à l'expression de nos humeurs et de nos passions, pourtant centrales dans la production de l'art et dans sa réception. Les artistes peuvent produire des œuvres formidables mais si le contexte de leur réception est inadapté alors on peut manquer la rencontre avec l'art.



Pères Noël à l'école des Pères Noël d'Albion,  
N.Y. 1964.

§ Disneylandisation de la ville page 64

# Burden Chris

(États-Unis, 1945 – 2015)



*Metropolis II*, 2012, matériaux divers, 1200 petites voitures Hot Wheels, 55m<sup>2</sup>, Lacma, Los Angeles, à partir du 14 janvier 2012.

J'ai pu voir cette œuvre impressionnante en rendant visite à mon frère à Los Angeles. Petite déception : l'œuvre ne fonctionne pas en continu mais est mise en marche à des horaires précis.

« Metropolis II est un complexe de 55 m<sup>2</sup>, fantaisiste, en spirale, portrait de Los Angeles, plus précisément des autoroutes de la ville. La structure est un enchevêtrement de 18 voies sur plusieurs collines, de ponts, de tunnels, des rampes, des viaducs, des gratte-ciel, des déversoirs et autres goulottes. Dans tout ça, la voiture domine tout. L'effet est à la fois palpitant et désorientant, improbable et hypnotisant. 1 200 véhicules Hot Wheels circulent à travers la pièce, dans une boucle continue, avec des vitesses allant jusqu'à 386 km/h. Il travaille également sur l'intégration d'une minuscule caméra vidéo pour créer une sorte de voyage temps réel, style Google Street View avec sa ville [...]. Afin d'éviter les carambolages et de s'assurer qu'aucun enfant ne perde un doigt, la pièce aura besoin de deux vigiles à temps plein. Quand on lui demande si cette création est censée être un portrait de la ville future, voilà ce qu'il répond : « *J'ai pensé que ça pourrait l'être. Mais tout en travaillant, j'ai réalisé que c'était plus un modèle de quelque chose à la fin de son cycle de vie, celui de la voiture librement conduite. Bientôt, on tapera une adresse et on n'aura rien à dire sur la façon dont on s'y fera conduire à travers les courbes.* » L'avenir dira si Chris Burden était visionnaire. En attendant, on peut se délecter de la vidéo Metropolis II ! »<sup>967</sup>

pages 37, 46

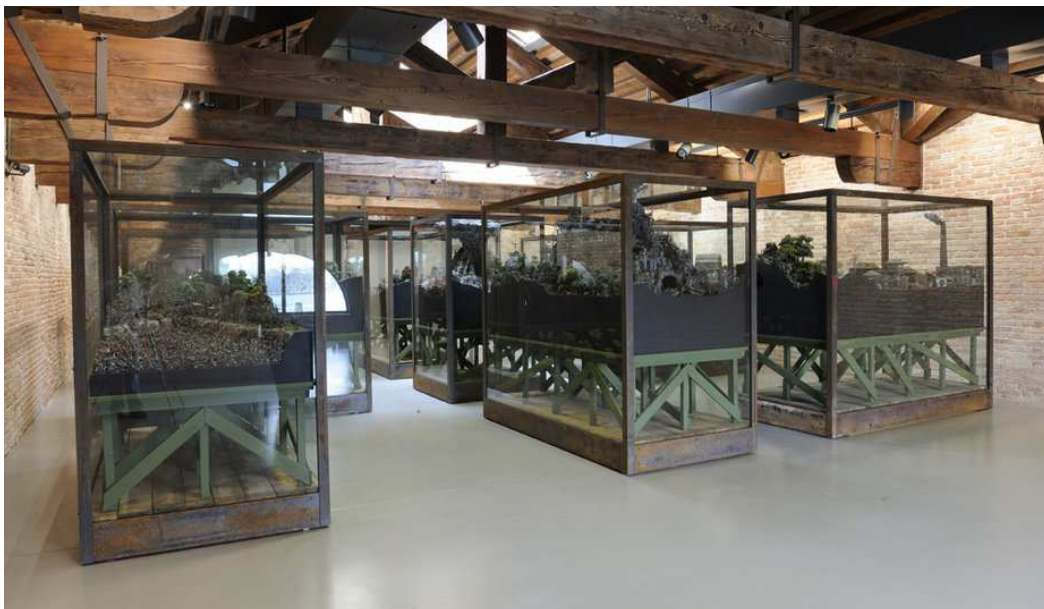
<sup>967</sup> <http://blog.auto-selection.com/metropolis-caricature-traffic-automobile/>, consulté le 17 juin 2015.

# Chapman Jake et Dino

(Angleterre, 1966 et 1962)

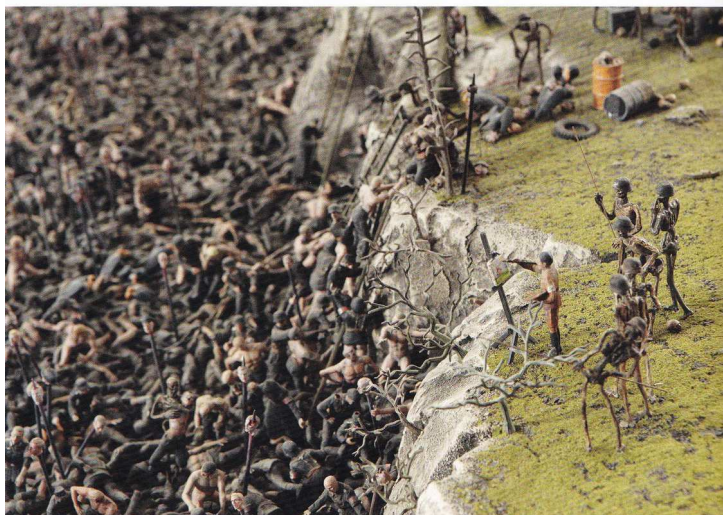
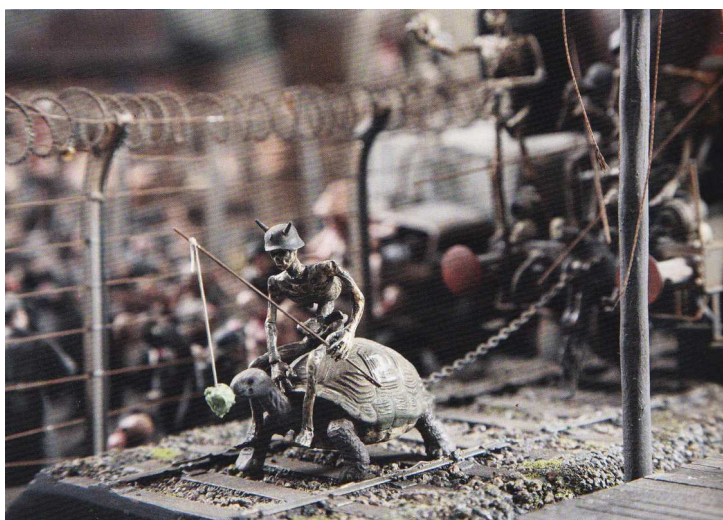
Les sculptures, les estampes et les installations de Jake et Dinos Chapman examinent avec une intelligence et une énergie décapantes la politique contemporaine, la religion et la moralité. Travaillant ensemble depuis l'obtention de leur diplôme du Royal College of Art en 1990, les Chapman ont été acclamés par la critique pour la première fois en 1991 pour une série de dioramas intitulée *Disasters of War*. Les sculptures sont fabriquées à partir de figurines de plastique remodelées qui reproduisent des scènes des gravures de Goya du même titre. *Hell* (1999) est peut-être leur œuvre la plus ambitieuse : il s'agit d'une immense fresque sur table peuplée de plus de 30 000 personnages remodelés d'environ cinq centimètres de hauteur, dont bon nombre portent l'uniforme nazi et qui commettent des actes d'une extrême cruauté. L'œuvre combine un propos historique, religieux et mythique et présente un instantané apocalyptique du 20<sup>e</sup> siècle. Tragiquement, elle a été détruite dans l'incendie du MOMART en 2004 ; en riposte à ce coup du sort, les artistes ont annoncé leur intention de créer une nouvelle œuvre plus ambitieuse encore en envergure et en détail : *Fucking Hell* (2008). Dans l'intervalle, ils ont créé *The Chapman Family Collection* (2002), une œuvre qui regroupe des sculptures rappelant le butin d'un explorateur victorien tout en représentant des personnages créés par la multinationale McDonald. Évoquant d'une part des objets fétiches exotiques, et d'autre part les cadeaux bon marché offerts par le géant de la malbouffe ainsi que l'impérialisme et la mondialisation, la série crée une puissante impression de disjonction. Jake Chapman est né 1966 à Cheltenham, et Dinos Chapman, en 1962 à Londres. C'est dans cette ville qu'ils vivent et travaillent.

Portfolio « Jake et Dino Chapman » dans *Esse n°70, Miniature*, automne 2010, Montréal.



*Fucking Hell*, 2008, Photographie Hubert Fanthomme, 31 mai 2009, vue de l'exposition *Mapping the Studio: Artists from the François Pinault Collection*, du 6 juin 2009 au 01 janvier 2011, Punta della Dogana, Venise, sous la direction conjointe d'Alison M. Gingeras et de Francesco Bonami.

Cette photographie permet de se faire une idée du dispositif des frères Chapman. Les vitrines donnent une allure de vivarium à ces dioramas. Je n'ai pas pu voir cette œuvre de mes propres yeux, cependant elle existe sur différents support auxquels j'ai facilement eu accès : c'est sa publication dans le Portofolio de la revue Esse qui a attiré mon attention, j'ai ensuite pu entrer dans l'œuvre grâce à ses vidéos que l'on retrouve sur internet. L'usage de la vidéo permet de donner des points de vue inédits auxquels n'ont pas accès directement le visiteur de l'exposition et rapproche la maquette de son usage cinématographique<sup>968</sup>. Pour la vidéo, taper sur youtube les mots clés : « Jane Dino Chapman Fucking Hell »<sup>969</sup>.



Photographie Hugo Glendinning & Stephen White,  
courtesy White Cube, Londres.

<sup>968</sup> § Cinéma, théâtre, photographie, internet : jeux d'échelle page 47.

<sup>969</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=md5uTCI8IuI>

## Duncan Enric

(Espagne)

Enric Duncan est célèbre pour avoir fait entrer la désobéissance civile dans le domaine bancaire : « J’ai “volé” 492000 euros à ceux qui nous volent pour les dénoncer. »<sup>970</sup>. Le militant a contracté des crédits à la consommation auprès de 39 banques avec des faux documents, l’argent a ensuite été distribué à des associations Catalanes. Il a également financé un magazine dans lequel il explique sa démarche. Aujourd’hui il a pris le maquis.

§ Anti-avant-garde et anticapitaliste

page 208

## Doré Gustave

(France, 1832-1883)

Au lycée je me rendais régulièrement au musée d’art moderne et contemporain de Strasbourg, et était intrigué par les travaux de la salle dédiée à Gustave Doré. C’est à cause du format gigantesque de l’un de ses tableaux que Gustave Doré se retrouve dans les murs du Mamcs de Strasbourg. Caricaturiste et illustrateur de livres pour enfants il fait figure de parrain de la BD, mais c’est en tant que peintre qu’il a d’abord trouvé une glorieuse place dans l’histoire de l’art. La progressive reconnaissance de la globalité de son œuvre nous apprend qu’une pratique du grand art n’est pas indissociable de celle d’un art populaire. L’artiste de commande, l’illustrateur, le graphiste et l’artiste contemporain ont en commun d’exercer leur liberté dans des cadres contraints.

---

<sup>970</sup> « Robin des bois ou escroc ? Il arnaque 39 banques et disparaît - Rue89 », *Rue89 Les Blogs*, consulté le 28 mai 2015, <http://blogs.rue89.nouvelobs.com/ibere-espace/2008/09/17/robin-des-bois-ou-escroc-il-arnaque-39-banques-et-disparait>.





Gustave Doré, *Dante et Virgile dans le neuvième cercle de l'enfer*, 1861.  
Huile sur toile, 315 × 450 cm. Musée du Monastère royal de Brou, Bourg-en-Bresse.

J'ai pu contempler ce tableau dans le calme du Monastère de Brou, quand je rendais visite à mon amie qui travaillait à Bourg-en-Bresse. Lorsque j'étais au Cm2, j'ai eu pour projet de coller sur la porte de la salle de classe une feuille portant l'inscription « Enfer », ma grande sœur me suggéra de rajouter en dessous « de Dante ».



Gravure illustrant le Chant V  
du Premier Cantique de *La divine comédie* de Dante.  
1861

Chez Gustave Doré, la mythologie et la religion se nourrissent du fantastique. J'ai découvert cette gravure chez Martial Daunis lui-même épris de fantastique : elle a été reprise par un label de musique techno ambient. La gravure a également inspiré la bande dessinée<sup>971</sup>.



Illustration de *l'Histoire de la galette du petit Chaperon rouge* pour *Les Contes de Perrault*, Hetzel, 1867.

« Le Chaperon rouge fut bien étonné de voir comment sa grand'mère était faite en son déshabillé »

J'ai réalisé une fresque avec des enfants pour l'école maternelle Charles Perrault à Soufflenheim, dans mes recherches préparatoires j'ai pu redécouvrir le travail d'illustrateur de Gustave Doré.

À noter qu'Hetzel l'éditeur du livre, sera également celui de Jules Verne, dont les récits sont abondamment illustrés de gravures qui nourrissent l'imaginaire du lecteur.

## § L'art ludique page 121

---

<sup>971</sup> Tome 4 de Manara, page 47, <http://www.kicswila.com/article-16222725.html>

# Ensor

(Belgique, 1860 – 1949)

Les couleurs criardes, les masques, le carnaval<sup>972</sup>, font d'Ensor un peintre atypique pour son époque, qui aura sans doute ouvert la voie aux préoccupations de groupes comme Cobra et dont le foisonnement visuel renouvelé peut se rapprocher de certaines peintures que l'on retrouve dans l'art outsider. Enfin le Hareng Saur (art Ensor) était doté d'un sens de l'humour proche de celui des avant-gardes de la fin du dix-neuvième siècle<sup>973</sup>.



*Les masques scandalisés*, 1883,  
Huile sur toile, 135 x 112 cm

---

<sup>972</sup> Voir Jean Tinguely page 373 et notice de *l'Avant Garde* page 389.

<sup>973</sup> § Les primitifs de l'avant-garde ou la lignée oubliée page 190



*L'intrigue*, 1890, huile sur toile, 90 x 150 cm, Musée Royal des Beaux-Arts, Anvers.



*Autoportrait aux masques*, 1899, huile sur toile, 118x83 cm.

De passage à Paris c'est au travers de l'exposition James Ensor au Musée d'Orsay, du 20 octobre 2009 au 4 février 2010, que j'ai découvert l'œuvre de cet artiste hors normes.

## Garcia Angela

« (Castello, 1981) Angela Garcia est une artiste indépendante férue d'art expérimental, performeuse, organisatrice de rencontres artistiques et membre de l'association culturelle Sinberifora, qui organise les cycles d'*Artt d'Acció* à Octobre, centre culturel en art contemporain de Valence (OCCC). Elle fait des interventions performatives avec ESOC tout en s'impliquant dans des événements artistiques avec Sinberifora. Son travail artistique explore les relations possibles entre l'espace, les mots, les lettres et les gestes subtils. Elle expérimente le rythme, la musique et le son des objets. Elle utilise le corps en tant que matériau sculptural et perçoit le moment présent comme un acte créatif et éphémère. Elle reste en outre attentive au contexte social qui alimente sa réflexion et engendre des propositions se basant sur des poèmes visuels, des jeux de mots, des objets, des sons et des expérimentations. [www.myspace.com/angelagarciaj](http://www.myspace.com/angelagarciaj) »<sup>974</sup>



Capture vidéo de la performance réalisée lors de la Rencontre internationale d'art performance de Québec 2012<sup>975</sup>.

Les artistes espagnols présents à l'édition 2012 de la Rencontre d'art performance de Québec, où j'étais assistant à la coordination, avaient en commun une attitude qui dépassait le simple champ de leur performance. Mon travail consistait notamment à répondre à leurs besoins : en ce qui concernait leurs performances, ils étaient autonomes et ont seulement demandé où ils pouvaient acheter le peu de matériel qu'ils n'avaient pas déjà apporté. Angela Garcia est allé chercher elle-même les assiettes dont elle a eu besoin pour sa performance après que nous lui ayons indiqué les magasins de seconde main. Ainsi la recherche des matériaux nécessaires à leur performance fait partie de leurs œuvres et pour ces artistes il s'agit de ne pas de demander à quelqu'un d'autre ce qu'ils peuvent faire eux-mêmes.

<sup>974</sup> Programme de la Rencontre internationale d'art performance de Québec 2012.

<sup>975</sup> Voir description page 235.

# Greaves Richard

(Saint-Simon-les-Mines, Québec, 1952)

« Tout ce que je fais ici, c'est pour mieux dormir »

« Richard Greaves (1952, Montréal) érige des cabanes qui semblent au bord de l'effondrement. Pareilles à des châteaux de cartes, elles fraient avec l'utopie et défient les lois de la pesanteur. Célébrant l'asymétrie et bannissant l'angle droit, elles font voler en éclats les normes et les principes de construction. Ces édifices mettent en évidence tassement et déformation, deux tares au regard de l'architecture conventionnelle. Ils nous font basculer dans un monde irréel et mettent à l'épreuve nos sens et nos perceptions. Depuis 1989, l'artiste autodidacte québécois Richard Greaves se consacre à la création d'un vaste environnement architectural en constante expansion. Celui-ci est situé en Beauce, au Québec. L'œuvre se déploie dans une forêt, sur un terrain qu'il a acquis avec des amis et où il a élu domicile. L'environnement est constitué d'une vingtaine de cabanes et d'abris réalisés à partir de granges abandonnées vouées à la démolition ou à l'oubli. Richard Greaves procède en trois temps: il les démontre d'abord pièce par pièce, rapatrie ensuite ces divers éléments sur son site et, enfin, reconstruit, seul, à sa manière, en n'employant aucun instrument de mesure et en faisant usage uniquement de corde de nylon. Une multitude de sculptures faites à l'aide d'objets glanés au rebut parsèment également le terrain. »<sup>976</sup>



La Maison des trois petits cochons, 2005, Photographie Mario Del Curto

<sup>976</sup> « Richard Greaves, Anarchitecte », consulté le 28 mai 2015, <http://www.artbrut.ch/fr/21017/3/expositions-passees/richard-greaves--anarchitecte>.

Je me suis rendu à Saint-Simon-les-Mines à deux reprises ; lors d'un premier voyage au Québec en solitaire en 2009 et avant d'y retourner en 2010 avec mon amie à l'occasion de ma première participation à la Rencontre internationale d'art performance de Québec comme stagiaire assistant à la coordination.

En plus de quelques images aperçues ça et là dans des ouvrages consacrés aux environnements d'art brut, c'est l'ouvrage *Richard Greaves : Anarchitecte* agrémenté des photographies de Mario Del Curto qui m'a donné envie d'aller voir ces cabanes par moi-même. Cette expérience a été pour moi très importante dans ma réflexion sur les lieux de l'art. Il est très différent de se rendre dans un tel lieu et d'orienter un déplacement ou un voyage spécifiquement vers une rencontre avec l'art que de se rendre machinalement dans un musée. Cette réflexion a donné lieu à une intervention durant la journée d'étude *Voyages d'artistes aux XXe et XXIe siècles : continuités et ruptures*, organisé à Strasbourg le 17 mai 2011 par Larroque Tiphaine et Claire Le Thomas<sup>977</sup>.

Ci-dessous quelques unes de mes propres photos voir également le récit de mon aventure :

*Beauce, Beauce, Beauce ! Looking for a good time ! page 392*

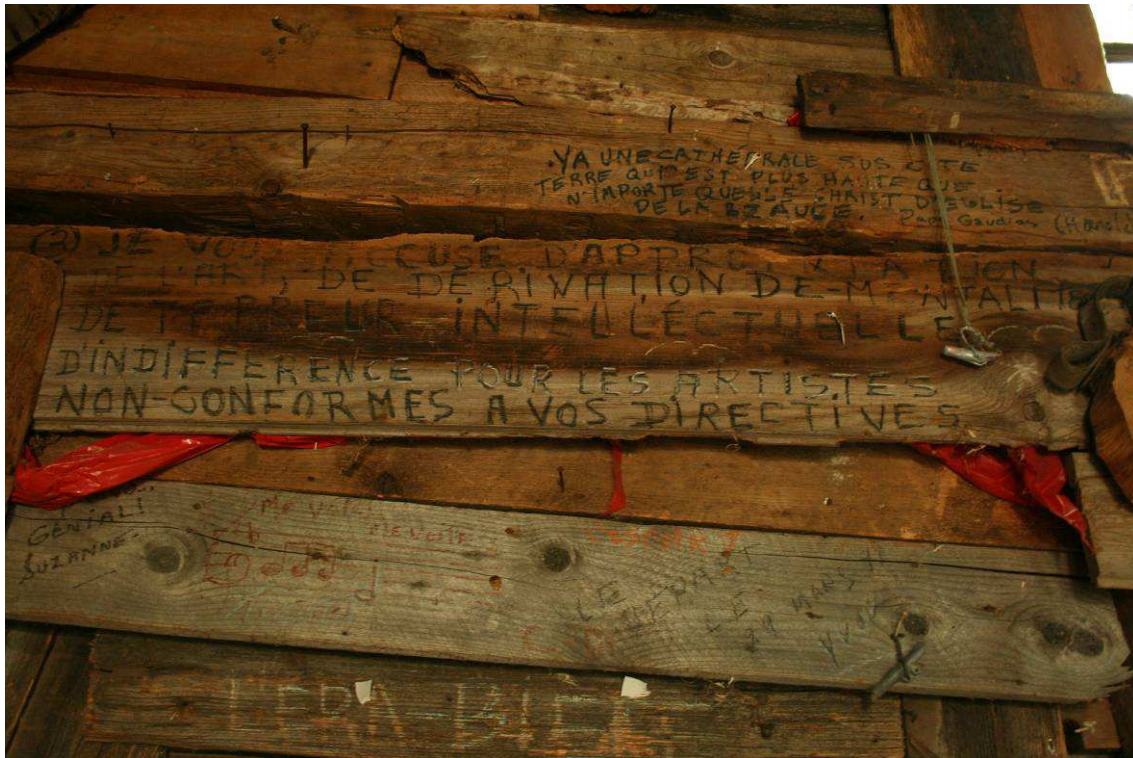
---

<sup>977</sup> Florent Schmitt, « Land art et environnements d'art brut : architectures du voyage » communication présentée lors de la journée d'étude *Voyages d'artistes aux XXe et XXIe siècles : continuités et ruptures*, Strasbourg, 17 mai 2011, actes à paraître.



Richard Greaves, *La Maison sucrée ou La Cabane à sucre*, 2001, bois, matériaux de récupération, Saint-Simon-les-Mines, Québec.





Richard Greaves, *La Maison sucrée ou La Cabane à sucre*, 2001, Saint-Simon-les-Mines, Québec.

