



**HAL**  
open science

## Performer l'usage, une poétique fiction

Emmanuelle Becquemin

► **To cite this version:**

Emmanuelle Becquemin. Performer l'usage, une poétique fiction. Art et histoire de l'art. Université Panthéon-Sorbonne - Paris I, 2021. Français. NNT : 2021PA01H316 . tel-03652178v1

**HAL Id: tel-03652178**

**<https://theses.hal.science/tel-03652178v1>**

Submitted on 26 Apr 2022 (v1), last revised 28 Apr 2022 (v2)

**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.



**Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne**

École des arts de la Sorbonne

**École Nationale Supérieure de Création Industrielle**

Centre de Recherche en Design ENSCI-Les Ateliers

ENS Paris-Saclay

**Doctorat Arts et Sciences de l'Art**

Mention Arts Plastiques

École doctorale APESA ED 279

**Soutenance du**

**19 novembre 2021**

# PERFORMER L'USAGE, UNE POÉTIQUE-FICTION

**Emmanuelle Becquemin**

*Sous la direction de* **Christophe Viart**

*Co-direction d'* **Armand Béhar**

## **JURY**

**Sophie Kaplan**, Directrice, La Criée centre d'art contemporain - Rennes

**Bernard Lafargue**, Professeur des universités, Université Bordeaux Montaigne

**Magali Nachtergaël**, Professeure des universités, Université Bordeaux Montaigne

**Cloé Pitiot**, Conservatrice, Musée des Arts Décoratifs, Paris

**Marie Preston**, Maîtresse de conférences, Université Paris 8

**Christophe Viart**, Professeur des universités, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne

**Armand Béhar**, Directeur adjoint, Centre de recherche en design

(ENSCI-Les Ateliers ENS Paris-Saclay)

# Sommaire

---

Sept tomes composent le mémoire.  
Aucun ordre de lecture est imposé.

Les signets permettent une navigation aisée pour organiser sa lecture.



## **Prélude •**

## **• Ouverture**

### **De l'art-action à l'art fiction**

p. 39

1. Dialogue
2. Objet performantiel
3. L'usage comme médium
4. De la fonction à la fiction

### **Effets de fiction dans les performances**

p. 87

1. Quand y-a-t-il de la fiction ?
2. Les dimensions fictionnelles de la performance
3. Pour un effet de fiction
4. Effets de la fiction

### **Performances fictionnées**

p.139

1. Définir la performance fictionnée
2. Performances-fictions et hétérotopies
3. Actions et fiction, praxis et poétique
4. Fictions agissantes

### **Fictions d'objets**

p.215

1. Design et fictions
2. Objets et récits
3. Performer l'usage
4. Déploiement néo-pop
5. Les performances-fictions et leur double

### **L'art de la tangente**

p.307

1. Cool performances
2. Créer, est-ce encore résister ?
3. Prendre la tangente

**.Prélude.**







PERFORMER L'USAGE, UNE POÉTIQUE-FICTION

## **PRÉLUDE**



## PARADE

Nous étions sous l'emprise d'une torpeur moite de fin d'après midi. En permanence et quelle que soit l'heure de la journée. Un vent poisseux, chargé d'humidité, qui nous rappelait nos années d'expatriés dans les villes plus ou moins hors-norme d'Asie du sud-est.

Sauf qu'ici, une épaisse sensation de dé-réalité nous collait à la peau : nous étions à Bâle, et rien n'expliquait cette atmosphère lancinante, brumeuse, pétrifiante qui envahissait la ville depuis quelques semaines.

Au début, chaque occupant de la maisonnée tentait peu ou prou de vaquer à ses obligations : mais tout était ralenti, les actions des uns et des autres s'étiraient comme dans un film amateur, comme si les pâteuses couches d'humidité se muiaient en lests greffés sur le corps et qu'il fallait tant bien que mal soulever dès qu'il s'agissait de se mettre en mouvement.