« Je vous accuse d'approximation de l'art  
De dérivation de-mentalité  
De terreur intellectuelle  
D'indifférence pour les artistes non conformes à vos directives »

§ Environnement d'art et artistes du quotidien

page 156

# Heidelberg project

(Detroit, 1986)



Cette aire de jeu nous renvoie au *Modèle* de Palle Nielsen<sup>978</sup>, mais aussi à les auto-constructions des hippies mises en place notamment à drop city<sup>979</sup> et mets en évidence les liens qui peuvent exister entre art, jeu, architecture et environnement, entre des pratiques marginales aux origines différentes mais aux objectifs et résultats communs.

---

<sup>978</sup> Annexe page 362.

<sup>979</sup> Drop city est une communauté de la contre-culture américaine, où de jeunes américains ont expérimentés les zones, formes de constructions géométriques facilement modulables et reproductibles développés plus largement par Steve Baer à Albuquerque, où les dômes géodésiques de Buckminster Fuller. Aujourd'hui encore on continue de construire des habitations selon ces méthodes alternatives aux constructions traditionnelles.



L'enfant est au centre de ce projet global qui vise avant tout le développement de la créativité de chacun des membres de la communauté.



Les assemblages de matériaux de récupération rappellent ceux que l'on trouve aux abords des cabanes de Richard Greaves.



On retrouve des procédures artistiques comme l'accumulation qui permettent de transformer l'environnement avec peu de moyens. Cette maison est baptisée "House of souls", sanctuaire dédié aux esprits des musiciens de la musique noire.

§ Heidelberg Project : l'art comme environnement

page 266

# Herzog Werner

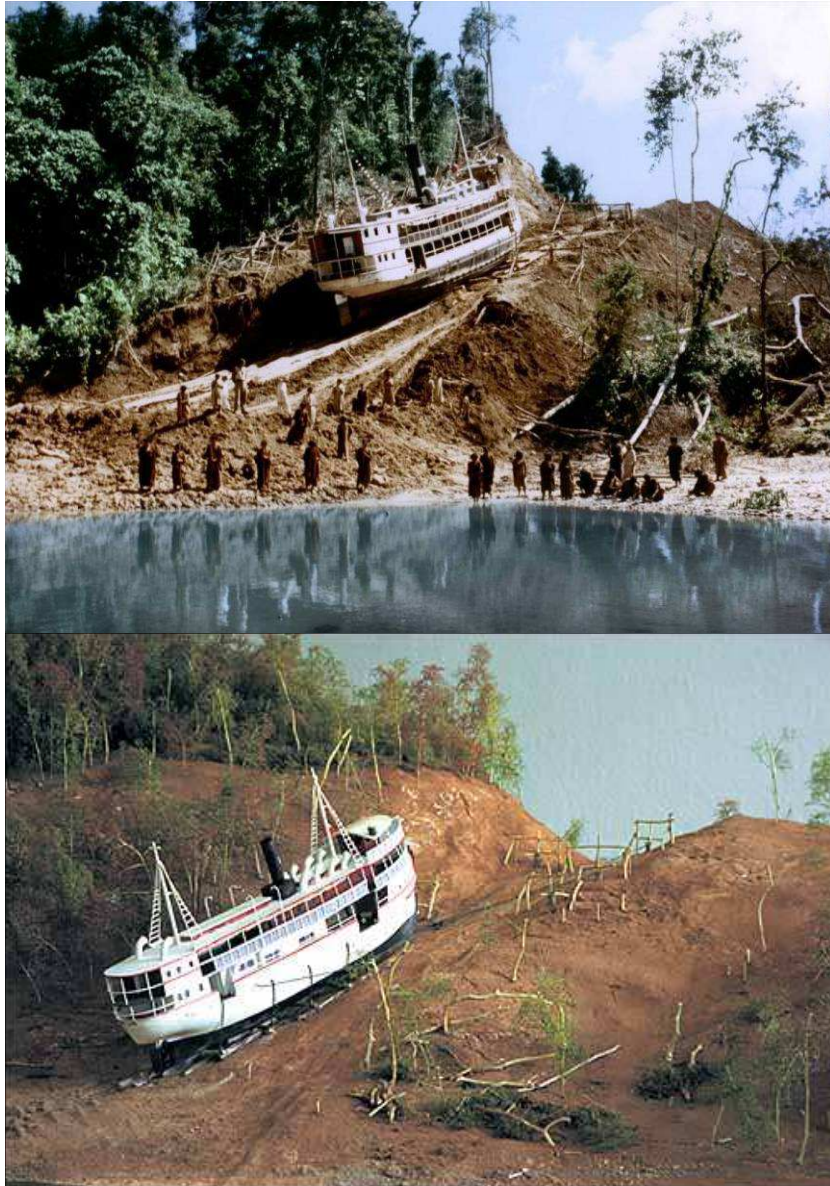
(Allemagne, 1942)



*Fitzcarraldo*, Werner Herzog, 1982, 158 minutes.

§ Cinéma, théâtre, photographie, internet : jeux d'échelle

page 47



Werner Herzog, 2002, Modèle réduit, 200 x 160 x 75 cm, collection du Fnac, Paris.

Le passage de la montagne par le bateau servi de modèle à l'oeuvre d'Aurélie

Froment :

« La maquette documente une séquence du film *Fitzcarraldo* que Werner Herzog tourne au Pérou entre 1979 et 1981. Le film raconte l'aventure d'un ingénieur mélomane Fitzcarraldo, dont le projet est de construire un opéra dans la forêt amazonienne. En vue de financer la construction de l'opéra, il entreprend de faire commerce fluvial du caoutchouc. Pour cela il doit relier deux fleuves en passant par une étroite bande de terre. A l'image de son personnage, Werner Herzog parvient à faire passer son bateau par-dessus une montagne »<sup>980</sup>

<sup>980</sup> Léa Gauthier, *French connection: 88 artistes contemporains, 88 critiques d'art*, Montreuil, Black Jack éditions, 2008, p.314.

# Hirst Damien

(Angleterre, 1965)



*Spot Paintings*, 1986 -2011

« Les premières *Spot paintings* présentent des alignements de points colorés dont les titres évoquent le monde médical, thématique que l'on retrouve dans ses sculptures installations. »<sup>981</sup>






Les *Spots Painting* sont générés par ordinateur puis peintes à la main par les « assistants » de Hirst dans ses ateliers. Il se contente de signer les œuvres :

« Peut-être 1000 «Spot Paintings». J'ai peint moi-même les 5 premiers. Quand j'ai commencé cette série, je l'ai conçue comme une série illimitée. Je les signe tous, en général au dos. Très rarement sur la toile devant, sauf si j'aime vraiment beaucoup cette pièce. »<sup>982</sup>

La production est à cheval entre un procédé industriel et artisanal, mais l'artiste lui-même ne s'occupe plus de peindre.

<sup>981</sup> [http://fr.wikipedia.org/wiki/Damien\\_Hirst](http://fr.wikipedia.org/wiki/Damien_Hirst)

<sup>982</sup> <http://archeologue.over-blog.com/article-damien-hirst-spot-paintings-exposes-dans-12-galleries-dans-le-monde-le-delire-de-grandeur-92346166.html>

	Damien Hirst The Complete Spot Paintings 1986-2011	January 12 - February 18, 2012	Paris
	Damien Hirst The Complete Spot Paintings 1986-2011	January 12 - March 10, 2012	Athens
	Damien Hirst The Complete Spot Paintings 1986-2011	January 12 - February 18, 2012	Geneva
	Damien Hirst The Complete Spot Paintings 1986-2011	January 12 - February 18, 2012	Hong Kong
	Damien Hirst The Complete Spot Paintings 1986-2011	January 12 - February 18, 2012	West 21st Street

Liste des expositions qui forment la rétrospective consacré aux *Spots Paintings* dans les galeries Gagosian à travers le monde.

Le site officiel de Damien Hirst : <http://www.damienhirst.com/texts1/series/spots>



Pour les reproduire soi-même :

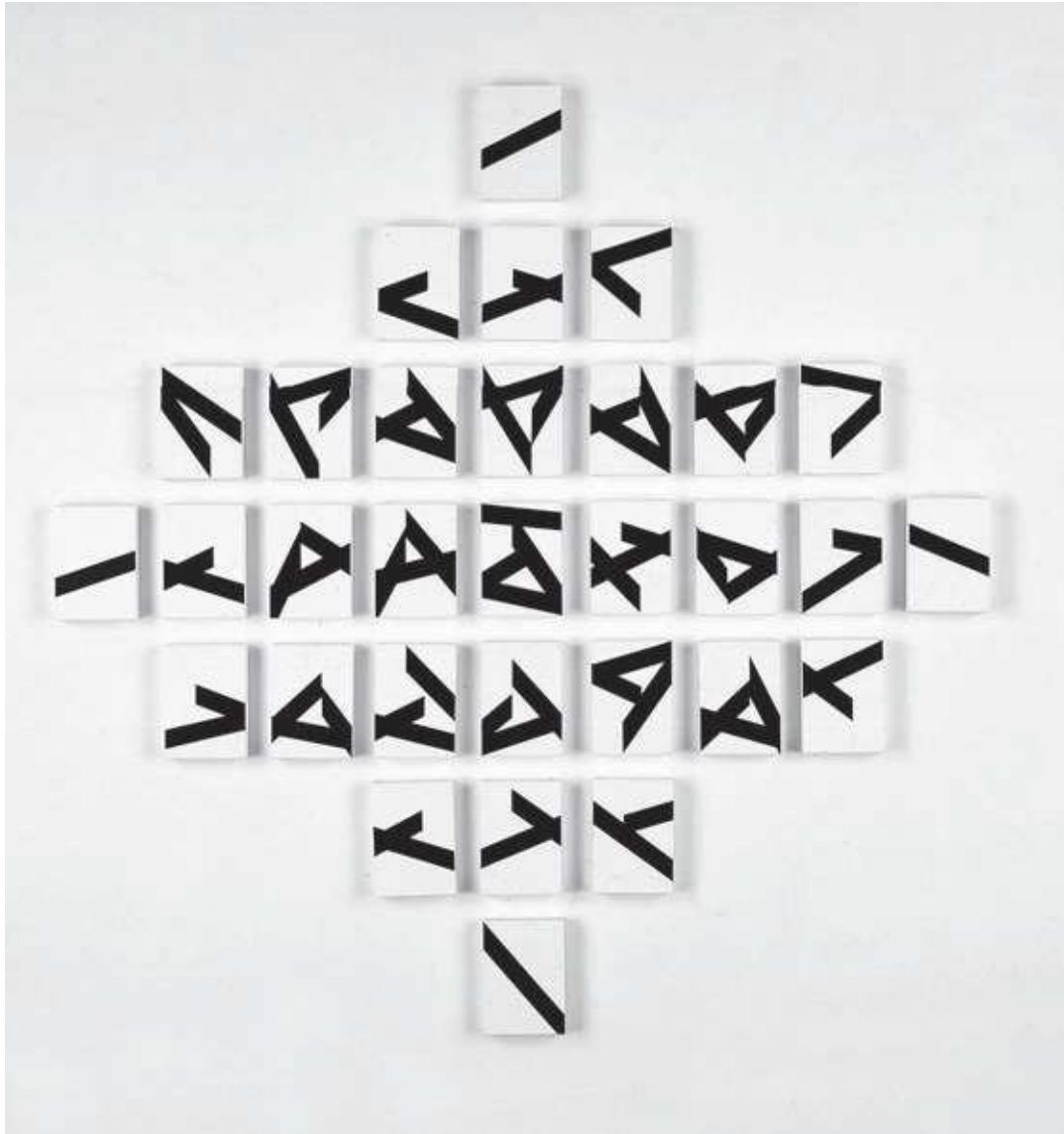
<http://www.sermad.com/2012/07/12/learn-to-code-2-1-damien-hirst-spot-paintings/>

§ L'artiste contemporain comme joueur professionnel



# Hoffmann Godwin

(Allemagne – France, 1945 – 2013)



*Sans titre*, 1999, Ensemble composé de 31 éléments de 22 x 15,5 cm  
Acrylique / toile 184 x 179,5 cm, Inv. N°999.1.15

« Godwin Hoffmann, né en 1945 à Büchenbeuren et décédé en 2013 à Berlin, a fait ses études à la Staatliche Kunstakademie de Düsseldorf. A partir de 1973, il s'installe en Alsace. En partant de l'expression figurative, il trouve rapidement sa voie dans la peinture non-figurative marquée par le constructivisme. Libéré du calcul mathématique par l'introduction de moyens aléatoires, il abandonne la peinture de chevalet. Ses recherches fondées sur la forme de l'oeuvre le conduisent à réaliser des tableaux à caractère sculptural. Ces objets-tableaux ne sont pas limités par un cadre mais dialoguent avec la cimaise et s'ouvrent à l'environnement qui devient une part constituante de l'oeuvre. »<sup>983</sup>

Antoine Hoffmann m'a proposé de participer au commissariat d'une exposition des oeuvres de son père : nous avons croisés nos regards avec celui de Naïs Bucciali pour créer un ensemble inédit. Au final c'est la thématique du jeu qui est ressortie : davantage le jeu inspiré par la musique, Godwin Hoffmann jouant de la peinture comme on joue d'un instrument.

Ci-dessous ma note d'intention :

« Aux premiers abords la peinture de Godwin Hoffman peut sembler plus ascétique que ludique mais elle est les deux à la fois. L'artiste a travaillé toute sa vie avec rigueur et plaisir. Il n'y a pas à proprement parler de chef d'oeuvre, tous les tableaux font partie de série de réponses à des problèmes posés par la peinture. Godwin Hoffman a choisi la voie de l'abstraction, pourtant le mot abstrait est peu approprié pour qualifier le travail du peintre qui se fait sculpteur en s'attaquant au cadre et à sa matérialité. Il construit et déconstruit le tableau étapes par étapes, sa peinture ne suit pas une progression linéaire, elle est faite d'allers retours.

J'ai pris un grand plaisir à jongler entre les différents moments de son oeuvre pour reconstruire un ensemble rythmé non chronologique qui joue sur les allers retours entre des oeuvres diverses. Par ce jeu d'assemblage les tableaux pourtant présentés dans le « désordre » forment une suite logique, une continuité. Dans cette démarche le visiteur est invité à remettre les oeuvres dans l'ordre de leur création ou à créer mentalement ses propres ensembles. »

J'ai rencontré l'oeuvre par promiscuité, en me rendant à la maison familiale de Neuwiller-lès-Saverne, où j'allais peindre avec Antoine. Godwin Hoffmann est un peintre dont j'ai pu observer les travaux en même temps que je développais mes propres réflexions sur l'en jeu de la peinture<sup>984</sup>. Lors du colloque *Lieux de la peinture*, organisé par Germain Roesz, au Palais Universitaire de Strasbourg les 9 et 10 décembre 2009, dans le cadre duquel je présentai mes recherches, j'ai notamment découvert ses *Leporello* qu'il comparait à des partitions.

---

<sup>983</sup> Extrait du dossier de presse de l'exposition *Jeu(x) : regards croisés autour de l'oeuvre de Godwin Hoffmann*, du 5 au 27 juin 2015, Salle Conrath, Strasbourg

<sup>984</sup> § L'en jeu de la peinture page 25



Leporello 1996.

Le tableau était à la fois son terrain de jeu et son jouet. Godwin Hoffmann aurait pu peindre à l'infini, en continuant à décliner formes et couleurs. Il est un peintre emblématique d'une tendance conceptuelle de la peinture, où celle-ci devient un problème qu'on ne peut jamais résoudre. Le parti pris formaliste est conceptuel mais la peinture reste attachée à l'objet matériel et à une pratique qui repose sur la peinture artisanale comme sensation à l'instar de la musique<sup>985</sup>.

§ L'en jeu de la peinture page 25

## **Jorn Asger**

<sup>985</sup> Un jour j'ai emmené mon ami Martial Daunis à la fondation Beyeler pour l'exposition d'Odilon Redon car je savais qu'un amateur de fantastique et d'onirique apprécierait forcément cette visite. Mais il a également découvert dans la collection permanente un tableau de Rothko auquel il est d'abord resté peu sensible jusqu'à ce qu'il se plonge dedans comme dans une nappe sonore, et s'attarde sur ses vibrations. Le lendemain il m'écrivait un mail enthousiaste dans lequel il comparait la peinture abstraite à des boucles sonores, où l'on entend sans cesse la même chose mais que la répétition et l'attention finissent par nous faire percevoir différemment.

(Danemark, 1914 – 1973)



J'ai tout d'abord découvert Asger Jorn à travers la biographie rédigée par Laurent Gervereau, *Asger Jorn Critique de l'image quotidienne*<sup>986</sup>. Sa mine joyeuse m'a toujours semblée rassurante. Jorn m'a beaucoup intéressé, autant par sa peinture que par ses écrits. Il est l'auteur de nombreux textes situationnistes et pré-situationnistes, notamment au sein du M.I.B.I. (Mouvement International pour un Bauhaus Imaginiste 1954-1957) qui mènera ses expériences à Albissola. À travers ses articles il a développé une critique radicale de l'architecture qui sera centrale dans le mouvement situationniste, et après les échecs de leurs tentatives à construire ou à imposer la construction de villes nouvelles, la maison d'Albissola reste la seule concrétisation de leur art comme environnement et correspond aux environnements d'art brut que Debord reconnaît *in fine* comme les réalisations les plus proches de l'urbanisme unitaire<sup>987</sup>. De la passion dans nos murs, contre la froideur des murs de béton gris voilà ce qu'il nous faut. Notre environnement est le reflet de notre intériorité. J'ai par ailleurs été largement inspiré par sa peinture et sa spontanéité, son expressionnisme teinté de figuration.

<sup>986</sup> Laurent Gervereau, *Critique de l'image quotidienne: Asger Jorn*, Paris, Éd. Cercle d'art, 2001.

<sup>987</sup> Voir note Erreur : source de la référence non trouvée page 157.



*Lettre à mon fils*, 1956-57, 130 x 195,5 cm. Tate Gallery, Londres, 2010 Donation Jorn.

Les masques et les figures sont très présentes chez Jorn grand amateur d'arts et de traditions populaires. Ses figures peintes ou sculptées rappellent les masques d'Ensor<sup>988</sup> ou ceux de Dubuffet et de Gombrowicz. On peut relier Jorn à Gombrowicz par l'intermédiaire de Jean Dubuffet, l'inventeur de l'art brut ayant entretenu une correspondance avec les deux créateurs. Jorn jouait du jazz avec Jean Dubuffet. Les musiciens du dimanche font d'excellents peintres, les peintres du dimanche font d'excellents musiciens à en croire le violon d'Ingres.

C'est à la Fondation de l'Hermitage à Lausanne que j'ai redécouvert ses affiches. Jeune étudiant j'ai été inspiré par ses décollages que j'ai moi-même pratiqué. Mais ce qui m'a le plus marqué chez cet artiste c'est sa liberté de création, sa pluridisciplinarité non tapageuse, la dimension expérimentale de son œuvre dans une optique ludique, à l'instar de celle des surréalistes telle que la décrivait André Breton :

« Bien que par mesure de défense, parfois cette activité ait été dite par nous « expérimentale », nous y cherchions avant tout le divertissement »<sup>989</sup>

<sup>988</sup> Annexe page 322

<sup>989</sup> André Breton, Revue *Medium* 1954, cité par Barbara Formis, « L'art en jeu », in Vincent Romagny, *Anthologie : aires de jeux d'artistes*, Gollion, Infolio, Vélizy-Villacoublay, l'Onde, Quimper, le Quartier, 2010. p.116.

Mes différents projets dont notamment *Le fragment ment quand*<sup>990</sup> s'inscrivent dans cette démarche : je joue avec les mots, les extraits, je les manipule librement. Dans toutes mes pratiques le plaisir de l'activité est primordial. Jorn a affirmé sans détour non pas l'analogie mais l'équivalence entre art et jeu.

Jorn m'a appris à peindre, écrire, coller-décoller, rire, boire, vivre et à considérer toutes les activités avec le même engouement, la même intensité et à considérer l'amitié comme une valeur artistique. Cela je l'ai appris en lisant sa vie et ses écrits mais aussi en rencontrant Richard Martel, Yannick (Leekid)<sup>991</sup>.



La maison de Jorn à Albissola

---

<sup>990</sup> Annexe page 411

<sup>991</sup> § Les enfants de la pluie ou la création permanente page 162  
Annexe page 408

# Kaegi Stefan

(Suisse, 1972)

*Mnemopark, Un monde train miniature*

8 - 10 février 2007, 20h30, Durée 2 heures, Maillon Wacken, Strasbourg.

THÉÂTRE, VIDÉO / SUISSE

## MNEMOPARK

UN MONDE DE TRAIN MINIATURE

MISE EN SCÈNE **STEFAN KAEGI (RIMINI PROTOKOLL)**

en allemand, surtitré en français

JEU 8 VEN 9 SAM 10 FÉVRIER / 20 H 30  
MAILLON-WACKEN durée : 2 h



« *Mnemopark* est un étonnant road-movie filmé au ras des pâquerettes, un trip mené à la vitesse d'un train miniature, une virée dans le vallons suisses évoquant tant David Lynch que Clint Eastwood, où 4 papis et une mamie modélistes animent 37 mètres de voie ferrée. (...) Le train passe à travers un aquarium, un poulailler, longe des précipices et franchit des ravins, s'engouffre dans un tunnel, puis accélère avant d'atteindre la gare. (...) À la fois portrait léthargique d'une Suisse en mutation, réflexion sur la représentation au théâtre, recueil biographique, film réalisé en direct et hommage aux modélistes minutieux, ces artistes du dimanche, *Mnemopark* est un spectacle fantasque et réjouissant. » *Libération*, Bruno Masi

« Le spectacle qu'Avignon attendait. » *Le Monde*, Brigitte Salino

production : Theater Basel

© LEXVÖGTU

*Mnemopark* de Stefan Kaegi programmé au Maillon, Théâtre de Strasbourg, en 2007, fait usage d'un monde miniature pour parler des problèmes posés à la Suisse par la mondialisation. La pièce est un manifeste de la représentation artistique comme modélisation du monde, sur scène 37 mètres de voies ferrées miniatures, que nous fait parcourir une caméra fixée à la locomotive d'un petit train. L'activité artistique peut participer de la même démarche de modélisation que l'on retrouve chez l'enfant. Dans l'univers miniature des petits trains tout se décline, le catalogue des figurines a l'ambition de nous permettre de représenter le monde dans sa diversité, chacun peut alors recréer son monde. Son monde, son petit village, contre le village planétaire.

Stefan Kaegi ne fait pas appel à des acteurs professionnels mais à des passionnés de modélisme, dont les conseils techniques et les souvenirs d'enfance établissent la narration de la pièce. Ainsi les acteurs, non spécialistes de l'art, s'adonnent à un passe-temps qui dans la vie quotidienne fait d'eux des spécialistes.



§ Cinéma, théâtre, photographie, internet : jeux d'échelle

page 47



# Kaprow Allan

(États-Unis, 1927 - 2006)



Opening Reception, *YARD*, 1961.

## § Les années 60 : Kaprow et les situationnistes

page 195

Je parlerai ici d'un travail de master, inspiré par Yard de Kaprow, qui m'avait marquée et que je souhaitais reproduire pour l'expérimenter. J'étais préoccupé par l'art comme processus mouvement et au final c'est le déplacement même des pneus dans l'espace d'exposition qui est devenu l'œuvre exposé en salle 27 du Palais universitaire dans le cadre de l'exposition « Air de jeu » du 22 au 26 avril 2008. Si j'en conserve les traces, les pneus sont toujours stockés dans ma cave et la vidéo est enregistrée sous différents supports, l'œuvre perdue aujourd'hui à travers les souvenirs de ses participants.

La performance *un pneu, beaucoup, à la folie!* était tournée vers à la réalisation d'une sculpture, qui se présentait sous la forme d'un tas de pneus. Au-delà de la présentation d'un objet sculpturale, il y avait la volonté de faire visiter le lieu, où se trouvent les pneus. *Yard* est né du désir de partage d'une expérience ludique, c'est ce désir que je réalisai dans mon happening, au cours duquel, j'invitais mes amis à venir jouer avec des pneus usagers, mais aussi à découvrir les tas de pneus tels qu'ils sont disposés sur ce terrain de jeu.



*Terrain de paint-ball, usine désaffectée des Forges de Strasbourg, 2008.*

Au départ, je voulais simplement présenter un tas de pneus que l'on trouve à l'usine des forges, dont j'aimais la disposition, les traces de peintures laissées par l'explosion des billes : ces formes noires avec leurs petits éclats de couleurs constituent de superbes sculptures trouvées, issues d'une pratique de loisirs. Je conçois ce terrain comme une installation, le fait de ramener les pneus avec d'autres personnes s'est présenté comme le moyen de faire de l'œuvre un jeu, et également de permettre aux participants de faire l'expérience du lieu, de l'installation à échelle 1.

En parallèle je réfléchissais à *environnement pneumatique* qui devait se résumer à l'installation dans l'aula du Palais Universitaire, des obstacles gonflables que l'on retrouve sur un terrain de paint-ball officiel de compétition. Cette installation répondait à la frustration, provoquée à la vue de chaque nouvelle occupation de l'aula, où les moyens mis en oeuvre ne sont jamais à la hauteur du lieu. L'installation en tant que terrain de jeu, et par son matériau, l'air, devait répondre par la légèreté, à la lourdeur, au sérieux du lieu, de même qu'elle se situait pour moi dans la continuité de l'esprit situationniste, en tant qu'architecture mobile, ludique.

De la même manière *environnement pneumatique* fonctionne également comme citation de la proposition de Graham Stevens<sup>992</sup> pour la Biennale de Paris, 1971, intitulé « *Pneumatic environment* ».

Ces constantes références aux années 60 ou 70, témoigne de mon intérêt pour les utopies ludiques de ces années. Je choisis ici de les actualiser par la mise en relation avec une pratique de loisirs, qui témoigne aujourd'hui de la nécessité pour chacun de trouver son terrain de jeu. Le Palais Universitaire, comme lieu mythique de la genèse du mouvement de

---

<sup>992</sup> À qui l'on doit également *Desert cloud* 1974, et *Atmosfield* 1971, travaux dont la trace vidéo fait partie de la collection du MNAM, Cf. [www.centrepompidou.fr](http://www.centrepompidou.fr)

mai 68, par les troubles occasionnées en 1967 lors de la diffusion de *De la misère en milieu étudiant*, était un lieu idéal pour accueillir *environnement pneumatique* qui devait également rappeler les diverses idées, plus ou moins irréalisables, de reconversion de l'aula, lors des grèves étudiantes. L'œuvre devait alors être composée de deux installations, de deux différents terrains, pour un même jeu : en salle 27, les amas de pneus, comme obstacles issus d'un terrain de paint-ball improvisé, bricolé, dans l'aula un terrain de paint-ball officiel. Le premier terrain devait s'inscrire dans la durée, sur une semaine, le second pour seulement une journée, distinguant ainsi deux démarches, dans nos pratiques de loisirs : une davantage tournée vers la consommation d'un espace et l'événementiel, l'autre vers la création, la réalisation de cet espace dans la durée. Ayant été débouté de ma demande de réservation de l'aula au profit d'une manifestation plus lucrative, j'ai finalement du envisager séparément la présentation des pneus et celles des *sculptures gonflables*. Les deux œuvres ont conservées leur lien, mais chacune a pu se développer avec plus d'autonomie.



*un pneu beaucoup, à la folie!*, vidéo, 12' , 2008

Dans un premier temps, les pneus sont devenus une sculpture en mouvement, permettant davantage de réaliser une expérience qu'un simple d'un tas inerte : la collecte des pneus est le moyen, de réaliser une *expérience rudimentaire* dont parle Dewey, ainsi que de faire participer d'autres personnes à l'œuvre : « *il était question de faire quelque chose et d'en faire l'expérience soi-même* »<sup>993</sup>.

J'ai choisi de présenter *environnement pneumatique* au Centre chorégraphique de Strasbourg où l'œuvre est restée constamment en mouvement s'ouvrant à la collaboration de danseurs. Le terrain de jeu reste terrain de jeu, mais en mouvement, détourné, il a pu servir l'espace d'une journée à l'expérience de danseurs et de non-danseurs.

---

<sup>993</sup> Allan Kaprow, *L'art et la vie confondus*, p. 231.

Dès les premiers allers-retours aux forges pour chercher des pneus, j'ai compris l'importance du mouvement dans ce processus. Ainsi, dans un premier temps, le fait de parcourir à pied une distance relativement importante à l'échelle de la ville, est déjà une manière de faire l'expérience de cette ville. Faire l'expérience du paysage, de sa traversée. L'action de faire rouler un pneu pourrait tout aussi bien être une tâche, un travail, mais elle est réalisée par jeu. Le geste performatif « *ne doit pas être une tâche ardue. Ce serait trop semblable à du travail. Cela doit être fait avec plaisir, réflexion, amusement; ce doit être fait par jeu.* »<sup>994</sup>.

Le tas de pneus statique est devenu une œuvre en mouvement, le jeu n'étant plus ni dans le terrain de jeu des forges, ni dans la sculpture présentée en salle 27 mais bien plus entre les deux. Le jeu en mouvement sans lieu définit, si ce n'est celui du trajet. C'est bien la ville qui devient potentiellement terrain de jeu, pour celui qui décide de la parcourir avec une conscience ludique, artistique<sup>995</sup>. La performance de faire rouler un pneu jusqu'au Palais U s'est organisée comme une pratique quotidienne, semblable à un entraînement sportif, dans laquelle a pu s'inscrire une dimension d'expérience physique. La performance comme moyen de faire l'expérience de son propre corps, par un jeu où l'on énonce soi-même la règle qui définira l'action.



*un pneu, beaucoup, à la folie!* , vidéo, 12', 2008.

<sup>994</sup> Allan Kaprow, *L'art et la vie confondus*, p.145.

<sup>995</sup> § L'attitude ludique comme attitude esthétique page 238

§ La ville comme aire de jeu : Urbanisme et utopie page 56

## Kitano Takeshi (Beat Takeshi)

(Japon, 1947)

« De nos jours il est devenu affreusement ordinaire de ségréguer et séparer [...] Avec cette exposition, j'ai sans doute voulu donner une autre définition du mot « art », qui soit moins conventionnelle, moins snob, plus décontractée et accessible à tout le monde. »<sup>996</sup>

J'ai découvert Kitano par son cinéma violent, pourtant les règlements de compte meurtriers me semblaient parfois un prétexte pour mettre en scène des parenthèses au cours desquelles les Yakuzas jouent comme des enfants pour tromper l'ennui.

J'ai été attiré par les tableaux présents dans les films et dont Kitano est l'auteur. La « naïveté » de ses tableaux correspond à celle que retrouve ses personnages entre deux fusillades. Malgré tous les tourments de la vie nous sommes capables de poser un regard innocent sur le monde. Kitano divertit, fait du spectaculaire tout en montrant les choses simples de la vie. Le rire idiot, bête et méchant est central dans son œuvre, notamment télévisuelle. Il est un Buster Keaton, clown ou un bouffon moderne, conscient de la limite de ses marges de liberté. Il est la preuve qu'il existe des artistes de télévision et que ce medium comme le cinéma a fourni à nombres d'entre eux les moyens de créer des œuvres formidables, à la fois divertissantes et offrant un discours sur la société<sup>997</sup>.

Kitano a abordé l'art contemporain comme un divertissement comme un autre, un autre espace de création où il a pu laisser libre cours à ses idées parfois farfelues.



Peinture présente dans le film *Hana-bi*

<sup>996</sup> Fondation Cartier pour l'art contemporain, *Beat Takeshi Kitano*. p.50.

<sup>997</sup> Voir page 124.



Beat Takeshi Kitano, 2009 (Monsieur Pollock)  
Vue de l'exposition, *Beat Takeshi Kitano, Gosse de peintre*,  
Fondation Cartier pour l'art contemporain, Paris, 2010.

Son hommage à Pollock découvert à la fondation Cartier, a fait écho à mes peintures-jeux<sup>998</sup> et notamment la série rebond. Ce n'est pas juste une blague, Kitano reprend la topologie de Pollock redressant le tableau du sol au mur. Il exprime également le ludique de l'expressionnisme abstrait, le plaisir que l'on peut avoir à peindre en s'amusant.

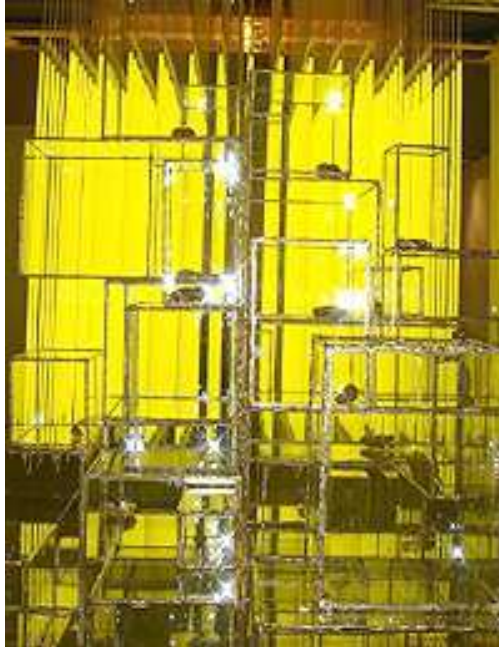
## § L'art ludique page 121

---

<sup>998</sup> Annexe page 406 et 411.

# Koh Terence

(Chine, 1977)



88 excréments plaqués or et 88 tubes d'urines

En 2006 Saatchi vendait pour 68 000 livres soit 100 000 dollars, 88 boîtes en verre contenant les excréments de l'artiste Terence Koh plaqués d'or 24 carats ainsi que 88 tubes néons remplis d'urine le tout présenté comme un « un plaidoyer anti-consumériste »<sup>999</sup>. Une œuvre à cheval entre le crâne incrusté de diamant de Damien Hirst et les boîtes de Piero Manzoni, qualifiée par certains de *bling conceptualism*<sup>1000</sup> elle correspond à l'alchimie de l'artiste qui transforme son art en or avec l'aide du marché, artiste créateur non plus d'idée mais de valeur à partir d'idées déjà existantes.

« Ce qui est prodigieux lorsque tu es un artiste qui marche, c'est que tu fabriques de l'or comme un alchimiste. Tu sais qu'en deux heures de travail tu peux fabriquer de l'or, et c'est une très grande tentation »<sup>1001</sup>

Pour ma part j'ai réalisé une « boîte à caca » à l'âge de 18 ans sans connaître les différentes versions qui peuplent l'histoire de l'art contemporain. De la même manière le chanteur, performeur philippe Katrin est connu pour sa collection d'excréments mais qu'il ne

---

<sup>999</sup> Thompson, *L'affaire du requin qui valait douze millions*. p.279.

<sup>1000</sup> Andrew Graham Dixon, « Follow the smart money », *Telegraph.co.uk*, 25 juin 2006, <http://www.telegraph.co.uk/culture/3653386/Follow-the-smart-money.html>.

<sup>1001</sup> Benhamou-Huet, *Les artistes ont toujours aimé l'argent*. p.9

vend pas. Expérience intéressante à jouer avec son caca, intérêt limité, et je pense que même plaqué or, le caca de tout le monde devrait avoir la même valeur c'est-à-dire aucune ou indexé sur celle du fumier.

## Koons Jeff

(Etats-Unis, 1957)

« Plaisante, l'œuvre du créateur (très) américain témoigne, selon lui, du bonheur de vivre. Reste que la rétrospective du Centre Pompidou, à Paris, nous évoque plus Disney que l'art »<sup>1002</sup>



Le *Balloon Dog Magenta Jeff Koons for H&M* présenté et vendu exclusivement dans le magasin des Champs Elysées à Paris, le 10 décembre 2014 de 8h30 à 11h lors d'un petit-déjeuner « arty »<sup>1003</sup>.

JEFF KOONS, LA RÉTROSPECTIVE : Paris au Centre Pompidou du 26-11-14 au 27-04-15.

Jeff Koons fait partie avec Damien Hirst des artistes qui ont abandonné la pratique manuelle pour devenir des capitaines d'industrie à la tête d'usines. Ils sont à la fois chef de produit et directeur marketing et communication. Ils sont des artistes vendeurs, marchands de

<sup>1002</sup> Olivier Séna, <http://www.telerama.fr/scenes/jeff-koons,119887.php>

<sup>1003</sup> <http://thedreamteam.fr/simon/le-balloon-dog-est-dans-le-sac/>



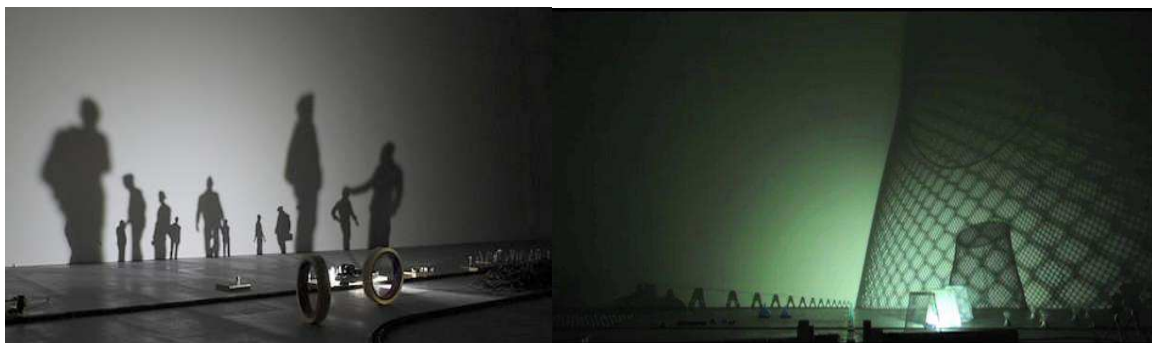
leur propre marque et de leur image. Sans le marché leur art n'est rien et le marché n'est rien sans ces artistes, ils sont indissociables de la spéculation et des dérèglements de capitalisme. Le marché de l'art contemporain dans lequel ils évoluent se présente comme marché libre alors que comme les autres marchés il est en réalité un réseau complexe de trafic d'influence<sup>1004</sup>.

§ L'artiste : chef d'entreprise et commercial page 90

§ L'art ludique page 121

## **Kuwakubo Ryota**

*The Tenth Sentiment*, 2010



<sup>1004</sup> Noam Chomsky, *Sur le contrôle de nos vies*, trad. par Héloïse Esquié, Paris, Allia, 2003.

**THE TENTH SENTIMENT, Ryota Kuwakubo**

*ombre, expérience, phénoménologie, perception, théâtralisation, projection, interaction, espace, temps, fantôme, magie, illusion, caverne/grotte, inquiétante étrangeté*

**Description**

Dans une pièce sombre, un petit train électrique avance lentement sur des rails. Celui-ci est équipé d'une lampe électrique LED, qui révèle sur son passage différents objets jusqu'alors invisibles, par la projection de leurs ombres portées sur les murs et le sol de la salle. Suivant la distance entre l'objet et la source lumineuse, l'ombre peut être plus ou moins grande. Le spectateur se retrouve dans un théâtre d'ombres - spectacle populaire très ancien, trouvant ses origines en Asie - au cœur d'un espace en mouvement, véritablement habité.

**Intention**

Le spectateur, devenu passager du train, voit défiler un paysage illusoire (architectures, forêts, paysages en ruine, terrains de jeu) et se retrouve confronté à des espaces connus et communs à chacun, mais devenus irréels, impalpables, évanescents. Chacun est en mesure de se les approprier. Le souvenir surgit à la vue de ces paysages, mais file aussitôt, à l'image des ombres elles-mêmes, véritables fantômes qui habitent le lieu et le spectateur. Une dimension temporelle est à l'œuvre et plonge le spectateur entre passé et présent.

**Contexte**

Le spectateur vit donc une forte expérience phénoménologique, l'entraînant dans d'autres espaces-temps. Il est ici plongé dans une grotte/cave virtuelle, référence explicite à l'allégorie de la caverne de Platon (République, livre VII). Cette allégorie « *met en scène des hommes enchaînés et immobilisés dans une demeure souterraine qui tournent le dos à l'entrée et ne voient que leurs ombres et celles projetées d'objets au loin derrière eux [sans avoir connaissance du monde réel]. Elle expose en termes imagés la pénible accession des hommes à la connaissance et de la réalité.* » extrait Wikipedia

Dans *The Tenth Sentiment* aussi, le spectateur se trouve dans un espace irréel, face à lui-même, face à d'autres, dans un univers inconnu. Mais aussi face à tout un mécanisme relativement simple, qui permet au spectateur - contrairement aux prisonniers de la caverne - de prendre conscience de la *machinerie* qui se joue là, de mesurer l'illusion et ses dangers. Systématiquement, Ryota Kuwakubo invite les spectateurs à interroger le pouvoir des nouvelles technologies et ce qui en émane.

**Ouverture**

cf. L'éloge de l'ombre. Junichiro Tanizaki. Dans cet ouvrage, l'auteur (japonais) met en avant les différentes conceptions de l'ombre qui existent entre Occidentaux et Orientaux. Alors que l'ombre est plutôt considérée comme quelque chose d'effrayant, d'inquiétant en Occident, se référant entre autres à la mort, au fantôme, à l'illusion et au simulacre, l'ombre et la pénombre en Asie, et au Japon en particulier, sont synonymes de beauté et de magie. Il faut donc peut-être faire attention au regard européenocentriste que l'on peut porter en regardant et en vivant cette œuvre. Même si les souvenirs de chacun et une certaine nostalgie, parfois violente, effrayante sont à l'œuvre pour qui la regarde, l'artiste a également voulu mettre en avant un monde fantastique, magique, éblouissant. Cette installation lui a valu à l'artiste un Prix d'Excellence au Japon Media Arts Festival en 2010.

**Biographie**

Ryota Kuwakubo est né en 1971 au Japon. Il vit et travaille actuellement à Tokyo. Diplômé en arts plastiques et techniques mixtes de l'Université de Tssukuba (Japon), ainsi que de l'International Academy of Media and Sciences de Gifu (Japon), il mêle les nouveaux médias à la sculpture (et à l'objet) dans son œuvre.

*Ososphère, Guide la médiation La Coop, du vendredi 7 décembre au dimanche 16 décembre 2012*

# Lavrat André

(Orléans, 1922 – 2012)

André Lavrat artisan orléanais a mené, en parallèle à son activité de soudeur, une difficile carrière dans le cirque : dans son autobiographie, on comprend bien comment travail et jeu peuvent être les deux faces d'une même pièce de monnaie. Le Cirque LAVRAT devint ainsi le 5 décembre 1950 « le premier cirque télévisé ». André Lavrat réalise l'exploit de traverser la Loire à Orléans à plus de 12 mètres de hauteur, sans filet et par une pluie battante le 8 mai 1952.

J'ai découvert son oeuvre à Orléans<sup>1005</sup> dans une zone commerciale, son fameux *Roulboul* a attiré mon attention :

« La Sphère André Lavrat demeure l'œuvre d'un jeune Artiste des années 50 qui rêvait de faire connaître au public les sensations éprouvées par un acrobate en perte d'Equilibre. Pour parvenir à ses fins il inventa un manège, basé sur le principe d'une orange dans une assiette. Cette attraction foraine fut baptisée « ROULBOUL ». Le courageux public devra donc monter dans une grosse sphère qui tournera en tous sens par inclinaison variable du plateau support. Fort de ses talents de chaudronnier, soudeur, André Lavrat réalisa lui-même son manège. L'œuvre demeure une prouesse technique digne des Meilleurs Compagnons du Tour de France. Cependant, la majorité du public ne partageait pas le goût des sensations fortes du jeune André Lavrat. Une vieille dame entrée par méprise dans la sphère cria même « à l'assassin » dès le démarrage du manège. Le Roulboul connut donc une longue période d'hibernation sous un hangar avant d'être transformé en sculpture par André Lavrat. La beauté de l'œuvre fut à l'origine de multiples propositions d'achats, mais André Lavrat ne put se résoudre à la vendre. »<sup>1006</sup>

L'ingéniosité du bricoleur et son goût pour la fête foraine nous ramène à l'œuvre d'un Jean Tinguely : le *Roulboul* devait comme la *Grosse Méta-Maxi Utopia*<sup>1007</sup> ou le *Dylaby*<sup>1008</sup> proposer au public une expérience inédite de désorientation, un art comme jeu sous la forme du vertige et de l'amusement.

---

<sup>1005</sup> De la même manière que le viaduc de béton qui a inspiré le *Pentacycle* de Raphaël Zarka.

Annexe page 376

<sup>1006</sup> Discours de son fils François Lavrat pour l'inauguration de la Sphère par la ville de Saran, 5 octobre 2012.  
<http://www.francemondeculture.com/actualites.htm>

<sup>1007</sup> Annexe page 373 et 388

<sup>1008</sup> Voir Le jeu dans l'art page 15.



André Lavrat, *Roulboul*, 2012, Saran.

« Il y a les gens qui méritent les décorations et puis il y a ceux qui les portent, et c'est bien rare que ce soient les mêmes. »<sup>1009</sup>

§ Pratique et théorie page 97

§ L'art et le plaisir en dehors du travail page 153

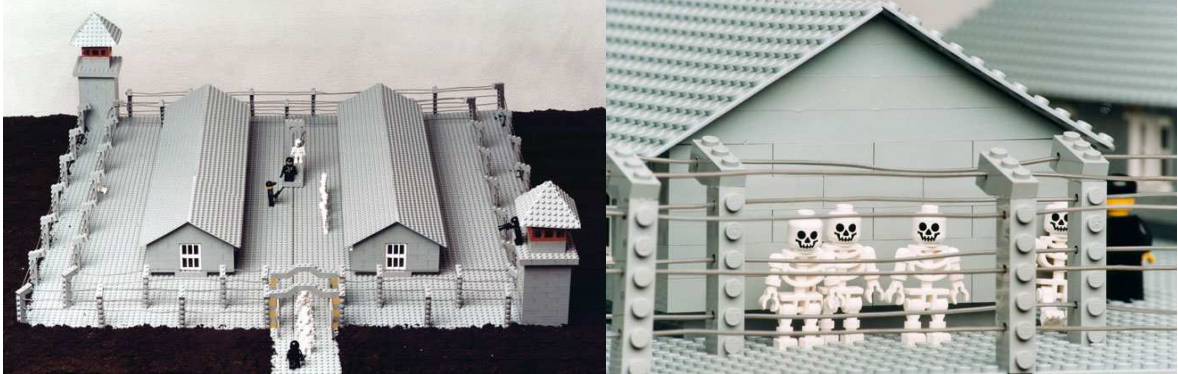
---

<sup>1009</sup> André Lavrat, *Sur le fil de la vie*, p.36.