Nous, nous avions pris nos quartiers dans le salon, une pièce qui avait le mérite d'être en partie aveugle. Il avait été décidé que nous ne sortirions plus, le dehors étant tout simplement plus insupportable que le dedans. Attendant qu'un anticyclone ou un orage - que sais-je - ne balaie d'un coup sec et péremptoire ce climat de « fin du monde ».

Les parois suintaient l'humidité. Et comme elles, nous transpirions : des flaques d'eau et de sueur se répandaient çà et là sans que nous prenions la peine de nettoyer quoi que ce soit. De toute façon, la chaleur avait aussi cette force de faire évaporer ces liquides, qui, malheureusement pour nous, avaient aussitôt disparu, réintégré l'humidité ambiante.

Le yucca du salon, lui, s'affaissait progressivement et au fil des jours, de manière étonnamment brusque d'ailleurs, semblait se rapetisser : non seulement ses feuilles se boursouflaient, créant des torsions végétales particulièrement acrobatiques, mais son tronc aussi accusait le coup : nous le voyions se

nanifier comme si un mystérieux horticulteur passait inaperçu dans notre dos, et, par la force de quelques incantations, mystérieuses elles aussi, le réduisait centimètre par centimètre.

Parfois, il nous semblait que les murs vibraient, comme s'ils suffoquaient aussi de cette situation, et sous nos yeux hallucinés, nous avions l'impression que les tableaux, les miroirs, les horloges, les luminaires prenaient vie, ou plutôt qu'ils amorçaient une lente agonie, râlant tout leur mal-être dans un chuchotement symbiotique effrayant.

Tout avait l'air de rendre l'âme : humains, animaux, plantes, objets.

Seul le couple de chats asiatiques, posés sur la commode, sous la fenêtre, sublimement stoïques, semblait indifférent aux montées de température fantatiques et massives. Le gros chat doré hochait imperturbablement sa tête, dans un rythme de méditant aguerri, tandis que la chatte blanche abaissait et relevait sa patte en signe de salut permanent - geste affectueusement solitaire, que je prenais comme un sourire bienveillant adressé à son compagnon. La planète semblait avoir décidé d'une mort douce et lente en étouffant progressivement ses occupants. Dans cette léthargie imposée, à heure fixe, sonnait le glas.

Nos corps semblaient sur-réagir à la situation. Nous boursouflions nous-mêmes, nos peaux se transformaient progressivement en corolles de rides, qui semblaient, comme le yucca, nous envahir malicieusement. Nous devenions rides fleuries, à la fois bégonias, pétunias, hortensias.

Accepter la transformation de notre enveloppe corporelle consistait à tourner notre désespoir vers notre environnement. Sans trop comprendre pourquoi, nous répétions inlassablement le même geste. Nous polissions avec une rigueur suisse patrimoniale l'accoudoir près de nous. Ou, si nous avions la force de nous lever, le vase en céramique posé depuis des années sur la commode, près des chats asiatiques. Cette rigueur humaine était finalement la seule manière possible d'exister dans la torpeur ambiante, qui annihilait toute envie d'être.

Nous déraillions. En toute conscience. Dans le calme

et la volupté.

Nous nous regardions faire l'un l'autre. Avec amour. Nous nous regardions sortir de nous-mêmes, tentant une échappée vers d'autres abysses, mimant un pas léger et volatil, signe de protestation contre le magma humide dans lequel nous étions embourbés jusque dans nos moindres pores. Le monde allait fondre, nous-mêmes allions nous évanouir, mais du moins resterait, comme un écho absurde à cette situation mortifère, cette tentative ultime de parader.

D'après *Helvet Underground*, 2009  
Clédat et Petitpierre

## L'OMBRE DE GORDON

« J'aime à penser à mes œuvres comme à des questions détournées de design imaginaire, qui proposeraient des moyens de repenser ce qui existe déjà<sup>1</sup>. »

### *Matta-Clark*

Gordon Matta-Clark est un artiste qui a toujours cherché à théoriser son travail ou du moins à en parler et à l'analyser. Cette parole a pris corps de plusieurs manières, à la fois lors d'entretiens et d'interviews (pour la radio ou pour des revues et catalogues) mais aussi de manière plus personnelle lorsque l'écriture devient une source d'investigation à la fois théorique et poétique. Ces textes-ci sont à l'opposé de ses entretiens et prennent souvent la forme d'une suite de mots brefs et concis, dévoilant un format d'écriture incisive où le mot ambitionne de contenir l'idée ou l'image. L'écriture a une place importante dans la pratique de l'artiste, au même titre que la vidéo et la photo : les mots sont des outils pour prolonger les actions qu'il réalise dans l'espace urbain. De la même manière, les mots me permettront d'explicitier ultérieurement, alors que je navigue constamment dans le régime des images, comment l'écriture et l'exploration des formes d'écriture peuvent aussi faire méthode dans le cadre de la thèse.

### *Clockshower - 1973*

La performance *Clockshower* de Gordon Matta-Clark pose les perspectives de cette recherche, tel un prologue aux questions qui seront soulevées ici.

#### *Methods of occupation*

*(a term for transforming space to suit ones needs)*

*by surimposition*

*by envelopement*

*by consumption*

*by digestion<sup>2</sup>*

---

<sup>1</sup> Gordon Matta-Clark, « Office Baroque », entretien avec Jane Crawford, Anvers 1977 dans *Gordon Matta-Clark - Entretiens*, Paris, Editions Lutanie, 2011, p.97.

<sup>2</sup> Je préfère laisser le texte dans sa langue originelle. Gordon Matta-Clark, cité dans Corinne Diserens (dir.), *Gordon Matta-Clark*, Marseille, musée Cantini, Marseille, musées de Marseille, 1992, p.109.



## *Occuper l'espace : les mots*

Le titre de la performance *Clockshower* : une brève expression qui dévoile un programme intrigant et qui, dans le même temps, signe le plaisir de l'artiste à utiliser les mots pour les faire « twister ». *Clockshower* renvoie à *Clock Tower*, un building architectural légendaire pour les New - Yorkais, et ce depuis sa création dans les années 1890. Car au sommet de cette tour, siège social de la New York Life Insurance Company, se trouve la plus grosse horloge mécanique de l'époque : quatre cadrans fixés sur les quatre faces du bâtiment et un mécanisme très sophistiqué articulant une douzaine d'engrenages attachés à un marteau frappant une cloche en bronze de deux tonnes.

*Clock Tower - Clockshower.*

## *Occuper l'espace : les Non. U. bâtiments<sup>3</sup>*

Cette horloge ne fonctionne plus depuis plusieurs années lorsque Matta-Clark est invité à exposer dans une galerie d'art, la Clock Tower Gallery, qui a pris ses quartiers dans une salle située sous le mécanisme horloger. Un espace atypique, prévu au départ pour être une salle de divertissement, qu'Alanna Heiss, jeune curatrice de l'époque et future directrice de PS1, avait réussi à faire ouvrir alors qu'elle cherchait à investir des espaces inutilisés et abandonnés dans la ville de New York. Cette invitation tombe alors à point nommé pour l'artiste : « Nous étions alors en train de réfléchir sur les vides, les ruptures, les espaces abandonnés, les endroits qui n'étaient pas urbanisés (...) des endroits métaphoriques au sens où ce n'est pas leur utilisation possible qui était intéressante... C'est comme si nous avions plongé avec la syntaxe<sup>4</sup>... »

Pour Gordon Matta-Clark, travailler ou inciser la structure architecturale des bâtiments est une opération qui est du même ordre que celle de ciseler les mots d'un texte : *c'est comme si nous avions plongé avec la syntaxe*... Bien qu'il énoncera le concept d'anarchitecture ultérieurement, *Clockshower* se pose déjà comme une réflexion sur le vide. Un vide à comprendre au sens propre : les espaces abandonnés comme point de départ de l'action. Mais aussi, bien évidemment à entendre au sens figuré : l'artiste parlera dans une de ses interviews du vide métaphorique de l'espace<sup>5</sup>.