# Libera Zbigniew

(Pologne, 1959)

L'artiste a été rendu célèbre par sa son controversé *Lego concentration camp*, 1999.





§ Des mondes miniatures page 39

# Marcel Didier

(France, 1961)

« L'œuvre de Didier Marcel pourrait tout entière tenir dans un jeu sémantique contenu entre les mots « sculpture » et « culture ». Didier Marcel est sculpteur, et il revisite la notion de paysage par la reproduction, le déplacement et la transformation. L'art est pour lui le mode d'une mise à distance, matérielle et temporelle, pour une expérience de la conscience qui soit à la fois du constat critique et du travail de mémoire. [...] Il renouvelle l'approche traditionnelle de la sculpture par l'usage de techniques actuelles sophistiquées (moulage, modélisation, flocage, électromécanique), lui donnant d'autres enjeux. Toute sa démarche est une réflexion sur le rapport que l'art entretient avec son époque. [...] Il a entre autres longuement travaillé sur des maquettes, modélisant des bâtiments voués à la destruction – voire franchement détruits –, présentées sur des trépieds mécanisés, à la manière des displays publicitaires. Ce faisant, il inverse les procédures temporelles du projet et de la réalisation. [...] Son œuvre évoque ce que le critique d'art Vincent Pécoil nomme des « ruines à l'envers » et rapproche des « objets anxieux » désignés par Robert Smithson comme des monuments anticipés de l'ère industrielle. »<sup>1010</sup>

Représenté par la galerie Michel Rein à Paris, Nommé au prix Marcel Duchamp en 2008



*Sans titre (dancing)*, octobre 2000

Matériaux divers, moteur électrique, 37 x 120 x 77 cm

De leur Temps 3, le Prix Marcel Duchamp, 10 ans de création en France,  
du 6 novembre 2010 au 13 février 2011, Mamcs, Strasbourg, Frac Alsace, Sélestat.

<sup>1010</sup> Texte d'Olivier Grasser <http://www.adiaf.com/portfolio-item/didier-marcel/>

# Matton Charles

(France, 1931 - 2008)

Artiste pluridisciplinaire français : peintre, sculpteur, dessinateur, écrivain, photographe, vidéaste, il fut aussi cinéaste (scénariste et réalisateur).



*Le loft au grand escalier, 1989.*



Vue de l'exposition « Dans l'atelier du photographe : la photographie mise en scène (1839-2006) », du 9 novembre 2012 au 10 février 2013, Paris, musée Bourdelle, Commissariat Anne Cartier-Bresson.

§ Cinéma, théâtre, photographie, internet : jeux d'échelle

page 47



# Melville Herman

(États-Unis, 1819 - 1891)

Romancier et essayiste américain, inconnu de son vivant, auteur de *Moby-Dick* et du moins célèbre *Bartleby le scribe*, qui annonce son travail monotone d'employé des douanes qui aurait pu faire de lui le *Douanier Melville*.

§ Thoreau et Bartléby, désobéissance et travail moderne

page 185

# Muehl Otto

(Autriche, 1925 - 2013)

Otto Muehl est connu pour être cofondateur de l'actionnisme viennois, mouvement dans le cadre duquel il a réalisé de nombreuses performances, ou *actions matérielles*. Mais il a aussi été un peintre, dessinateur et aura vécu une vingtaine d'année dans la communauté du Friedrichshof qu'il a fondé avant de passer en prison où il continua son œuvre et produit des écrits<sup>1011</sup>.



*ohne titel*, 1993, 86x61 cm  
crayon gras sur papier



*weisser schokolader*, 1994, 61x41,5 cm  
crayon gras et feuille d'or sur papier

<sup>1011</sup> <http://www.archivesmuehl.org/biofr.html>



*die wüste gobi*, 1990

90x90 cm huile sur isorel

page 89

§ Otto Muehl : essais de vie commune page 256

note page 168

# Palle Nielsen

(Danemark, 1920 - 2000)

« Ce n'est une exposition que pour ceux qui ne jouent pas »



*Le modèle - Un modèle pour une société qualitative*, 1968, matériaux divers, Musée d'art moderne de Stockholm.

Paris, Nuit Blanche, 2013.

*Le modèle - Un modèle pour une société qualitative ?*

« Le Modèle - Un modèle pour une société qualitative ouvrit ses portes le 30 septembre 1968 dans le grand hall du Moderna Museet. Avec l'aide de quelques volontaires Nielsen avait équipé l'espace d'exposition de nouveaux murs et planchers, érigé des tours et des ponts et installé des bassins de mousse de caoutchouc pour faciliter les formes de jeu fonctionnelles (sauter, grimper, se balancer). Les formes de jeu constructives étaient également encouragées, et des matériaux et des outils, de la peinture et des pinceaux étaient mis à disposition des enfants. Tout au long de la période d'exposition, l'interaction des enfants transforma progressivement l'espace d'exposition. Le théâtre Royal de Stockholm fit don de costumes d'époque pour les jeux de rôle et Nielsen fournit des masques de carnaval dans l'esprit d'alors : cent masques du président Mao, cent du Président Johnson et cent de Charles de Gaulle. Des phonographes étaient reliés à des tours d'enceintes placées dans chaque coin de l'aire de jeu, et des 33 tours jouaient en boucle des enregistrements d'effets sonores ou de la musique de danse de la Renaissance. »<sup>1012</sup>

pages 16, 69

<sup>1012</sup> Lars Bang Larsen « La subjectivation politique dans Le Modèle - Un modèle pour une société qualitative de Palle Nielsen », Romagny, *Anthologie.*, pp.175-176

# Picasso Pablo

(Espagne, 1881 - 1973)



Pablo Picasso, *Tête de taureau*, selle en cuir et guidon en métal, 1942 (Musée national Picasso)

# Préviex Julien

(France, 1974)

*Anomalies*, Vidéo HD, 7'41", 2011

Réalisation : Julien Préviex

Photo : Vincent Bidaux

Lumière : Christophe Bourlier

Montage et Post-production : Robin Kobrynski

Production : Galerie Edouard Manet de Gennevilliers

Courtesy Jousse entreprise

« La vidéo présente une série de lents travellings sur un open space peuplé d'ordinateurs. Sur les écrans sont visibles les environnements de travail des différents logiciels de conception 3D, d'Autocad à Solidworks en passant par Archicad ou Catia, tous ces programmes qui permettent de fabriquer notre environnement. En voix-off, deux narrateurs confrontent leur vision de Google SketchUp, le logiciel gratuit de modélisation 3D, qui permet notamment de réaliser des monuments en 3D dans Google Earth. L'essai vidéo met en scène la tension entre travail camouflé et loisir créatif. Les deux témoignages rendent compte pour le premier d'une approche de passionné tirant satisfaction de la reconnaissance de son talent par le géant de l'informatique, l'autre, plus critique, décelant une forme de travail déguisé : « je crois que cette fois on s'est vraiment bien fait avoir. Tout était tellement bien foutu, c'est ça, tellement bien foutu, qu'on ne savait même plus qu'on travaillait quand on travaillait... ». »<sup>1013</sup>

---

<sup>1013</sup> <http://www.previex.net/html/videos/AnomaliesFr.html>



*Le théâtre clandestin*, 2011, conception technique : Kerwin Rolland (ingénieur acousticien) et Alice Grégoire (architecte), La Barre, Anglet. Biennale art contemporain #4 Anglet, 28 mai au 28 août 2011.

« Cette sculpture s’inspire des outils de détection d’avions ennemis utilisés par l’armée anglaise dans les années 20. Ces deux miroirs sonores ne jouent plus ce rôle de dispositif de surveillance, mais ils permettent maintenant de communiquer d’un point à l’autre de l’installation sans hausser la voix. Cette ruine technologique trouve ici un nouvel usage aussi quotidien que dérisoire, celui d’un imposant téléphone primitif délimitant une nouvelle aire de jeux. »<sup>1014</sup>

Par hasard en vacances à proximité de Biarritz j’ai pu faire l’expérience de cette œuvre qui reste l’une des plus ludiques que j’ai pu réalisé dans le champ de l’art contemporain. L’œuvre était installée derrière les dunes, près de la plage, le long d’un sentier de randonnée. À première vue, deux simples murs en ovale, et une fois à l’intérieur chacun placé à l’emplacement précis on peut se chuchoter à l’oreille à distance. Tout simplement impressionnant. Le détournement du vestige technologique n’est pas sans rappeler le *Pentacycle* de Raphaël Zarka<sup>1015</sup>.

Julien Prévieux s’intéresse par ailleurs de très près au jeu vidéo<sup>1016</sup>.

<sup>1014</sup> [http://www.biennale.anglet.fr/archive\\_2011/content/julien-previeux.html](http://www.biennale.anglet.fr/archive_2011/content/julien-previeux.html)

<sup>1015</sup> Annexe page 376

<sup>1016</sup> « Jouer avec le jeu ». Consulté le 4 août 2014. <http://www.previeux.net/html/textes/erreur.html>.

## Pussy Riot

« Pussy Riot (signifiant littéralement « émeute de chattes », en anglais) est un groupe de punk-rock féministe russe, formé en 2011. Le collectif organise à Moscou des performances artistiques non autorisées pour promouvoir les droits des femmes en Russie et, en 2012, pour s'opposer à la campagne du Premier ministre Vladimir Poutine en vue de l'élection présidentielle. À la suite d'une exhibition jugée profanatoire (« prière punk ») dans une église orthodoxe, trois d'entre elles sont condamnées le 17 août 2012 à deux ans d'emprisonnement en camp de travail<sup>1</sup> pour vandalisme et incitation à la haine religieuse. Ekaterina Samoutsevitch est libérée en septembre 2012. Nadejda Tolokonnikova et Maria Alekhina retrouvent la liberté en décembre 2013.

Leurs tenues habituelles sont constituées de robes légères et de collants, même par grand froid, et leurs visages sont cachés par des cagoules colorées, à la fois pendant leurs concerts et pendant les entrevues. Le collectif est constitué d'une dizaine de chanteuses et d'une quinzaine de personnes qui s'occupent de l'aspect technique de production des vidéos qui sont publiées sur Internet. Le groupe dit s'inspirer du groupe de punk-rock américain Bikini Kill et du mouvement Riot Grrrl des années 1990.

Certains membres du groupe sont liés aux activistes du groupe Voïna dont Nadejda Tolokonnikova qui s'est déshabillée et a participé à une séance filmée de relations sexuelles réelles en groupe et en public à l'intérieur du musée zoologique de Moscou, dans le cadre d'une action anti-Medvedev. L'activité de ce collectif résonne avec celle de l'actionnisme viennois, et plus particulièrement de Günter Brus. Mais c'est surtout dans l'idéologie d'Oleg Kulik que Voïna et Pussy Riot tirent l'essentiel de leur inspiration »<sup>1017</sup>

Les *Pussy Riot* sont reconnus dans le monde de l'art : elle tenait la 57ème place du Power en 2012<sup>1018</sup> soit une place devant Jeff Koons.

### § Indignations spectaculaires page 212

## Ryp Juan José

<sup>1017</sup> [http://fr.wikipedia.org/wiki/Pussy\\_Riot](http://fr.wikipedia.org/wiki/Pussy_Riot)

<sup>1018</sup> Quemín, *Les stars de l'art contemporain*. p.223.

(Espagne, 1971)

Inspiré par Schuiten et Moebius (et plus tard Geoff Darrow), il dessine dès son plus jeune âge et devient dessinateur de bandes dessinées autodidacte. Il a d'abord réalisé des bandes dessinées érotiques. Durant sa carrière il a dû renoncer au dessin pour travailler comme ouvrier et faire vivre sa famille avant d'entrer chez Avatar press où il a illustré les scénarios d'auteurs reconnus comme Alan Moore et Frank Miller et enfin Warren Ellis avec qui il a collaboré sur les succès *Wolfskin*, *Black Summer* et *No Hero*.

Son style est très détaillé, et l'illustrateur ne cache pas son admiration pour la ligne de Moebius et les détails de Geoff Darrow. Je suis également sensible au travail de ces artistes et j'apprécie tout autant le style de Ryp dont le dessin a atteint une précision impressionnante. J'ai notamment été saisi par les hallucinations que ce dernier dépeint dans *No Hero* et qui me renvoie aussi bien aux visions apocalyptiques de Jérôme Bosch qu'à celles des artistes visionnaires. Je pense ici tout particulièrement aux peintures d'Alex Grey et de Norbert Kox que j'ai pu contempler au cours de l'exposition. *Raw Vision : 25 ans d'art brut*. Du 18/09/2013 au 22/08/2014, à la Halle Saint-Pierre à Paris. L'art de Ryp bien que violent contient des marques de psychédéisme et les visions de *No Hero* rappellent la description que Tom Wolf fait des peintures du bus des Merry Pranksters:

« un mélange de Fernand Léger et de Dr Strange, qui jurent et se chassent comme si quelqu'un avait donné à un Jérôme Bosch cinquante seaux de Day-Glo »<sup>1019</sup>

Dans l'illustration ci-dessous on retrouve une créature inspirée du *Cthulhu* de Lovecraft. Les *comics* sont ainsi un travail de citation permanente et les auteurs, dessinateurs et scénaristes, jouent sans cesse avec le patrimoine pictural et littéraire pour en proposer de nouvelles interprétations.

---

<sup>1019</sup> Acid test, op. cit., p.19.



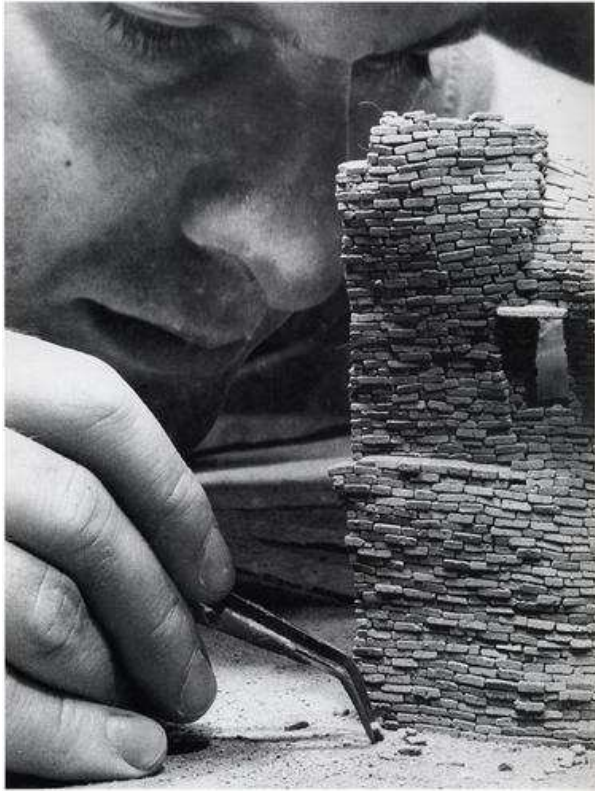


Double page extraite de *No Hero*, Juan Rosé Ryp, Warren Ellis, Avatar press, 2010.

§ L'art ludique page 121

## Simonds Charles

(New-York, 1945)

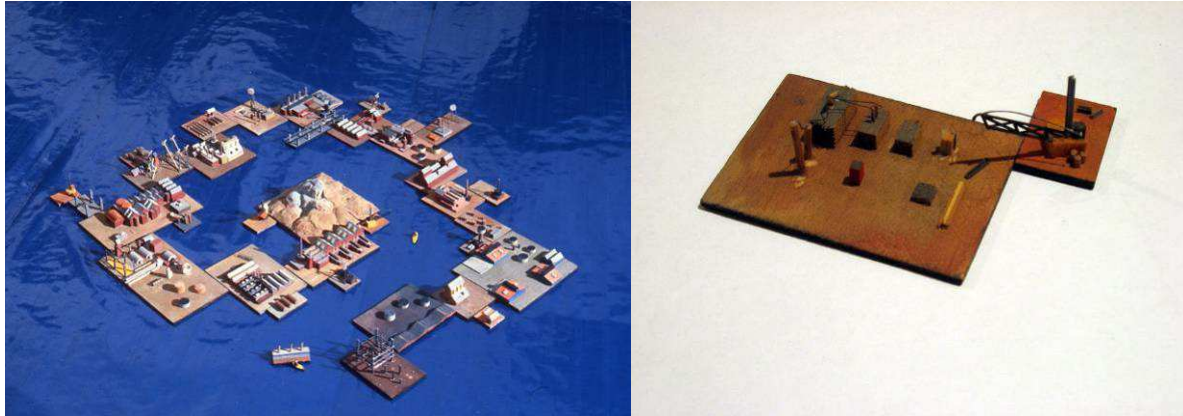


Le sculpteur réalise des maquettes d'une grande précision. Il est connu pour ses petits mondes qui mettent en scène des architectures de tribus imaginaires qu'il a semé dans New-York. Parallèlement à ses interventions *in situ* il crée des sculptures dans des galeries, à partir de volumes en terre sur lesquels viennent se loger d'autres constructions miniatures.

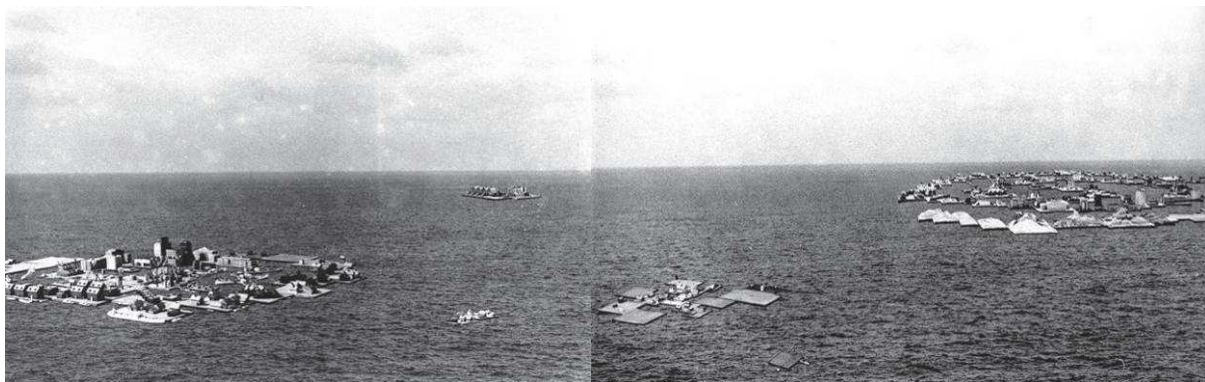
J'ai découvert par hasard son travail en classant des brochures à la bibliothèque des arts où je travaillais. Plus tard en faisant des recherches j'ai été interpellé par ses villes flottantes : il s'agit de modèles réduits en bois et de photomontages qui décrivent des cités utopiques mobiles vaguant sur les océans, sortes de *Waterworld*. Les villes de Simonds sont utopiques et par leur nomadisme répondent en partie aux attentes des situationnistes en matière d'architecture et à celle des hippies puisqu'il s'agit de communautés autonomes de petite échelle. Cependant elles reposent *in fine* sur un technoscience et aujourd'hui les projets architecturaux qui y ressemblent le plus sont à Dubaï. La concrétisation de ce type de projet s'oppose aux visions idylliques des autres mondes miniatures de Simonds où les habitants vivent en harmonie avec leur environnement. Les *villes flottantes* sont

caractéristiques des utopies architecturales des années soixante fortement liées à la contre-culture, elle-même nourrie de science-fiction.

Les modèles réduits de Simonds sont d'une part des jouets, des mondes imaginaires où se projeter et d'autre part des maquettes d'architectes, des projets qui peuvent se concrétiser réellement. Le jeu y est à la fois fiction et projet : images d'utopies à mettre en œuvre.



*Villes flottantes*, jouets / modèles réduits, 1978, Dimensions variable, approx. 3" x 3" chaque.



*Villes flottantes*, Montages, 1978, Photomontages, 11" x 14".

## § La ville comme aire de jeu : Urbanisme et utopie

# Slinkachu

(Angleterre, 1980)

Le projet *Little people* a débuté en 2006. L'artiste détourne et peint des figurines issues des univers de trains miniatures. Ces personnages sont mis en scènes dans la rue puis pris en photo. C'est un travail d'installation et de photographie. Il s'agit de surprendre les habitants et de les rendre plus attentifs à leur environnement. Les scènes comportent toujours une part d'humour. L'artiste essaie de susciter l'empathie des passants pour ses petits personnages qui sont à leur image, perdus dans de trop grandes villes.



Slinkachu, *Fantastic Voyage*, 2011, figurines en plastique peints à l'acrylique et objets détournés, Londres.

Les mises en scène de Slinkachu sont caractéristiques d'une tendance du *street art* qui consiste à insérer un peu de poésie dans le quotidien avec peu de moyens tout en apposant sa marque, ou sa signature. L'artiste est également présent sur Internet qui lui permet d'élargir son public.

<http://little-people.blogspot.fr/> ou <http://slinkachu.com>

À partir du travail de Slinkachu et d'autres artistes qui pratiquent la miniature urbaine, on peut facilement mettre en place des activités ludiques avec des enfants qui sont disposés à jouer avec leur environnement et à mettre en scène des objets trouvés. Ils s'approprient aisément cette démarche qui n'est qu'un prolongement de leurs propres jeux lorsqu'ils consistent à transformer ce qu'ils peuvent trouver par terre.

page 48

§ La ville comme aire de jeu : Urbanisme et utopie page 56

## Swift Jonathan

(Irlande, 1667 - 1745)

Il est un écrivain célèbre de la littérature enfantine pour avoir écrit *Les Voyages de Gulliver* son ouvrage majeur reçu comme un conte. Conte oui, mais philosophique, qui tient de la satire comme ses autres textes plus directement politiques comme *Méditation sur un balai* ou *Instruction aux domestiques*<sup>1020</sup>, dans lequel il dispense à ces derniers quelques conseils pour jouer le jeu de leurs maîtres tout en se jouant d'eux. Son humour et son impertinence sont un modèle pour les avant-gardes du surréalisme à la contre-culture américaine. Ses écrits peuvent être reçus comme des détournements ludiques des formes de la littérature au service de l'agitation politique.

Aujourd'hui les aventures de Gulliver<sup>1021</sup> et d'autres de ses romans continuent de faire rêver les enfants et les adultes : *Le château dans le ciel* de Hayao Miyazaki<sup>1022</sup> rend notamment hommage à son *Voyage à Laputa*, qui fait lui-même référence à l'Illiade.

§ La contestation ludique page 182

---

<sup>1020</sup> Publié dans Breton, *Anthologie de l'humour noir*. 1940.