L'espace ici se métonymise dans un objet : le cadran d'une horloge mécanique. Chez Gordon Matta-Clark, l'espace est d'ailleurs toujours pensé en tant qu'objet : il dira à propos des maisons américaines de banlieue qu'il n'allait pas tarder à découper. « Je me suis mis à considérer le lieu comme un tout, comme un objet<sup>6</sup>. »

<sup>3</sup> Gordon Matta-Clark dénommait les bâtiments qu'il choisissait *The Non.u.mental Buildings*, par opposition aux bâtiments architecturaux monumentaux représentant d'une manière ou d'une autre le pouvoir officiel.

<sup>4</sup> Gordon Matta-Clark, cité dans Marianne Brouwer « Mettre à nu », *Gordon Matta-Clark, op. cit.*, p.51

<sup>5</sup> J'expliciterais cette expression ci-après.

<sup>6</sup> Gordon Matta-Clark, « Splitting the Humphrey Street Building », entretien avec Liza Bear, mai 1974, dans *Gordon Matta-Clark - Entretiens, op. cit.*, p.9.

Espace-objet abandonné (l'horloge ne fonctionne plus depuis des années), la Clock Tower possède toutes les caractéristiques des futurs *Non.U.Buildings*. Elle est un « espace négatif<sup>7</sup> » et interpelle l'artiste parce que l'horloge ne fonctionnant plus, elle est, comme il le dira ultérieurement dans un de ses écrits littéraires, « un parfait point de non-usage<sup>8</sup>. »

Cette performance met en exergue plusieurs caractéristiques propres à l'ensemble des œuvres du corpus.

D'une part, le rapport au contexte dans l'acte de création : sollicité par Alanna Heiss, Gordon Matta-Clark ne cherche pas à exposer dans l'espace de la galerie mais va plutôt travailler avec l'espace dans lequel il est invité. Il prend donc en considération le lieu comme un matériau de création : ainsi, ce n'est pas la galerie mais le building (dans lequel la galerie est installée) qu'il va chercher à travailler avec tout ce que celui-ci porte de mythes et de prouesses modernistes.

D'autre part, l'objet horloge - ici surdimensionné et inscrit dans l'espace public - ne fonctionnant plus, l'artiste investit le « vide métaphorique<sup>9</sup> » que celui-ci génère. L'heure ne tourne plus. Le temps s'est arrêté, et sans doute Matta-Clark y voit un bon point de départ pour œuvrer artistiquement. « La véritable nature de mon travail sur les bâtiments est en contestation avec la démarche fonctionnaliste, dans la mesure où ce type de démarche ou de vocation sûre d'elle-même n'a pas réussi à mettre en question ni à réexaminer la qualité de vie au service de laquelle elle était censée agir<sup>10</sup>. » Le point de non-usage est précisément l'endroit qui témoigne de l'échec des ambitions progressistes et modernistes et qu'il faut mettre en exergue pour faire surgir un nouveau rapport au monde. Matta-Clark va alors performer avec l'objet pour faire advenir un autre usage, un autre espace, plus poétique, moins fonctionnaliste. L'artiste dialogue avec l'horloge de la Clock Tower en décalant sa fonction par une performance dans un geste qui se veut à la fois « métaphorique, sculptural, social<sup>11</sup>. »

### *Occuper l'espace : surimposition, superposition*

En juxtaposant des usages par l'intermédiaire de deux objets, une douche et une horloge, en inversant les rapports privé-public (l'espace privé d'une salle d'eau devient public ; l'espace public d'une horloge devient privé), Matta-Clark glisse d'un lieu à un autre comme il a glissé d'une consomme à une autre. Objets et mots sont deux matériaux dont l'artiste se saisit pour en faire l'enjeu d'une performance. Il s'amuse à superposer deux images tel un photographe, comme

---

<sup>7</sup> *Ibid.*, p.9.