<sup>1021</sup> Voir page 39

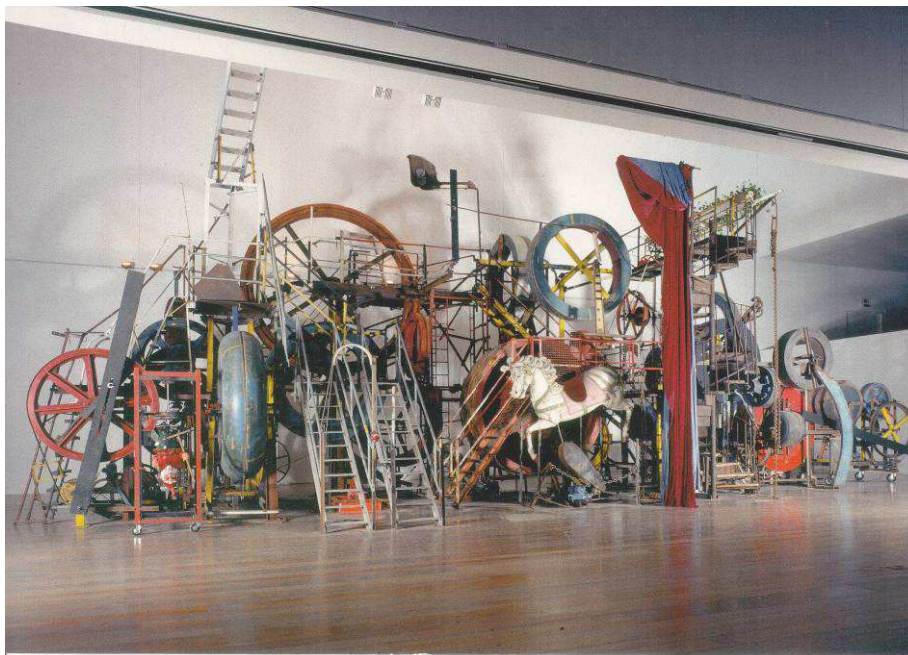
<sup>1022</sup> § L'art ludique page 121

# Tinguely Jean

(Suisse, 1925 - 1991)

Jean Tinguely est aujourd'hui un paradigme de l'art contemporain, si bien que les créations de Daniel Depoutot, Valentin Malartre, Pascal Zagari, ou François Klein y sont irrémédiablement associées par raccourci ou pour répondre à un désir de classification. Pourtant pour avoir fréquenté ces artistes ce n'est pas l'aspect formelle de leurs œuvres qui rapprochent le plus ces artistes de Tinguely mais davantage leur attitude ludique. Le bricolage, l'assemblage, de matériaux divers, tient du ludique : il a chez ces artistes correspondance entre formes et attitudes.

De plus ces artistes cités produisent régulièrement des œuvres à grande échelles, manèges et autres cabanes, qui tiennent de l'environnement d'art. Cette dimension est centrale dans la vie et le travail de Tinguely même si le musée qui lui est consacré à Bâle ne présente que la *Grosse Méta Maxi-Maxi Utopia*, qui prend des allures de fête foraine.



*Grosse Méta Maxi Maxi Utopia*, 1987, Donation Niki de Saint Phalle, Museum Tinguely, Bâle, photographie Christian Baur.

J'ai adoré me balader dans cette sculpture, j'y suis retombé en enfance. L'art comme jeu est une grosse méta maxi utopie, mais qui est réalisable quand les créateurs décident de s'adresser aux enfants en même temps qu'aux adultes et qu'ils les laissent juger de leurs œuvres car ils acceptent qu'elles soient jugées sur des critères de sensations.



L'exposition « Dynamic Labyrinth » au Stedelijk Museum d'Amsterdam regroupait en 1962, Dylaby, photographie Zd van der Elsken

Dans l'exposition *Dylaby*, pour *Dynamic Labyrinth*, la salle remplie de ballon par Tinguely, s'adressait aussi bien aux enfants qu'aux adultes. J'ai choisi la photographie ci-dessus car contrairement à d'autres elle donne une vision de l'œuvre rendue vivante par le jeu. J'ai moi-même réalisé un vernissage, en salle 27 au Palais universitaire pour l'exposition « Air de jeu »<sup>1023</sup> le 25 avril 2008, au cours duquel j'ai lancé des ballons depuis la coursive avant que les participants décident ensuite de les faire exploser progressivement<sup>1024</sup>. J'avais envie de reproduire cette situation de jeu et de tension que l'on retrouve à la fin des anniversaires lorsque l'on éclate les ballons avant de les jeter à la poubelle<sup>1025</sup>.

L'expérience sensible que l'on peut faire dans ces œuvres voilà l'enjeu. S'amuser, se perdre, rire, avoir le vertige. L'art peut produire des expériences, créer des contextes pour qu'il se passe quelque chose en nous, dans nos tripes et dans notre cœur. Le sculpteur André Lavrat lorsqu'il construit le Roulboul n'a pas d'autre projet que de partager avec le public ses sensations d'acrobate<sup>1026</sup>.

---

<sup>1023</sup> Voir page 344

<sup>1024</sup> L'expérience se rapproche de celles des assiettes d'Angela Garcia  
Annexe page 324.

<sup>1025</sup> J'ai toujours un sac qui contient les résidus des ballons éclatés en salle 27.

<sup>1026</sup> Annexe page 354.

Tinguely c'est aussi le *Cyclop* pour la construction duquel il emploiera le soudeur professionnel Seppi Imhof pendant plus de dix années. Tinguely, qui avait eu connaissance de l'œuvre du Facteur Cheval par l'intermédiaire d'André Breton, reproduit ce même lien entre l'œuvre et la vie de ses créateurs lorsqu'il lance la construction de son *Cyclop*.

Art et vie, travail et jeu : l'art comme un travail qui doit produire du jeu, mais qui est un jeu en lui-même, voilà ce que je retrouve chez Tinguely, Lavrat, Malartre, Zagari et même le Facteur Cheval. Quand on fait de l'art cela doit être fait par jeu, par plaisir sinon ce serait trop semblable à du travail pour paraphraser Allan Kaprow.

## § Le jeu dans l'art page 15

Voir également ci-dessous les notices de *Grosse Méta-Maxi Utopia* et de *L'avant Garde*

page 388

## Yes Men

« Les *Yes Men* (les *béni oui oui*) sont deux activistes du canular (Jacques Servin<sup>1</sup> et Igor Vamos, connus sous les pseudonymes de Andy Bichlbaum et Mike Bonanno), qui dénoncent le libéralisme par la caricature. En se faisant passer pour des intervenants de l'OMC, ils ont entre autres prononcé des discours satiriques sur la privatisation du marché des votes et sur l'apologie de l'esclavage à domicile, lesquels n'ont pas suscité de réaction particulière de la part des spectateurs et participants présents, si ce n'est des remerciements. Ils ont ensuite diversifié leurs cibles, parmi lesquelles George W. Bush et le groupe chimique Dow Chemical. Le 12 novembre 2008, ils ont diffusé à cent mille exemplaires dans les rues de New York un faux numéro du *New York Times* titrant à la une « Iraq War Ends » (« La guerre d'Irak est finie »)<sup>2</sup>. »<sup>1027</sup>

Pour plus d'information sur leurs actions voir directement leur site internet :

<http://theyesmen.org/>

## § Anti-avant-garde et anticapitaliste page 208

---

<sup>1027</sup> [http://fr.wikipedia.org/wiki/The\\_Yes\\_Men](http://fr.wikipedia.org/wiki/The_Yes_Men)

voir également leur DVD : Chris Smith et al., *The yes men: comment démasquer l'imposture néo-libérale*, 1 h 18 min., Blaq out, 2005.



# Zarka Raphaël

(France, 1977)

Artiste plasticien, théoricien du *skateboard* il le décrit comme manière de faire avec la ville, de l'expérimenter, de jouer avec son architecture et notamment ses sculptures. La pratique du *skate* devient prolongement des œuvres minimalistes, jeu avec leurs formes et leurs espaces comme le résume François Aubart à propos du dernier ouvrage de Zarka consacré au skateboard et à ses relations avec la physique et la sculpture :

« Cette mise en perspective expérimentale du *skateboard* permet de considérer sous un jour nouveau la façon dont les formes sont utilisées. Ou, pour le dire autrement, elle permet d'envisager les environnements exploités par les skateurs comme les outils d'expérimentations des lois de la physique à un niveau individuel. Lorsque ceux-ci utilisent des sculptures publiques, ils en réalisent certains potentiels laissés à l'état d'intention. C'est l'objet de « Poursuite involontaire du Minimalisme phénoménologique » (pp. 105-124), dernière partie du livre, qui réalise pleinement la méthodologie si particulière de Zarka. Car en considérant qu'en les pratiquant, les skateurs dévoilent et réalisent les mouvements que ne font que suggérer les sculptures minimalistes, l'auteur tisse une histoire qui se dévoile au fil d'analogies, de rapprochements et de glissements. Elle passe par la route de béton que Tony Smith et Carl André convoquent comme œuvre à réaliser et propose une lecture inédite du travail de Robert Morris. Les volumes à pratiquer par le public, qu'il construit à partir de 1966, « préfigurent » ici les *skateparks*. Si le rapport de l'un à l'autre passe évidemment par l'expérimentation physique et corporelle, Zarka en pointe d'autres. En effet, montrant l'influence manifeste qu'eurent à cette époque les expériences de la chorégraphe Anna Halprin, Zarka souligne que le mari de cette dernière a été l'architecte d'une place de San Francisco dont les particularités architecturales en ont fait un lieu mythique du *skateboard*. Ces lectures riches de précisions et de pertinence proposent bien plus qu'un travail sur le *skateboard* : une méthodologie qui façonne une histoire interstitielle dont la pratique partage avec son objet d'étude une même liberté de mouvement et d'intervention sur son environnement. »<sup>1028</sup>

---

<sup>1028</sup> François Aubart, « Raphaël Zarka. Free Ride : skateboard, mécanique galiléenne et formes simples », *Critique d'art* [En ligne], 39 | Printemps 2012, mis en ligne le 01 avril 2013, consulté le 29 mai 2015. <http://critiquedart.revues.org/2616>



Les formes du repos, *Les formes du repos n°10 (Pipeline)*, 2006

Raphaël Zarka a démarré une première série de photographies baptisées, *Les formes du repos* qui présentent des sculptures qui s'ignorent, inertes qui semblent attendre d'être utilisés par des skateurs. Chez Zarka c'est à la fois le regardeur et le skateur qui font les œuvres qui les activent, comme en témoigne la série *Riding Modern Art* qui rassemble un ensemble de photographie qui lie histoire du skateboard et sculptures urbaines minimalistes.



Photographie de la série *Riding Modern Art*  
Publié notamment dans *Les cahiers du Mnam n°109*  
automne 2009, Paris, Centre Pompidou

Le *Pentacycle* réalisé avec Vincent Lamouroux en 2002 entre également dans cette démarche d'activation du béton :

« Le projet Pentacycle (pièce réalisée avec R. Zarka) a pour objet la voie expérimentale abandonnée près d'Orléans, qui servait à l'Aérotrain de l'ingénieur Bertin dans les années 70. Il s'articule autour d'un objet, d'un texte et d'une vidéo. L'objet Pentacycle est le centre de ce projet: il s'agit d'un véhicule -objet permettant de voyager exclusivement sur le monorail de l'Aérotrain. Mais plus qu'un véhicule, le Pentacycle est en quelque sorte un documentaire en 3D. Immobilé à l'intérieur de la galerie, le véhicule-objet reprend sous une autre forme les principales caractéristiques de la voie de l'Aérotrain. Le texte (sous la forme d'un entretien) retrace l'histoire du projet, tandis que la vidéo montre le trajet du Pentacycliste d'un bout à l'autre de ce rail de 18 km de long. »<sup>1029</sup>



Vincent Lamouroux, Raphaël Zarka, *Pentacycle*, 2002, Technique mixte, Collection Frac Franche-Comté  
Courtesy de la galerie G.P. & N. Vallois, Paris.

J'ai pu voir cette pièce durant l'exposition *L'art est un jeu tant pis pour celui qui s'en fait un devoir*<sup>1030</sup>, qui me plaisait fortement puisque moi-même lorsque je prenais le train entre Orléans et Paris pour rendre visite à mon grand frère, je rêvais de me balader sur ce viaduc de béton. Cependant l'œuvre se limite à un récit d'expérience et à la présentation de ses traces, même si elle permet de la saisir. L'expérience centrale que nous n'avons pu partager est le geste de parcourir cette ligne surréaliste.

Dans le cadre de l'exposition j'ai pu rencontrer Raphaël Zarka, lors d'une conférence au Mamcs, et une autre fois au Frac où je lui ai laissé l'ouvrage d'André Lavrat, *Sur le fil de la vie* : son *Roulboul*<sup>1031</sup> me paraissait un exemple intéressant de forme aujourd'hui au repos, d'une sculpture qui fut un jour mobile mais qui aujourd'hui pourrait être prise une simple sculpture de fer. J'avais auparavant pu voir son travail à la Galerie Michel Rein à Paris.

<sup>1029</sup> <http://www.vincentlamouroux.net/pentacycle.html>

<sup>1030</sup> du 3 mars au 16 mai 2010 au Frac Alsace à Sélestat.

<sup>1031</sup> Annexe page 354.

Ouvrages de Raphael Zarka sur le skateboard :

*La conjonction interdite* (2003) une introduction à la pratique du skateboard.

A chronicle of skateboarding- une journée sans vague (2006) retrace l'histoire factuelle du skateboard.

Free ride, skateboard, mécanique galiléenne et formes simples (2011) ouvrage technique sur l'espace liée au skateboard.

§ L'attitude ludique comme attitude esthétique

page 238

# Documents

## *Le jeu psychogéographique de la semaine*

« En fonction de ce que vous cherchez, choisissez une contrée, une ville de peuplement plus ou moins dense, une rue plus ou moins animée. Construisez une maison. Meublez-là. Tirez le meilleur parti de sa décoration et de ses alentours. Choisissez la saison et l'heure. Réunissez les personnes les plus aptes, les disques et les alcools qui conviennent. L'éclairage et les conversations devront évidemment être de circonstance, comme le climat extérieur ou vos souvenirs. S'il n'y a pas eu d'erreur dans vos calculs, la réponse doit vous satisfaire. (Communiquer les résultats à la rédaction). »<sup>1032</sup>

## COMMENT FAIRE UN HAPPENING <sup>1033</sup>

1.  
Oubliez toutes les formes d'art standard. Ne peignez pas de tableaux, ne faites pas de poésie, ne construisez pas d'architecture, ne chorégraphiez pas de danses, n'écrivez pas de pièces, ne composez pas de musique, ne tournez pas de films et, surtout, n'allez pas imaginer que vous ferez un happening en mélangeant un peu de tout ça. Cette idée revient à faire ce que les opéras ont toujours fait et aujourd'hui on voit ça dans les discothèques à la mode avec leurs flashes de lumières et leurs projections cinéma. L'objectif c'est de faire quelque chose de nouveau, quelque chose qui n'ait absolument rien à voir avec la culture. Il faut rester assez impitoyable là-dessus et effacer de ses projets tout ce qui relève de telle ou telle histoire, de tel ou tel morceau de jazz, de telle ou telle peinture dont je peux vous assurer que vous y reviendrez de toute façon inconsciemment.

---

<sup>1032</sup> Potlatch n°1, 22 juin 1954

<sup>1033</sup> Allan Kaprow, *Voici un communiqué sur comment faire un happening*.

"Comment faire un happening" est la traduction en français d'une transcription de How to Make a Happening, pièce sonore de Allan Kaprow réalisée en 1966 en collaboration avec le label Mass Art et diffusée sous la forme d'un 33t par Something Else Press.

2.

Quand on conçoit son happening, on peut garder l'art à bonne distance en lui incorporant des situations de la vie quotidienne. Y compris pour vous, laissez dans l'incertitude la question de savoir si le happening tient de la vie ou de l'art. L'art a toujours été différent des affaires du monde, il faut maintenant s'évertuer à le laisser dans le flou. Deux voitures entrent en collision sur une autoroute. Un liquide violacé s'échappe du radiateur endommagé de l'une d'entre elles et sur le siège arrière de l'autre il y a un énorme chargement de poulets morts qui se déverse partout sur le sol. Les flics font le point, on avance des explications plausibles, deux camions emportent les épaves, on paie la facture et les conducteurs rentrent dîner chez eux.

3.

Les situations d'un happening doivent provenir de ce qu'on voit dans le monde réel, de lieux et de gens réels plutôt que de l'imagination. Quand on colle trop à son imagination, on finit par refaire de l'art à l'ancienne, puisque depuis toujours l'art est censé provenir de l'imagination. Il faut tirer profit d'événements ready-made : un incendie d'usine, les camions de pompiers qui arrivent de tous côtés en hurlant, l'eau, les barricades de police, les gyrophares rouges — tout coule de source. Ou encore, après une tempête sur la côte, les débris détrempés peuvent être fantastiques. Ou bien on prend simplement son après-midi pour aller regarder les femmes essayer des robes dans le coin des bonnes affaires. On peut faire une quantité incroyable de choses avec des images comme celles-là. Si vous êtes à court d'idée, vous pouvez faire exception au principe de la tranche de vie grâce au livre de référence le plus extraordinaire de notre époque : les pages jaunes de l'annuaire téléphonique. Ouvrez le livre au hasard, posez votre doigt quelque part sur la page et vous obtiendrez : bureau de détective privé, nettoyage de tapis à domicile, blocs de ciments, transport en limousine pour l'aéroport, cours de judo. Vous tirerez de tout ça bien plus que de tous les Beethoven, Michel-Ange et Racine réunis.

4.

Dispersez vos espaces. L'espace de jeu unique est l'apanage du théâtre traditionnel. On peut tenter des expériences en allongeant progressivement la distance entre les événements : d'abord en un certain nombre de points le long d'une avenue très fréquentée, puis aux différents étages et dans plusieurs pièces d'un immeuble d'appartements où les activités sont très différentes les unes des autres, puis dans plus d'une rue à la fois, dans différentes villes limitrophes et enfin dans le monde entier. Certaines de ces expériences peuvent avoir lieu lors d'un déplacement d'un endroit à un autre en transports en commun ou par l'intermédiaire de la poste. Il n'est pas nécessaire d'être en tout point à la fois. Il n'est même pas nécessaire de passer par chaque endroit. Les endroits dans lesquels vous vous trouvez sont aussi valables que ceux dans lesquels les autres participants se trouvent.

5.

Dispersez les durées pour qu'elles deviennent temps réel. On obtient du temps réel quand les choses se déroulent dans des lieux réels. Ça n'a rien à voir avec le temps unique, le temps unifié de la pièce de théâtre ou du concert. Et ça a encore moins à voir avec le ralentissement ou l'accélération des actions pour les rendre expressives ou pour les faire fonctionner sur le mode d'une composition. Quoi qu'il arrive, il faut que ça arrive selon une durée naturelle. Imaginez que vous vous demandiez combien de temps il faut pour acheter une canne à pêche dans un magasin juste avant Noël, ou pour couler les fondations d'une maison. Eh bien, si un groupe de personnes veut faire les deux dans un happening, il faudra qu'une partie d'entre elles attende que l'autre ait fini. S'il pleut par exemple, ça déterminera qui commence. Bien sûr, deux groupes pourraient organiser les deux actions en même temps s'ils le souhaitent. Mais ça n'est pas vraiment nécessaire, sauf si des gens venus d'endroits différents doivent repartir par le même train. Sinon, pourquoi ne pas laisser le temps qu'il vous faut pour faire quelque chose dépendre de ce qui convient le mieux aux actions de tel ou tel happening ? On perd parfois une quantité astronomique de temps à essayer de coordonner les choses.

6.

Organisez tous les événements de votre happening avec le même souci pratique. Mais pas avec un souci artistique : évitez la forme sonnet, les points de vue multiples du cubisme, la symétrie dynamique, le nombre d'or, la technique dodécaphonique, le développement de variations sur un thème, les progressions logiques et mathématiques et ainsi de suite. Si un poulet caquette, se perche, picore et pond son œuf, contentez-vous de ça, il y a déjà plein de forme là-dedans. La nature n'apparaîtra jamais dénuée de forme de par la constitution même du cerveau, alors pourquoi s'en faire ? Se contenter de prendre les choses comme elles viennent et les organiser comme on veut, c'est à la fois ce qu'il y a de moins artificiel et de plus facile à faire. Une nana lit dans le métro lorsque soudain, comme si elle s'y attendait, son coiffeur se lève d'un autre siège et déballe son attirail avant de passer l'heure suivante à lui couper les cheveux, comme si de rien n'était, comme s'il était dans son propre salon. Un grand nombre de personnes entièrement couvertes d'un truc collant sont étendues parfaitement immobiles sur une large pelouse. Le vent projette les feuilles jaunes et rouges sur eux jusqu'à ce qu'ils en soient complètement recouverts. Un camion plein de vieux journaux arrive et les emporte. Une quinzaine de voitures ou plus sur la voie express de Long Island, en convoi et sur leur trente et un comme pendant un enterrement. Par endroits flottent dans le vent des nuages de film plastique accrochés à leurs vitres. Ils rentrent le truc rapidement à chaque fois. Eh bien, imaginez que ces trois situations fassent partie de votre happening ? Celui du métro serait



plus facile à faire, disons, à 16h, quand les trains sont à moitié vides. On pourrait compter sur les feuilles qui tombent des arbres à la fin du mois d'octobre quand il fait encore suffisamment bon pour s'allonger par terre. Et on pourrait faire le convoi de voitures n'importe quand, pour peu que chacun ait sa voiture prête à temps. La théorie des contrastes alternés comme la nuit et le jour, la nuit et l'action, le calme et l'action pourrait amener à organiser étroitement les trois événements dans l'ordre suivant : les voitures, le métro, les feuilles. Mais ça pourrait aussi être un problème, il vaut donc mieux les enchaîner de la manière qui convient le mieux aux participants, à une semaine d'intervalle si nécessaire. On peut avoir des surprises dès lors qu'on oublie tous les cours de composition qu'on a pris. Je me souviens que la flexibilité m'a réussi un jour. Un groupe de personnes devait se diriger vers un *Automat*\* pour prendre un déjeuner à l'heure de pointe où il est grouillant de monde. Au signal, ils devaient pousser une assiette au bord de la table, la laisser se briser et quitter rapidement les lieux. Mais il a fallu intervertir l'ordre des événements à cause d'un autre. Au moment même où l'action eut lieu, un aide-serviteur fit tomber tout un plateau de vaisselle par terre. On n'aurait pas pu mieux prévoir, alors qu'en réalité ça n'était pas prévu du tout !

\*Grands distributeurs automatiques de nourriture apparus à New York et Philadelphie au début du XXème siècle.

7.

Puisque vous êtes maintenant dans le monde et non dans l'art, jouez donc le jeu avec les règles réelles. Décidez du moment et du lieu appropriés pour un happening. Si votre imagination exige que le président et les membres du conseil d'administration de la banque Chase-Manhattan s'assoient dans leur plus gros coffre-fort pour lancer des pièces d'or à droite et à gauche comme des bambins et que vous ne parvenez pas à les convaincre de le faire, alors laissez tomber et passez à autre chose. Si vous avez besoin de couper pas mal de bois dans le gémissement des tronçonneuses et les craquements de troncs d'arbres, débrouillez-vous pour trouver un type qui a besoin de débiter un sous-bois. S'il vous faut un bulldozer pour moudre la terre, trouvez un chantier quelque part et incluez le happening dans le travail habituel du conducteur d'engins. Vous économiserez une centaine de dollars par jour et ce sera l'occasion d'en apprendre un peu sur le nivellement de terrain. Si vous voulez travailler avec des enfants, découvrez ce dont ils sont capables et ce qu'ils aiment vraiment faire au lieu de leur faire faire à votre place un truc marrant que vous ne feriez jamais vous-même. Qu'ils construisent quelque chose à partir d'un amas de détritrus, qu'ils peignent de vieilles épaves dans une décharge ou creusent un énorme trou sur une plage ! Si vous souhaitez que vos participants commencent nus, en nageant, en faisant l'amour ou quoi que ce soit, il y a des moments et bon nombre d'endroits où ça ne ferait pas la moindre vague. D'un autre côté, si vous aimez vous faire choper par les flics, rien ne vous empêche de faire entrer la prison dans le happening.

8.

Travaillez *avec* les forces qui vous entourent et non pas contre elles. Ça rend les choses beaucoup plus faciles et, votre but, c'est de parvenir à faire les choses. Quand vous avez besoin d'une autorisation officielle, allez la chercher. Vous pouvez demander l'aide de la police, du maire, du doyen de l'université, de la chambre de commerce, du directeur de la compagnie, des riches et de tous vos voisins. Soyez votre propre responsable communication ; convainquez-les tous que ce que vous faites vaut le coup parce que c'est amusant à jouer, exactement comme eux s'amuse à aller à la pêche. Ça ne se fait pas en claquant des doigts bien sûr, mais il est possible de les convaincre et une fois qu'ils seront de votre côté vous pourrez en faire ce que vous voulez.

9.

Une fois que vous obtenez le feu vert, ne répétez pas le happening. Ça le fera manquer de naturel parce qu'il sera élaboré sur le principe d'une bonne interprétation, autrement dit, d'un 'art'. Il n'y a rien à améliorer dans un happening, il ne sert à rien d'être un interprète professionnel. C'est toujours mieux sans art, pour le meilleur ou pour le pire. Si ça ne marche pas, faites un autre happening. En tout cas, il ne sert à rien de répéter des actions comme se frayer un chemin en mangeant à travers une pièce remplie de nourriture, détruire une vieille maison, jeter des lettres d'amour dans un champ et regarder la pluie en délavé l'encre, conduire tout un tas de voitures dans des directions différentes jusqu'à ce qu'elles tombent en panne d'essence. Il n'y a rien de perfectible dans ces actions.

10.

N'exécutez le happening qu'une seule fois. Le réitérer c'est l'éventer, ça ressemble à du théâtre et ça provoque la même chose que la répétition : ça oblige à penser qu'il pourrait y avoir amélioration. Parfois, ce serait de toute façon presque impossible à répéter — imaginez-vous faire des copies de vos vieilles lettres d'amour pour voir la pluie délavé vos tendres pensées. Alors pourquoi s'en soucier ?

11.

Laissez tomber l'idée d'organiser un spectacle pour un public. Un happening n'est pas un spectacle. Laissez cela aux gens de théâtre et aux discothèques. Un happening, c'est un jeu qui aurait quelque chose de noble, un rituel dont aucune Église ne voudrait, car il n'y a là aucune religion à vendre. Un happening, c'est fait pour ceux qui agissent dans ce monde, pas pour ceux qui veulent rester à l'écart et se contenter de regarder. Quand on intervient, on ne saurait le faire du dehors en regardant du coin de l'œil. Il faut être impliqué physiquement. Sans public, on peut se sentir pousser des ailes et faire usage de toute sorte d'environnements, on peut se fondre dans le monde du supermarché, sans jamais avoir à se demander ce qu'en pensent ceux qui restent assis dans leur fauteuil à tergiverser, on peut étendre son action au monde entier si on veut. L'art traditionnel, c'est comme l'enseignement au lycée et la drogue : c'est fait pour les gens qui ont besoin de rester le cul sur leur chaise pendant des heures et des heures jusqu'à ce qu'ils aient compris quelque chose et ce quelque chose, c'est en général que tout se passe quelque part ailleurs — ce à quoi les gens intelligents préfèrent se contenter de réfléchir. Mais les *happeners* ont un projet et ils y vont, ils le font jusqu'au bout. Pour reprendre une vieille expression, ils ne se contentent pas d'apprécier le décor, ils le plantent.

## Grosse Méta Maxi-Maxi Utopia

museum  
**Tinguely**

### Grosse Méta Maxi-Maxi Utopia

Méta-Harmonie

1987

730 x 1700 x 700 cm

Donation Niki de Saint Phalle

Après l'achèvement de *Fatamorgana*, Tinguely déclara qu'il voulait construire une machine encore plus monumentale et plus folle, avec les modèles de fonderie en bois qu'il avait découverts à l'usine Von Roll et qui présentaient des diamètres pouvant aller jusqu'à quatre mètres. La rétrospective prévue à Venise pour l'été 1987 lui inspira une «Méta-Harmonie» dans laquelle le visiteur pourrait évoluer à sa guise. Soumises aux caprices du hasard, ses dimensions pourraient s'étendre à l'infini selon les propres dires de l'artiste. Ainsi déclara-t-il dans une interview de la TV Suisse Romande:

«Je veux faire quelque chose de gai, quelque chose pour les enfants, qui grimpent, qui sautent, j'aimerais que cela devienne bien, impressionnant, joyeux, fou et style fête foraine aussi. [...] Il y aura des entrées, plein d'entrées, de sorties et de passages, on peut venir d'en haut et d'en bas, on peut traverser [...], c'est une sculpture, c'est déjà une sculpture méta-maxi-maxi harmonieuse, pandémoniaque, mais il faut qu'elle passe inaperçue, qu'elle soit utilitaire. On s'en sert pour monter au premier étage par deux endroits, on s'en sert simplement pour grimper, pour rien faire, on s'en sert pour aller voir, on s'en sert pour vivre et je veux que quand c'est très grand, qu'on voie des petites choses, par exemple je veux qu'à un endroit il y ait une lunette, une longue-vue avec laquelle on regarde en bas, là-bas sur un tout petit jardin artificiel, style Bonsaï, mais avec de la flotte dedans et peut-être une blague dedans de Spoerri. Et j'aimerais que quand on est en bas on voie à travers les grillages, on voie quelque chose, mais qu'est-ce que c'est? et on pense un moment imaginer quelque chose d'érotique, mais qu'est-ce que cette autre chose? j'aimerais qu'on oublie le fait qu'on est dans une sculpture, je voudrais dans tout cela que l'on se marre et que le spectateur voie l'autre que l'on croise dedans et que c'est une question de circulation...»

La concrétisation de cette sculpture-promenade couronnée de géraniums, afin que le visiteur se sente chez lui, traduit la volonté de Tinguely de créer des espaces de vie, son besoin obsessionnel de réaliser des univers mécaniques qui permettent une coexistence provocante, mais pacifique et joyeuse, entre l'homme et la machine. Le sculpteur fut profondément déçu, à Venise, qu'aucun visiteur ne puisse pénétrer dans son immense machine pour des raisons de sécurité. Le sens et le but de son œuvre s'en trouvaient altérés. «Elle était belle dans le noir au Klus, dans cette usine (Von Roll), elle était méchante, mais très belle», se souvenait avec nostalgie l'artiste, «on va faire cela ailleurs quand la machine sera seule, quand elle sera revenue au nord, je suis sûr que j'arriverai à la refaire à devenir folle.» (1987)

## L'Avant-Garde

**museum**  
**Tinguely**

### L'Avant-Garde

1988

250 x 250 x 250 cm

Schenkung Niki de Saint Phalle

La sculpture *L'Avant-Garde* est une allusion au Carnaval de Bâle. On appelle «avant-garde» ou «Vortrab» les quelques masques qui marchent en tête de chaque groupe du cortège et ouvrent la voie au porteur de la lanterne, aux fifres, au tambour-major et aux tambours. Que le terme français et l'expression dialectale soient tous deux issus du vocabulaire militaire n'est sans doute pas l'unique fruit du hasard.

Le lent mouvement ascendant et descendant des masques de Carnaval, dont la plupart furent portés par Tinguely lui-même, rappelle la progression nonchalante du cortège, si caractéristique de la fête bâloise. Fixés à l'extrémité de hampes métalliques de diverses hauteurs, les masques sont montés sur un rouage de roues multicolores en bois et en métal. Ils s'élèvent tour à tour au-dessus de la machine et semblent – comme toute bonne avant-garde (militaire ou carnavalesque) – regarder alentour afin d'ouvrir aux troupes la voie la plus propice.

C'est au plus tard en 1972, lors de ses retrouvailles avec ses amis de la clique des «Kuttlebutzer», que Tinguely commença à donner une place de choix au rendez-vous annuel du Carnaval. Il dessina dès lors des costumes et des masques, les peignit, imagina la conception de cortèges entiers, participant lui-même avec enthousiasme aux réjouissances. Le Carnaval de Bâle répondait sans doute d'une certaine manière à son tempérament anarchiste, mais aussi, par sa tristesse latente, à ses tendances morbides. Il pouvait donner libre cours à son goût des décors et des ornements, et laisser s'exprimer – au moins durant trois jours et dans un cadre à demi-ordonné – tout son amour de la révolution.

## Lettre d'un ancien directeur de John Deere à André Lavrat<sup>1034</sup>

Cher Monsieur Lavrat,

Nous avons échangé ces derniers jours nos réflexions sur la « mise au rancards » des métiers manuels.

Pour ma part j'ai toujours eu beaucoup d'admiration pour ceux qui créent de leurs mains des objets, utiles ou décoratifs, dans lesquels ils ont mis tout leur savoir ... et tout leur coeur !

Je vous ai rappelé un épisode qui remonte aux environs de 1960 : j'étais alors jeune ingénieur, tout frais émoulu de l'école des Arts & Métiers et je travaillais aux établissements « ROUSSEAU » entreprise de machines agricoles dont vous étiez un sous traitant. Nous débutions la fabrication d'une moissonneuse-batteuse et nous parcourions ensemble la ligne d'assemblage de cette machine. Nous nous sommes arrêtés devant le siège du conducteur de la machine !

Sur le plan esthétique le support de siège était joli ... le dessinateur s'était manifestement inspiré du célèbre « Vespa » véhicule très commun à l'époque !

Mais sur le plan technique, pratiquement irréalisable ! C'était une sorte de pyramide ... dont les quatre faces étaient en courbe, et il était quasi impossible d'avoir une assise plane.

Vous m'avez alors dit : « *J'aimerais bien fabriquer cette pièce !* » Nous sommes allés voir la personne responsable des achats. Vous lui avez proposé un prix, inférieur à celui du fournisseur en place ce qui fut accepté !

Et nous avons reçu des pièces impeccables, qui s'installaient facilement !

Ce fut pour moi une sorte de déclic ! j'ai compris (ou j'ai cru comprendre) votre manière d'être : c'était certes une pièce mécanique, utile, fonctionnelle, mais vous y avez vu un objet esthétique !

Car pour vous, la technique est au service de l'art : vous le démontrez dans les oeuvres que vous créez (avec vos outils de ferronnier) mais aussi l'art est au service de la. technique et l'exemple ci-dessus en est le témoignage ! C'est sans doute pour cela que j'ai toujours admiré ce que vous faites !

<sup>1034</sup> André Lavrat, *Sur le fil de la vie.*

Cette admiration est peut être due au fait que je fais partie d'une génération d'ingénieur qui faisaient de la pratique. Je suis pour ma part titulaire d'un CAP d'ajusteur et nous avions dans les ateliers de l'école des Professeurs techniques adjoints, qui étaient d'anciens ouvriers et qui nous faisaient découvrir leur savoir. Nous avions beaucoup d'admiration et de respect pour ces hommes, qui n'étaient pas de grands orateurs, mais, comme vous des passionnés de leur métier.

Quand bien plus tard je devins le directeur général d'une usine, j'allais, le plus souvent possible voir travailler les ouvriers et échanger quelques mots avec eux... ils étaient eux aussi fiers de montrer leur savoir !

Pour moi, je suis très favorable au progrès, mais le cursus actuel de formation est défavorable aux relations et à la compréhension mutuelle dans l'entreprise d'aujourd'hui !

Mais je sais, qu'en ce qui vous concerne votre enthousiasme est toujours là, pour vous l'art et la technique feront toujours bon ménage !

Bien amicalement !

R. BERCHER

*Directeur chez John Deere  
à Saran de 1975 à 1992*



## *Beauce, Beauce, Beauce ! Looking for a good time !*

Départ samedi 18h00, boulevard Laurier à Québec. Cela faisait deux heures que je tendais désespérément le pouce pour me rendre en direction de Saint Georges, jusqu'à ce que Jean-Luc, retraité, me prenne dans son char. Il se rendait chez lui à Saint Martin. Finalement le vieil homme qui avait porté un certain intérêt à ma démarche fut détourné pour déposer au Don Camillo, ancienne église transformée en restaurant, situé aux alentours du 450 du rang Chaussegros.

À mon arrivée il est 19h00. Je devais rencontrer Clément Côté dont j'avais eut le contact par l'intermédiaire de l'équipe du 3ème Impérial de Granby, où je m'étais arrêté la semaine précédente, au cours de ma visite chez Patrick Beaulieu, dont j'avais fait la connaissance en mai lors de sa résidence à Strasbourg. J'étais déjà entré en contact avec Mr Côté par e-mail, il était prêt à me recevoir et à me faire visiter le site des cabanes de Richard Greaves qu'il connaissait bien. Je n'arrivais pas à joindre Mr Côté pour le prévenir de mon arrivée, je me rendis à son domicile dans l'idée de camper sur sa propriété. La nuit était tombée, aucune présence, je décidais de poursuivre vers le fond du rang pour me rapprocher du site. J'envisageai de passer la nuit éveillé, n'ayant pas trouvé de lieu où planter ma tente et ne voulant pas me présenter chez un habitant à cette heure. Il est désormais 21h00 passé.

Je continue de marcher espérant tomber sur des habitants pour qu'ils m'indiquent un terrain où camper.

Surgissent au loin deux quads me dépassent sans tout à fait me distinguer malgré la clarté de cette nuit. Ils s'arrêtent à un croisement un peu plus loin, je marche dans leur direction, c'est sûr ils m'ont vu. Un vieil homme descend de l'un des engins, il sent un peu le vin, il s'appelle Denis. Je lui explique que je devais voir Clément Côté ce week-end mais que n'étant pas attendu pour la nuit je cherchais un terrain où camper. Je suis prudent, je ne parle pas des sculptures de Richard Greaves : au 3ème Impérial on savait qu'il avait déménagé à cause de querelles de voisinage, et qu'il n'était pas forcément bien vu de tout le monde. Le vieil homme me répond qu'ils doivent passer chez un ami mais m'invite sur son terrain presque au fond du rang, une maison bien éclairée quelque part avant le cul de sac. Cela correspondait à ma direction et quelque peu fatigué, j'étais ravi de jouir de l'hospitalité de Denis.

Je marche 30 minutes supplémentaires, on m'avait prévenu : c'est loin.

J'avais dit ça ira.

Je croise plusieurs maisons éclairées mais ne m'arrête devant aucune, constatant que les câbles électriques continuent de s'élancer vers le fond du rang.

Avant la fin du rang un homme siffle, puis dit « *Allo* ». Je réponds, il a l'air rassuré, il m'avait pris pour un animal. Comme l'avait précisé Denis, ce n'est pas courant de voir des gens marcher le long du rang comme ça le soir. J'explique à l'homme que je cherche la maison de Denis et que j'ai été invité à camper sur sa propriété. C'est ici. L'homme s'appelle Michel, il habite la maison voisine. Il est le frère de Denis. Il m'accompagne derrière la maison de son frère et m'indique un emplacement près d'un tas de branchage où ils font habituellement du feu.

J'aperçois des tas de ferrailles, Michel répond « *Ah ça c'est un sculpteur du coin* ». Je demande « *Richard Greaves ?* ». C'est bien cela, j'explique que c'est ce qui m'amène ici.

Je monte ma petite tente. Quand je suis installé, les quads reviennent, Denis, un adulte et deux jeunes : les 4 que j'avais croisés plus tôt viennent me saluer, me souhaiter une bonne nuit et la bienvenue. 15 minutes plus tard Denis revient avec ces mots « *Florent, Florent désolé de te réveiller. J'ai apporté un oreiller et une couverture...je sais pas comment est ton sac de couchage...mais il va faire froid* ». Je prends le paquet mais réponds que je pense que ça devrait aller...il me parle de 3 degrés pour le lendemain matin... et effectivement le lendemain le froid me réveille et m'empêche de dormir...j'attends avec impatience le soleil... Le soleil vient de se lever.

La lumière est belle.



J'estime qu'il est encore tôt. Je n'ai pas de montre. Je ne vois pas d'animation dans la maison, je décide d'aller marcher un peu, d'explorer les environs pour passer le temps. Je

marche une vingtaine de mètres vers les tas de bois entreposés par Denis : apparemment il vit en coupant du bois.

Juste là une petite cabane toute de travers. Ca y est c'est sûr j'y suis.

Je prends une direction au hasard, je rencontre des objets sur les arbres....un peu plus de 5 minutes de marche et la première grande cabane : celle dont j'ai achetée la carte postale à la fondation de l'art brut à Lausanne. Il y a une balançoire à l'intérieur et un grand smiley peint sur le sol.



La lumière est magnifique, la cabane radieuse. Plus loin une autre cabane en dur, avec des fenêtres rouges. Je fais demi-tour, ne voulant pas déranger d'éventuels voisins.

De retour à mon campement la maison est toujours calme. J'emprunte un autre chemin et rencontre d'autres cabanes. Je reviens à la maison : aucun signe de vie. Un autre chemin et encore des cabanes, chaque fois étonnantes, magnifiques, parfois gigantesques.

Les chemins sont à trouver, il n'y a que des restes de sentiers à peine perceptibles, mais aussi les indices dans les arbres.

Je termine en observant les alentours de la maison. À droite je reconnais finalement la *Maison des trois petits cochons* et à gauche la *Cathédrale*, que je décide d'explorer. Pas de chemins, des herbes hautes, mon pantalon sera trempé jusqu'aux cuisses par la rosée.

Après mes dernières excursions je rode près de ma tente. Un homme sort de la maison. Je le reconnais, il m'a souhaité bonne nuit hier soir avec Denis. Il était l'un des chauffeurs de quad, il m'appelle par mon prénom et m'invite à partager leur petit déjeuner. Il est le frère de Michel et de Denis, il s'appelle Laurent. À table ses deux filles, puis Denis. Il est 8h30. Je me suis levé vers 6h00. Ils sont chaleureux, on parle de la France, des cabanes, etc.

J'exprime ma grande joie d'avoir été accueilli sur leur terrain et évoque le hasard qui fait que les premières personnes à me proposer leur hospitalité pour la nuit soient justement celles que je souhaitais rencontrer. On me parle de Richard, c'est un vieil ami, c'est chez lui qu'ils sont allés hier soir. Sur les murs des cabanes j'avais reconnu Denis et Michel souriant sur les photos.

Les filles parlent de leurs souvenirs d'enfance avec les cabanes. Je dis que j'aimerais y refaire un tour plus tard parce que le matin je n'ai fait qu'explorer sommairement et à chaque fois je ne me suis pas trop enfoncé sur la propriété. On a l'air enthousiaste de me montrer mais on attend les grands.

Les grands : c'est le fils de Laurent et ses amis qui ont dormi dans la cabane à sucre, la maison aux fenêtres rouges que j'ai aperçu après la première cabane que j'ai visitée. Laurent me sert régulièrement du café. Il est très bon, ils en sont amateurs et savent que la plupart des français aussi. Je sors un peu. Les grands arrivent, je me présente, eux aussi : Philippe 21 ans, fils de Laurent, neveu de Denis. Xavier 17 ans, et le plus grand François 24 ans, sont ses amis. Finalement ce sont eux qui m'emmènent faire le tour des cabanes. En quad, à 4 sur une machine : 1 qui conduit, 1 devant et 2 derrière. C'est l'aventure !

C'était génial, ils m'ont traité comme un cousin. On a grimpé dans les cabanes partout où on pouvait, avec Philippe pour guide.



Xavier, François et Philippe.



Xavier, Philippe et à nouveau Xavier.

Un quad ça passe partout, vraiment partout. Sauf si deux arbres sont trop rapprochés. Au début j'ai peur, parce qu'ils ont tous une énorme cicatrice quelque part souvenir d'une chute en quad, et le quad penche souvent dangereusement. Après deux fossés difficiles où on

s'en sort grâce au câble de remorquage, je comprends qu'ils ont l'habitude de passer n'importe où et qu'ils maîtrisent leur engin.

On revient à la maison de Denis pour 13h30 14h00.

On me demande si ça allait avec le quad, je réponds que c'est comme pour les cabanes : au début on a un peu peur de grimper, puis on comprend qu'ils connaissent leur affaire, que c'est du solide.

Je suis embarrassé à l'idée de rester pour le repas, je songe à partir mais Laurent me demande en souriant si le menu, composé de pizzas et des frites, est à mon aise.

Encore une fois l'ambiance est très conviviale.

L'après-midi je repars faire un tour dans les cabanes les plus proches.

A 17h je me rends chez Clément Côté que j'avais appelé le matin pour prendre rendez-vous l'après midi. Il est clown et artiste plein d'humour, il me fait le tour de ses sculptures dans son jardin, on parle de lui, de Richard Greaves, je demande à camper chez lui. Il est ennuyé parce que sa blonde rentre bientôt et qu'elle voulait être tranquille. Il me propose gêné, la grange qu'il venait de me faire visiter, je réponds que c'est à mon goût. Ce sera un peu moins froid que la veille.

Dans la soirée j'entends des quads au loin. Je regrette d'avoir décliné l'invitation de Denis de n'avoir pas su accepter de rester une nuit de plus, mais je ne voulais pas abuser de leur hospitalité.

En partant j'ai laissé un dessin de la maison à Denis signé ainsi « *Je pensais affronter le froid et la solitude et j'ai rencontré la chaleur de l'humanité* ». Le départ fut émouvant, j'ai fait signer à ceux qui étaient là un morceau de cabane que j'accrocherai dans la cuisine pour penser à eux lors de mes repas.



*Denis Hardy*

Je me réveille lundi matin, avec le soleil.

Je prends la route, marche 2 km, ou plus sans doute, jusqu'au centre de Saint Simon, puis 3 km jusqu'à la route qui relie Saint Georges à Québec. Je bricole une pancarte aux couleurs du Québec : feutre blanc et crayon de couleur bleu, sur un bardeau de cèdre, rectangle de bois avec lesquels Clément réalise ses sculptures et qu'on utilise pour les tuiles. J'en ai trouvé un morceau sur le bord de la route.



Je m'installe à l'entrée du parking d'une cantine et au bout de 15 minutes, c'est Serge qui s'arrête. Jeune, souriant, il plaisante en disant que j'ai pas une tête de tueur. On a du mal à se comprendre, nos accents sont trop différents, mais je saisis qu'il veut devenir thérapeute, que c'est difficile il n'a que 20 ans et donc pas de crédibilité dans le métier comparé aux vieux de 50 ans : un peu comme moi.

Il me gribouille un test de psychologie sur un bout de papier tout en conduisant, il parle avec enthousiasme de son métier.

Il me laisse à mi-chemin, là où nos chemins se séparent, mais repasse devant moi pour bien m'indiquer la bretelle d'autoroute suivante, même si d'après lui pour le pouce, c'est plus rapide directement sur l'autoroute, bien qu'interdit !

Je me place à côté d'un bar laitier. 15 minutes plus tard, Joan femme de la quarantaine, s'arrête souriante. Elle travaille dans le tourisme, elle est guide pour les européens. Elle me dépose à Québec, à 200 mètres de là où j'étais parti samedi. Nous sommes lundi il est 10h30.



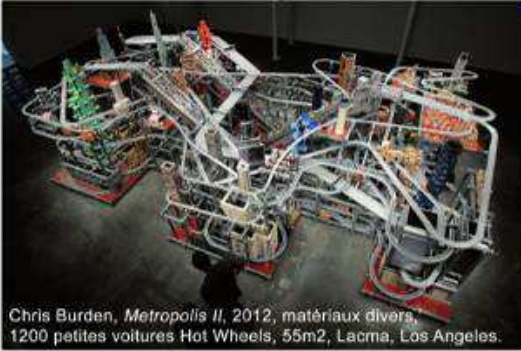
Florent Schmitt



UFR des Arts EA 3402  
Approches contemporaines  
de la création et de la réflexion artistiques  
florent8schmitt@gmail.com

# L'ART COMME JEU : PRATIQUES ET UTOPIES

## ART ET JEU



Chris Burden, *Metropolis II*, 2012, matériaux divers, 1200 petites voitures Hot Wheels, 55m2, LACMA, Los Angeles.

Dada puis les Surréalistes ont mis en évidence le caractère culturel de l'art et remis en questions ses règles. L'enfant et le primitif ont servi de source d'inspiration aux artistes qui admiraient leur capacité à jouer et leur attribuaient la spontanéité faisant défaut à l'art occidental bourgeois.



Pablo Picasso  
*Tête de taureau*  
1942

Le jeu est aujourd'hui un paradigme central dans l'art contemporain : les artistes y font largement référence dans leurs productions, les œuvres empruntant ou détournant des formes ludiques existantes (sport, modélisme).

Au-delà de la simple référence formelle, certains artistes tentent de redéfinir le rapport à leur activité par le jeu, lui assignant un rôle central dans leurs projets de transformation de la société.

## PARTOUT COMME AIRE DE JEU

L'art et le jeu ont en commun la capacité à s'approprier l'espace : le jeu peut entrer au musée et l'art sur les terrains de jeu.

Jouer et faire de l'art sont des attitudes par rapport à l'activité : l'art peut être un jeu et le jeu peut être un art.

L'attitude ludique définie par Jacques Henriot peut correspondre à une attention esthétique portée à la vie quotidienne qui permet de la transcrire en expérience.

Art comme jeu = art comme expérience

La fusion entre l'art et la vie passe par le jeu. La vie elle-même devient un matériau artistique.

« une action devient jeu quand celle-ci se fait expérience »  
Allan Kaprow



« Remplacer artiste par joueur »  
Allan Kaprow, *Education de l'Un-artiste*, 1971.

« le travail des situationnistes est précisément la préparation des possibilités ludiques à venir »  
Internationale situationniste n°1, 1958.

## HOMO LUDENS

Allan Kaprow et les situationnistes ont en commun de se référer directement à l'œuvre de Johan Huizinga. Ces artistes prônent un dépassement de l'art par le jeu qui leur sert d'outil pour lutter contre l'utilitarisme d'une société dont ils dénoncent la domination par les valeurs du travail. Cette réflexion sur le rôle du jeu s'effectue ainsi en parallèle à une critique du travail moderne dans la continuité de Paul Lafargue, William Morris ou Kasimir Malevitch.

« Artiste du monde entier, laissez tomber ! Vous n'avez rien à perdre hormis vos professions »  
Allan Kaprow

## COMPETITION + COOPERATION

Les sciences sociales permettent d'analyser l'art en tant que système réglé où la compétition règne entre les individus.

Cependant certains artistes ne se contentent pas de déplacer des expériences à l'intérieur de ce cadre, qui ne leur correspond pas, et créent leurs propres cadres, en dehors des lieux institutionnels de l'art pour y bâtir des projets basés sur la coopération.

Des années 60 à aujourd'hui, collectifs et communautés construisent des lieux d'art et de vie fondés sur les valeurs ludiques de gratuité et de liberté, qu'ils se sont appropriés. Moyens et fins se confondent dans le développement de la créativité de chacun. Dans la lignée des avant-gardes, les théories du jeu servent d'outil radical de contestation de la société contemporaine.

« L'élément de compétition devra disparaître au profit d'une conception plus réellement collective du jeu »  
Internationale situationniste n°1, 1958.



Palle Nielsen, *Le modèle - Un modèle pour une société qualitative*, 1968, matériaux divers, Musée d'art moderne de Stockholm.



# Créations personnelles et collectives

Certaines créations sont ostensiblement ludiques, font directement référence au jeu, tandis que d'autres tiennent davantage d'une attitude ludique d'un jeu avec les matériaux, l'espace, ou les mots.

Je fais de la peinture, des fresques collectives, de la poésie, j'organise des scènes ouvertes et des événements, je réalisé des collages sonores et visuels, je collectionne des objets, je fais des flyers et des affiches. J'ai choisis de ne pas être exhaustif mais de mettre en avant la diversité de mes pratiques et leur complémentarité. Elles témoignent d'une attitude générale, d'une liberté de création qui déborde la spécialisation.

## Photographies

Je ne suis pas photographe mais il m'arrive d'avoir un appareil photo sur moi, notamment en voyage et c'est bien sûr le jeu qui retient le plus souvent mon attention.



Québec 2010



La révolution avec des balançoires, Egypte 2006



Québec 2010

Mon travail photographique est relié à mon écriture poétique, les images inspirent des textes et inversement.



*Le géant de fer*, photographies noir et blanc, La Bourboule, été 2006

## Marelle



Après avoir réalisé une première marelle en kit, avec des pavés de chez Leroy Merlin, j'ai pu en peindre une au Palais Universitaire devant la bibliothèque des arts suite à la demande d'Anne Costa qui souhaitait embellir le sol bétonné. Ci-dessous le projet tel qu'énoncé au responsable du Palais Universitaire.

## Projet : dessin d'une marelle, à l'entrée de la Bibliothèque des Arts

« On reconnaît de plus en plus, en ce siècle où retentit le bruit des machines, l'importance que tient le jeu dans la structure de la vie humaine »<sup>1035</sup>

Lorsqu'on sort de la bibliothèque, on est actuellement frappé par la disparition d'une partie du carrelage, au profit d'un sol *brut*, qui pour ma part me rappelle certaines cours d'écoles aux dalles bétonnées. Ce fragment *élémentaire*, en contraste avec le reste du sol, m'a semblé être un endroit idéal pour tracer une marelle.

Pour entrer dans une marelle, on se détache en partie du sol, le terrain de jeu crée un espace séparé, coupé du monde, qui n'est plus uniquement le sol. Par son terrain, le jeu crée un espace qui appartient au jeu lui-même, en même temps qu'il appartient au monde extérieur. Le jeu c'est toujours deux mondes, l'un magique, l'autre quotidien, l'un mystérieux, l'autre banal.

Le jeu est toujours symbolique et la marelle est un symbole vieux de plusieurs siècles : la marelle dessinée en tableau se retrouve sur des sépultures en Grèce ou en Égypte. Les pavés, la pierre, font penser à une tombe. La marelle ressemble également à une croix. Le déroulement du jeu n'est pas moins exempt de significations : le joueur progresse à cloche-pied en poussant un palet qui représente l'âme. S'il boite, il est faible et devra fournir davantage d'efforts pour gagner le ciel. Après avoir évité l'enfer, il atteint le paradis, récupère le palet et le place sous son bras ou sur sa tête. Le jeu de la marelle consiste à ne pas poser le pied sur les lignes divisant les cases. Jeu initiatique, il développe certaines capacités.

Les étudiants, qui fréquentent régulièrement la bibliothèque, s'adonnent à la lecture avec la discipline du joueur. *La lecture comme jeu*<sup>1036</sup> : quand il lit, comme lorsqu'il joue, l'homme possède cette conscience simultanée qu'il est dans deux mondes à la fois, dans le livre/le jeu et dans la réalité. Le jeu, la marelle, symbolise cette capacité de passer d'un monde à l'autre. À l'entrée de la bibliothèque elle sera l'image de ce passage, et nous rappellera que la lecture est jeu : « un asile où le temps n'est pas ce torrent qui nous emporte »<sup>1037</sup>.

<sup>1035</sup> André Chastel, dans *Deucalion n°6 : L'art et le jeu*, Neuchâtel, Éditions de la Baconnière, 1957, p. 81

<sup>1036</sup> Michel Picard, *La lecture comme jeu*, Minuit, « Critique », 1987.

<sup>1037</sup> Eugen Finck, *Le jeu comme symbole du monde*, op. cit., p.78.

## Peintures – jeux

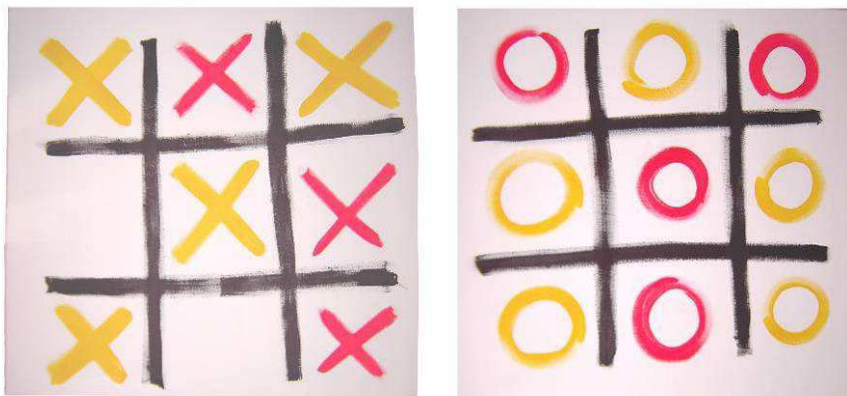
Séries de peintures réalisées avec une balle de tennis.



*Rebonds*, série de peintures, 2008.



*Action Painting*, performance, vidéo, 5', 2008



*Tac, Tic*, 2007, huile sur toile, 107x108 cm



Peinture réalisée en jouant au tennis de table avec Adrien Metzger  
avec qui j'avais également fabriqué la table/châssis.

§ Jouer, peindre et jouer... page 29



# Double Je

Leekid - Dj set electronica  
& Flo - spoken word



Concert à la friche laiterie

« Rencontre du poète/slammeur Flo et du Dj strasbourgeois Leekid, le duo *Double Je* propose une mise en abîme textuelle et sonore, dans laquelle musique et poésie se répondent, tels deux miroirs se faisant face, dévoilant à l'infini leurs spectres respectifs. Musique sur poésie ou poésie sur musique, on ne sait plus très bien qui mène la danse, les points d'équilibre furtifs se succédant. Les textes intimistes de Flo, écrits avec justesse, semblent conçus sur mesure pour la sélection musicale de Leekid. Mais n'est-ce pas plutôt l'inverse ? L'electronica de Leekid n'a-t-elle pas été choisie pour coller aux textes de Flo ?

Et pourquoi pas les deux, car tout se dédouble dans l'espace de leur performance : jeu de masque, mascarade, d'étranges alter ego s'installent sur la scène, l'ambiance est à la fois ludique et sérieuse, légère et pesante. Parfois les sons, les mots et les mélodies ravivent en nous les souvenirs d'une enfance perdue mais nous rappellent que si nous retrouvons un regard naïf, c'est le monde qui devient alors étrange et sans évidence. *Double Je* place l'auditeur face à sa psyché, reflétant ses doutes et ses incertitudes. »

Au cours de l'année 2009 Yérri Gaspar Hummel (aka U) m'a proposé de collaborer avec Leekid sur quelques morceaux, l'instant d'une soirée dans un café strasbourgeois. Un an plus tard, nous avons à nouveau eu l'occasion de nous produire ensemble et à partir de cette nouvelle expérience nous avons évolué sous le masque de *Double Je*. Depuis le set est en constante évolution, des textes et des morceaux s'ajoutant ou s'effaçant au gré des influences mutuelles. Yannick a pu élaborer un set de musique ambient et électronique qu'il n'aurait pas joué seul et j'ai pu mettre en musique des textes qui sont aujourd'hui transformés par cette expérience. Nous avons également développé une dimension performative, réalisant des actions durant nos concerts, dont la plupart tournaient autour de deux mannequins d'enfants très étrange que j'avais acheté sur un marché aux puces bien avant le début de notre aventure. En fonction des morceaux je mets différents masques aux mannequins et les manipule. Yannick jouait un morceau avec du texte où on entendait, « Les compliments c'est comme les gâteaux, à consommer sans modération », et je distribuais alors sur un plateau gâteaux et petits papiers enroulés sur lesquels était inscrit « vous êtes beau ». Yannick habite aujourd'hui dans le sud, je le rejoins fréquemment et nous envisageons de rejouer ensemble. À noter que c'est Yannick qui a proposé le nom de *Double Je* à partir de l'ambiance créée par la rencontre de mes textes et de son univers musical.

<http://soundcloud.com/double-je>

## **Quelques dates :**

11/2010 Le Terminus (Festival Cannibale Caniche) – Sarreguemines (57)

02/2011 Môle Seegmuller/café conservatoire (Festival Ososphère) – Strasbourg (67)

04/2011 Le Molodoï (Exposition Maelstrom) – Strasbourg (67)

04/2011 Pelouses du Zénith (Festival des Artefacts) – Strasbourg (67)

04/2011 Kulturfabrik (Festival Out of the crowd) – Esch-sur-Alzette (Luxembourg)

06/2011 Friche Laiterie (Sans titre (mais poétique)) – Strasbourg (67)

08/2011 Festival du Piou Piou – Franche-Comté (25)

# Le fragment ment quand

« Saute qui peut »

Bâton sauteur / Poésie sonore / Peinture / Sampling / Bruitisme / Musique électronique

Durée : 15 à 20 minutes

« Flo lis des textes tout en peignant bruyamment sur le sol avec son bâton sauteur. Jeu d'équilibriste, la performance distrait l'auditeur du texte mais renforce son adhésion. Le son mélangera progressivement samples du bâton et de la voix amplifiés, contrôlés par Moonlight Sonata, répondant complétant puis prolongeant l'action en directe. De la poésie sonore on dérivera vers le bruitisme et la musique électronique. Pour finir on pourra examiner les traces du bâton qui prendront la forme d'une peinture, tendus sur un châssis »

Performance réalisée le 14 décembre 2012 pour le Finissage de l'exposition *Make up* au Casino du Luxembourg dans le cadre d'une soirée consacrée à la poésie sonore.

Après le départ de Yannick pour le sud j'ai poursuivi mon travail entre poésie et musique avec Martial, aka Moonlight Sonata. Après quelques expériences dont celle du Luxembourg nous avons pris la direction du collage sonore et de la citation en fondant *Le fragment ment quand*



Nous définissons notre pratique comme *in situ* :

« Ce projet en évolution permanente basé sur la collecte, la réutilisation de matériaux (samples sonores et fragments de textes) et la pratique du collage en général, se jouent des définitions de leur librairie commune et font varier les interprétations pour créer de nouveaux univers ou tout simplement sublimer ceux existants. Ensemble, les deux amis explorent les mélanges entre poésie et musique électronique par les voies du sampling et du collage en usant de tous les outils qu'ils affectionnent (platines vinyles, livres et revues, enregistrements in situ, images et émotions, outils informatiques ou simplement la parole). La littérature est une de leur source mais elle se confronte au monde entier, vivant, qui leur sert de bibliothèque : ils utilisent ainsi sans distinction discours enregistrés, histoires lues, enregistrements. Durant leurs prestations, ils plongent dans leur librairie pour composer un mix de textes et de sons qui s'alimentent des propositions du public. Ainsi leurs créations répondent toujours à un lieu ou un événement, ou à une contrainte qu'ils se fixent eux-mêmes. Leurs expérimentations les amènent à se rapprocher d'une thématique souhaitée ou à s'écarter d'un objectif fixé. Ils créent ensemble de nouveaux sens ou de nouvelles vérités dans un espace temps donné »

## Quelques dates :

**Festival Ososphère**, Strasbourg, 12 décembre 2012

Performance et collage de samples récoltés lors de la journée "Le Fragment Ment Quand" dans le Café Conversatoire, festival d'arts numériques Ososphère à Strasbourg, durée 6h.

<http://soundcloud.com/fragment-ment-quand/la-conversation>

**Festival *Inact***, Strasbourg, 11 mai 2013

Performance fil rouge autour de la construction et déconstructions des sources sonores, travail en commun spontané avec d'autres artistes programmés le même soir.

<http://soundcloud.com/fragment-ment-quand/inaction-1>

**Semaine de l'environnement**, Strasbourg, 17 avril 2014

Performance dans le cadre de la semaine de l'environnement au Molodoï, Strasbourg

<https://soundcloud.com/fragment-ment-quand/la-minute-de-lenvironnement>

**Festival *Sans Titre Mais Poétique***, Strasbourg, 08 juin 2013

Performance fil rouge et création d'une discothèque disco spontanée en fin de festival



Notre collaboration est expérimentale, nous essayons diverses choses, de scène ouverte Slam accompagnée par un DJ au système ADN, sound system qui fonctionne à l'énergie solaire<sup>1038</sup>, mais avec avant tout l'envie de nous amuser ensemble :

« Bien que par mesure de défense, parfois cette activité ait été dite par nous « expérimentale », nous y cherchions avant tout le divertissement »<sup>1039</sup>

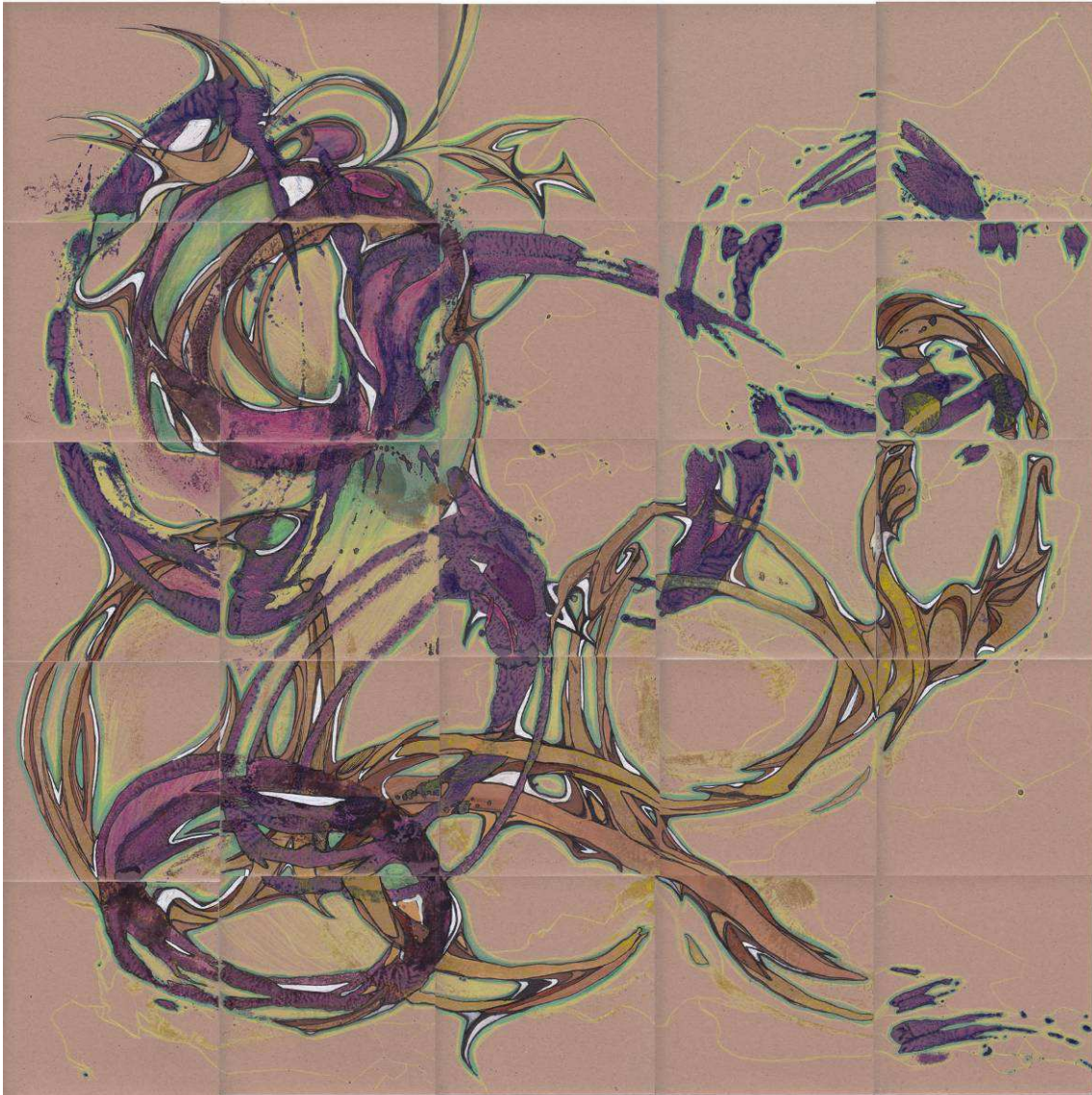
Nous préparons également un vinyl avec des textes de Jules Vernes de H.P. Lovecraft, et divers fragments de texte sur le thème du Labyrinthe le tout mixé sur des morceaux composés par Martial. Nous avons également réalisé une vidéo de collage « live » au cours de laquelle je manipule papiers et journaux, elle doit être accélérée pour ne durer que 12 minutes et rejoindre un montage vidéos de 2 heures aux côtés de vidéos réalisées bénévolement par des artistes vidéos du monde entier pour accompagner un mix DVD de Martial qui sera le premier projet d'édition de son association Invocat. Mon Puzzle de 25 pochettes cartonnées soit 5 pochette par 5 devait compléter cet *artwork*.

---

<sup>1038</sup> Annexe page 419

<sup>1039</sup> André Breton Revue Medium, 1954, cité par Barbara Formis, « L'art en jeu », in Vincent Romagny, *Anthologie : aires de jeux d'artistes*, Vélizy-Villacoublay, l'Onde, Quimper, le Quartier, 2010. p.116

## Puzzle



C'est Martial Daunis qui a lancé l'idée du Puzzle pour former une seule image à partir de tous les exemplaires des pochettes d'un DVD qu'il souhaite distribuer. Cela correspondait à des peintures que j'avais auparavant réalisé sur des papiers grand formats pliés, dont à l'inverse je séparais au final les cases formées pour en faire plusieurs petites peintures. Je me suis facilement adapté à ce nouveau format. Ces 25 pochettes ne serviront pas au projet initial, elles sont peu pratiques et trop étroites, nous allons essayer tenter d'insérer dans chaque pochette un poster de l'image formée par l'ensemble et peut-être un CD plus petit. Le DVD sera finalement distribué en 88 exemplaires dont les pochettes formeront un nouveau dessin.

§ Jouer, peindre et jouer... page 29

## Collection de chaussures d'enfant

Je dispose d'une collection de chaussures d'enfant trouvées dans la rue, des États-Unis à la Jordanie en passant par Mulhouse, Pau, Strasbourg et Paris etc.

Cette collection est symptomatique d'une pratique plus générale de récupération de fragments, objets, morceaux, bois, que je glâne en marchant, pour parfois en faire des sculptures, comme un lustre en algues séchées ramassées sur la plage.

## Atelier culturel « In situ : art urbain »

Dans le cadre de cet atelier, les étudiants devaient explorer en groupe un endroit de Strasbourg et proposer ensuite une visite aux autres étudiants<sup>1040</sup>.

Par ailleurs dans le cadre de l'atelier, j'ai fait installé une palissade en bois durant les grands travaux de modification du campus, contre la base du chantier. C'est grâce à l'immense opération de communication autour de « mon campus est un jardin » que nous avons pu mettre le projet en place. La rhétorique de l'expression démocratique était tellement présente dans cette propagande qu'il aurait été difficile de nous dire non, puisque nous demandions la mise en place peu coûteuse d'un espace d'expression libre. Cette palissade de chantier a été utilisée par les étudiants de l'atelier *In situ : art urbain* pour réaliser une fresque durant la semaine de l'environnement programmé par l'association campus vert. Par la suite l'action culturelle a laissé le projet à l'abandon et la palissade est devenue un espace d'affichage publicitaire comme d'autres sur le campus, malgré les efforts de l'association campus vert pour enlever régulièrement ces affiches. J'avais fait une proposition pour reconduire l'atelier et faire vivre l'espace, mais pour diverses raisons non pertinentes de mon point de vue elle n'a pas été retenue. Alors que ce type d'espace d'expression devrait être banale et exister partout il est aujourd'hui difficile à mettre en place, et à défendre : les responsables de l'université s'en désintéressent car ils ont peu de considérations pour ce qui peut s'y produire. Ils jugent les œuvres qui peuvent y apparaître comme de mauvaise qualité, et préfère rien du tout ou de la publicité.

---

<sup>1040</sup> On retrouve quelques photos sur le tumblr crée par une étudiante  
<http://strasbourg-urbex.tumblr.com/>



Il a été très difficile de défendre le maintien de cet espace d'expression. J'aurai aimé habité encore à Strasbourg pour engager des projets autour de celle-ci et la faire vivre. J'avais proposé à l'action culturelle de faire des appels à projet, de contacter les étudiants mais une fois l'atelier d'art urbain fini, l'action culturelle a abandonné ce projet et toute la médiation que j'avais envisagé au départ. Cela est allé de pair avec le déclin des ateliers culturels et le départ non remplacé de son responsable.

Cette initiative reste une expérience intéressante, même si sous certains aspects décevante non pas en elle-même mais de ce qu'elle a pu révéler de la situation de l'Université. J'ai par ailleurs eu le plaisir de poser moi-même cette palissade avec les employés du service des espaces extérieurs, qui sont les personnes avec qui j'ai le plus collaboré autour de ce projet et qui m'ont beaucoup appris sur eux et sur leur travail et sur l'Université.

Je suis content d'avoir pu mettre inconsciemment en pratique les conseils de Saul Alinsky : pour monter le projet nous avons rassemblés différents personnes intéressés et réussit à le vendre à nos interlocuteurs qui n'y étaient pas tous favorables au départ en utilisant notamment leur propre langage. La convergence très ponctuelle des intérêts des porteurs de la communication globale de l'Université et de l'opération « Mon campus est un jardin », de ceux l'action culturelle, de ceux de l'association campus Vert, et des miens propres nous a offert une courte fenêtre de tir pour réaliser ce projet. Ce qui a fait défaut au final c'est le maintien d'une action autour du projet, c'est-à-dire un intérêt profond de la part de nos partenaires, et non pas occasionnel : ce qui aurait pu être un projet à moyen, long terme est restée de l'ordre de la communication et de l'événementiel ce qui n'enlève cependant rien à la pertinence de l'expérience elle-même et à ce qu'elle a pu apporter à ses participants.



# FRESQUE VERTE

## Espace de création libre

Créée et gérée par L'Atelier culturel universitaire « In situ : art urbain », la Fresque verte s'inscrit dans la programmation **Mon campus est un jardin** proposée par l'Université de Strasbourg, son Service universitaire de l'action culturelle et les Investissements d'Avenir.

Questionnant l'art et sa relation au lieu, l'Atelier culturel universitaire « In situ : art urbain » s'est penché sur la mutation urbaine du campus qui se redessine actuellement en un parc vert et ouvert.

Dans le dédale des grilles du chantier paysager, il implante une « Fresque verte », un support-palissade en bois pour l'installation de créations issues de matériaux de récupérations ou naturels, dont il a posé les premières œuvres pour laisser ensuite libre cours aux contributions artistiques.

La croissance de cette fresque participative, ce « mur vivant », figurera l'évolution du campus universitaire vers un parc public.

**À partir du 16 avril 2014, la fresque est ouverte à toutes les contributions artistiques.**

Pendant un semestre, treize étudiants issus de disciplines diverses se sont rencontrés pour une réflexion et une pratique culturelle abordant les enjeux de la création plastique en ville, hors les murs. Cet atelier, encadré par Florent Schmitt, doctorant en arts plastiques, fait partie d'une offre de formations optionnelles proposées par le Service universitaire de l'action culturelle aux 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> années de Licence. Chaque année, ces Ateliers culturels universitaires donnent lieu à des présentations publiques.

Ici, en interaction avec le chantier du parc de l'université, dans le cadre de « Mon campus est un jardin » et à l'occasion de la Semaine de l'environnement, les travaux personnels et collectifs de l'Atelier « In situ : art urbain » se concrétisent dans l'installation d'un « mur vivant » sur le campus, avec le soutien technique des agents universitaires de la Direction du patrimoine immobilier – espaces extérieurs – et de la Direction des affaires logistiques intérieures.

## Projet ADN



« L'ADN est un **système de diffusion sonore autonome énergétiquement** (énergie solaire et mécanique en conception) et **nomade** lui permettant de s'installer dans n'importe quel types d'endroits. L'ADN, pour **Système Autonome de Diffusion Nomade**, prend son nom car inscrit dans le chariot de portage des journaux des **Dernières Nouvelles d'Alsace** mais aussi en référence à la chaîne de l'ADN permettant les liens entre les différents gènes.

L'ADN permet ainsi la **diffusion de tout événement** (scène ouverte, concert, spectacle, conférences, performance, ...) dans l'espace public, dans des endroits où l'installation d'une scène classique est incompatible ou tout simplement pour créer des espaces de convivialité autour de la parole et la musique »<sup>1041</sup>

Le projet a été véritablement collectif, à chaque étape du projet nous avons pu discuter collectivement de ses avancées et des décisions techniques à prendre : chacun pouvait donner son avis. Celui qui n'est pas spécialiste pouvait donner une bonne idée auxquels les autres

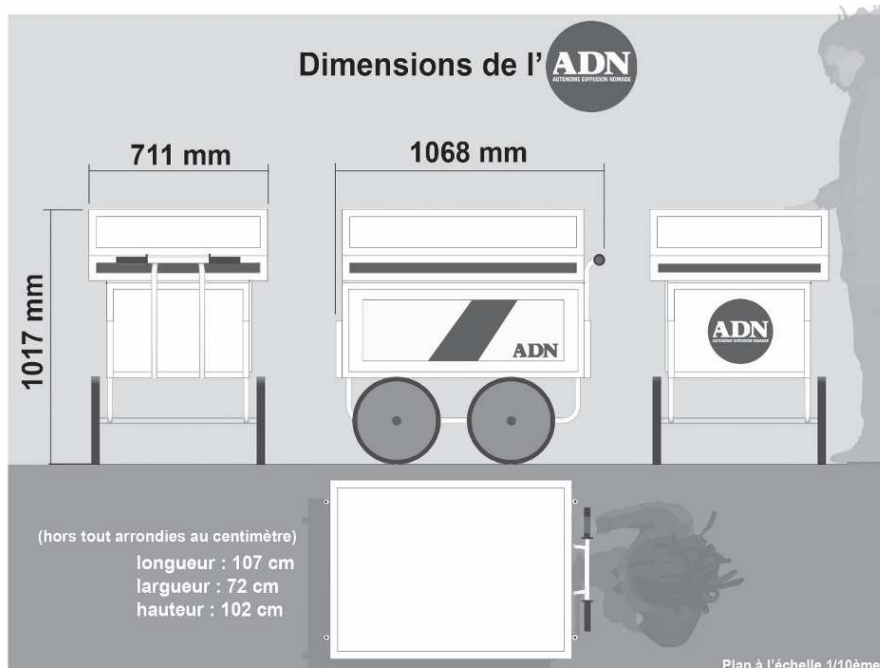
---

<sup>1041</sup> Extrait de la présentation générale du projet tel qu'elle se trouve sur notre site internet <http://azqs.com/adn/>

n'auraient pas pensé. Le brainstorming est bien plus efficace pour résoudre un problème que le cloisonnement des informations.

Le projet a été initié par Martial Daunis aka Moonlight Sonata, qui avait récupéré une première charrette DNA et souhaitait en faire un *sound system* mobile. J'ai rapidement été invité à participer au projet et à réfléchir à sa mise en œuvre. Le projet m'intéressait notamment pour pouvoir proposer des scènes ouvertes Slam dans n'importe quel espace. Nous avons trouvé ensemble des financements et avancer dans le développement du projet rejoints par Valentin Funrock formé au design transport, qui s'est occupé d'une partie de la modélisation du projet et d'une partie de sa conception. Son réseau professionnel nous a notamment permis d'avoir accès à l'atelier de carrosserie d'art H.H. Service où nous avons pu réaliser des modifications sur l'engin ainsi que des travaux de peintures (sous-couche blanche et vernis de protection de grande qualité). En contre-partie nous avons pu sonoriser une journée portes ouvertes de l'atelier dans le cadre de l'exposition « Faire le Mur », des artistes voisins de Zone d'art.

D'autres amis DJ ont pu essayer le dispositif et donner leur avis. Mon amie Valérie Viard, couturière du « dimanche » a passé plusieurs week-ends pour réaliser la bâche de protection du système en mode transport qui sert également de tonnelle lorsqu'il est déployé. Elle a eu l'idée d'utiliser des attaches rapides pour fixer le flight case qui contient la partie audio (les deux platines et la table de mixage).



Le déplacement piéton de la charrette à pied tient de la performance et influe sur la réception de l'installation. Le public est impressionné par notre démarche. L'effort fournit de la valeur à notre présence et du sens à notre propos. Nous essayons de montrer qu'il est possible de nous déplacer, de nous alimenter (en énergie et en aliments) de faire de l'art, autrement.

Pour suivre la vie du projet : <http://azqs.com/adn/> (hébergement associatif)

## **Cheese versus Coconut series vol 1**

J'ai réalisé un autocollant pour la pochette de la compilation *The Cheese versus Coconut series vol 1*. Ce vinyl rose est un mix de morceaux de Richard Cheese et d'extraits du film *C'est arrivé près de chez vous* sur une face et sur l'autre de morceaux de Senor Coconut<sup>1042</sup> et d'extraits du film *Le Père Noël est une ordure*. Sont également fournis des sachets de noix de coco et de fromage râpés. Cheese et Coconut reprennent avec des orchestres des musiques populaires, l'un en mode « crooner », et l'autre en mode « bongo caliente ».

J'ai repris l'esprit des Looney Tunes pour la typo et j'ai mixé une pin-up avec un nu de Gauguin allongé sous un cocotier le tout sur un morceau de fromage. J'ai également réalisé une illustration de « pin-up fromagère » « spécial Noël » en référence à Richard Cheese et au film *Le Père Noël est une ordure* (illustration ci-dessous) pour le dos de l'insert qui décrit le contenu du pack *The Cheese vs Coconut Series Vol. 1*, (texte ci-dessous).

L'insertion de sachets de noix de coco et de fromage, la fausse revue de presse et les extraits de films sélectionnés donne un aperçu du sens de l'humour de Leekid, Dj fondateur des *Enfants de la pluie*<sup>1043</sup>. Par ailleurs il s'agit d'un projet pirate, les DJs ne possédant pas les droits des œuvres qu'ils ont mixé et qu'ils vont presser. Ce projet ne rapportera aucun bénéfice et tous ses acteurs sont bénévoles, ils ont travaillé pour le plaisir, motivés par l'idée de pouvoir faire entendre ces morceaux inédits à leurs amis, tout en leur proposant un objet complet.

---

<sup>1042</sup> Voir note page 162.

<sup>1043</sup> § Les enfants de la pluie ou la création permanente page 162



Autocollant, *The Cheese versus Coconut series vol. 1*



*N'en fais pas tout un fromage !*

*Recto de l'insert contenu dans la pochette du vinyl  
The Cheese versus Coconut series vol 1*

Ce pack contient :

- 1 E.P. 33T Rose - limité à 25 exemplaires.
- 4 morceaux de fromage musicaux (4 reprises par Richard Cheese)
- 3 extraits de noix de coco vibratoires (3 reprises par Señor Coconut/Uwe Schmidt)
- De nombreux extraits du célèbre film « Le père Noël est près de chez vous »
- 1 dose de fromage râpé italien (« Vacchino ») affiné 18 mois en frigidaire vintage, pour les fins de mois difficiles – surtout les 30 derniers jours.
- 1 dose de coco râpée (administration : voie orale), pour les fins de mois difficiles – surtout les 30 derniers jours.
- Beaucoup de bonheur.

Tracklist :

Face A (« N'en fais pas tout un fromage »)

Extrait de *C'est arrivé près de chez vous* – Dans 10 ans, cette petite...

Richard Cheese – Baby Got Back (Sir Mix-A-Lot cover)

Extrait de *C'est arrivé près de chez vous* – Beaucoup d'homosexuels dans votre métier

Richard Cheese – Personal Jesus (Depeche Mode cover)

Extrait de *C'est arrivé près de chez vous* – La brique rouge

Richard Cheese – Sunday Bloody Sunday (U2 cover)

Extrait de *C'est arrivé près de chez vous* – Je chiais...

Richard Cheese – Insane In The Brain (Cypress Hill cover)

Face B (« Musique à la noix »)

Extrait du *Père Noël est une ordure* – Gaspacho (le truc avec les haricots rouges...ahh oui le chili !)

Señor Coconut And His Orchestra – Around The World (interlude) (Daft Punk cover)

Extrait du *Père Noël est une ordure* - Thérèse je t'encule

Señor Coconut And His Orchestra – Dreams Are My Reality (OST 'La Boum' cover)

Extrait du *Père Noël est une ordure* – Le délire de l'artiste

Señor Coconut is Lisa Carbon – Space Oddity (David Bowie cover)

Extrait du *Père Noël est une ordure* – Porc

Revue de presse/Chroniques du disque (extraits) :

- *La bande son idéale pour les fêtes de fin d'année en famille !* (Tino Rôti)

- *De la bombe !* (Oussama)

- *Le fromage fourni avec le vinyle était absolument délicieux !* (Richard Cheese)

- *La noix de coco fournie avec le vinyle déboîte sa mémé !* (Uwe Schmidt)

- *Tellement bien que j'en ai arraché mon brushing !* (Jonny Bigoudi)

- *Trop bien !* (Les révoltés du Bounty)

- *C'est quoi ce truc ?!* (Fromagerie Bel)

- *Enfin un fucking bastard qui se décide à sortir ça en vinyle !* (John The Vinylator)

Note : ce disque est issu d'une gravure artisanale, ce qui explique son prix relativement élevé, sans qu'aucun bénéfice ne soit fait. Ce projet s'adresse avant tout aux amoureux du vinyle en leur proposant sur ce format des morceaux jusque-là inédits. Tous les morceaux musicaux ont été masterisés et gravés à partir d'un format sans perte (FLAC).



## Collages- détournements - citations

Parallèlement au *Fragment ment quand*<sup>1044</sup>, je réalise des collages papiers mais aussi numériques ou des recadrages à partir de pages de bandes dessinées scannées dont j'extrais des cases ou parfois simplement du texte. Avec Martial Daunis nous préparons un morceau à partir de fragments du texte de *Doktor Sleepless* de Warren Ellis.



Warren Ellis, Raulo Caceres  
*Captain Swing et les pirates électriques de Cindery Island*, 2013



Jerry Frissen, Guy Davis  
*Les Zombies qui ont mangé le monde n°1*  
*Une odeur épouvantable*, 2005

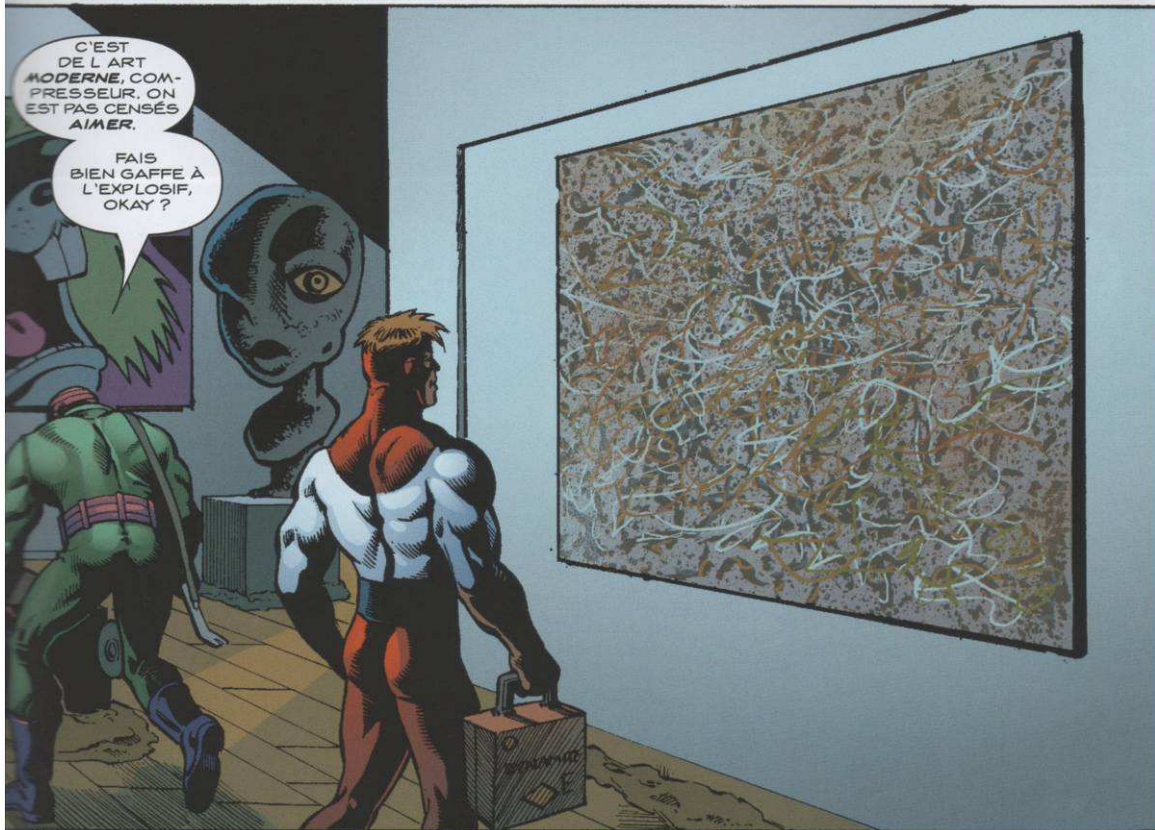
<sup>1044</sup> Annexe page 411



Brian Azzarello, Marcello Frusin, Steve Dillon  
*Hellblazer, Freezes over*, 2005

Ces images sont extraites de la série « Comics quote » dont une partie a été présentée dans le cadre de Strasbulles, du 5 mai au 4 juin 2015 au Préo à Oberhausbergen. Cette série contient également un recueil de citations de l'art contemporain dans la bande dessinée comme la planche ci-dessous extraite de Peter Milligan, Darick Robertson *Toxin : Dans la peau d'un flic*.

Je réalise par ailleurs des pyrogravures ou des affiches à partir de citations issues de la littérature, de textes théoriques ou de bandes dessinées, sans distinction, dans la continuité du travail mené avec le *Fragment ment quand*. Le texte ci-dessous donne un aperçu de la composition des affiches : je ne suis pas graphiste mais j'accorde un intérêt à la mise en page de manière à ce que la scansion du texte ne coupe pas les phrases en plein milieu, et qu'elle forme des ensembles de mots cohérents.



**Tu pourras toujours t'arranger  
avec les erreurs que tu fais.  
Les erreurs que tu ne fais pas  
parce que tu ne fais rien  
parce que tu n'essaie pas,  
que tu ne prends pas de risques...  
voilà les erreurs qui te hanteront  
quand tu sera vieux.**

**Va là où ton cœur te dit d'aller...  
La vie s'occupera du reste.**

J. Michael Straczynski, Peter Milligan, 2011  
Thor, *Victoire*

# Florent SCHMITT

## L'ART COMME JEU

### Pratiques et utopies

#### Résumé

L'art comme jeu n'est pas une simple métaphore. Il correspond à la forme que prennent de nombreuses œuvres d'art notamment les maquettes et miniatures contemporaines et aujourd'hui le jeu est représenté ou mis en scène dans de nombreuses expositions. Cependant l'artiste n'est pas un joueur comme les autres mais un joueur professionnel qui s'oppose à la figure du non-artiste ou de l'artiste amateur défendue par les artistes des avant-gardes qui avaient élevé le jeu au rang d'art. Alors que la consommation de l'art prend la forme d'un divertissement à grande échelle et que l'on assiste à une Disneylandisation des musées, l'art contemporain comme jeu ne semble plus aussi subversif que celui des années soixante. Pourtant l'art comme jeu en tant que modèle et outil de changement social perdure. C'est un art d'attitude, héritier des dernières avant-gardes, se tenant en dehors des frontières habituelles de l'art et réalisant le dépassement souhaité par les situationnistes ou Allan Kaprow.

art ; jeu ; avant-garde ; loisir ; temps libre ; divertissement ; culture ; politique ; communautés ; utopie ; compétition ; coopération ; art contemporain ; travail ; plaisir ; liberté ; artiste ; artisan ; amateur ; non-artiste ; non-art ; environnement d'art ; art brut ; attitude ; joueur ; contestation ; Internationale situationniste ; Kaprow ; Huizinga ; désobéissance civile ;

#### Résumé en anglais

Art as play is not only a metaphor. It is the particular form of many works of art, especially contemporary models and miniatures. Play itself is nowadays represented or staged in numerous exhibitions. However, the artist is not a player like any other but a professional player in contrast to the figure of the non-artist or amateur artist defended by avant-garde artists who had raised play to the level of art. While the consumption of art takes the form of large-scale entertainment and we witness a Disneylandisation of museums, contemporary art as play no longer seems as subversive as it did in the sixties. Yet art as play as model and tool for social change endures. It is an art of attitude, heir to the last avant-gardes, standing outside the usual boundaries of art and an art that achieves the desired by Allan Kaprow and the Situationists.

Art ; play ; avant-garde ; leisure ; spare-time/free time ; entertainment ; culture ; politics ; communities ; utopia ; competition ; cooperation ; contemporary art ; work ; pleasure ; freedom ; artist ; craftsman ; non-artist ; non-art ; environmental art ; art brut ; attitude ; player ; contestation ; Situationist International ; Kaprow ; Huizinga ; civil disobedience.