<sup>8</sup> Gordon Matta-Clark cité dans Antonio Sergio Bessa, *Gordon Matta-Clark : Anarchitect*, New Haven, Yale University Press, 2017, p.133.

<sup>9</sup> Gordon Matta-Clark, « Splitting the Humphrey Street Building », *art. cit.*, p.11.

<sup>10</sup> Gordon Matta-Clark, cité dans Marianne Brouwer « Mettre à nu », *art. cit.*, p.52.

<sup>11</sup> Gordon Matta-Clark, « Les découpes de Gordon Matta-Clark », entretien avec Donald Wall, mai 1976, dans *Gordon Matta-Clark - Entretiens*, *op. cit.*, p.97.

il a superposé deux expressions tel un poète. Le monde des objets (le cadran d'une horloge) et le monde du langage (le nom donné au building) sont brouillés par la performance, bousculant notre appréhension du réel.

Dans cette superposition, une nouvelle poésie surgit qui a pour conséquence de « retire[r] à l'image du monde ses métaphores les plus évidentes<sup>12</sup>. » L'artiste, en jouant l'effet de la surimposition, soustrait et scalpe les usages habituels pour proposer à notre regard d'autres métaphores d'usage du monde - moins familières, plus fictionnelles. De sorte qu'il remet « les moralisateurs arriérés de la société industrielle où il convient : dans une canalisation bien exécutée<sup>13</sup>. »

### *Occuper l'espace : lier*

*Clockshower* associe le haut et le bas, le ciel et la terre. Cette association est matérialisée par le dézoomage vertigineux de la caméra : le spectateur prend alors conscience de la position spatiale du performeur et de la hauteur du building. Dans un mouvement fluide et particulièrement impressionnant de travelling arrière, Gordon Matta-Clark traduit dans son film le fil imperceptible qui, selon lui, relie « l'extase vers le haut (ou voix mystique) » à « l'extase vers le bas (voix civique)<sup>14</sup> ».

Dans la cosmogonie de l'artiste, il faut relier les cieux aux sous-sols, s'élever en pénétrant les profondeurs, détruire pour donner vie. En quelques mots, récuser le dualisme, faire en sorte que gestes et objet se rattachent à un écosystème plus vaste<sup>15</sup> : la mise à l'écart du monde provoque a contrario une rencontre.

### *Occuper l'espace : performer*

En parlant de son travail, Gordon Matta-Clark précise qu'« il ne s'agit pas d'une performance adressée à un public, mais d'un événement, résultat d'une action, d'un travail qui est secondaire par rapport à la performance. Cela peut sembler étrange, contradictoire : quelque chose qui ne tient pas exactement de la performance en tant que telle, parce qu'il ne s'agit pas d'une action spécifiquement isolée. Au contraire, c'est tout le lieu, tous les actes, qui font exister l'événement, qui constitue l'œuvre<sup>16</sup>. » L'action effectuée de l'artiste transforme l'espace public en une scène qui apparaît de manière involontaire dans le champ de

<sup>12</sup> Marianne Brouwer, « Mettre à nu », *art. cit.*, p.51.

<sup>13</sup> Gordon Matta-Clark, « Les découpes de Gordon Matta-Clark », *art. cit.*, p.69.

<sup>14</sup> « Il nous oblige à redéfinir certaines notions familières, comme par exemple, le mur, la fenêtre, la porte, l'escalier, dans et à partir de la réflexion qui précède la conception d'une construction. Matta-Clark essayait d'emprunter deux voix différentes - l'extase vers le haut (ou voix mystique) ou encore l'extase vers le bas (voix civique)- afin de créer son travail en direction de la ville. On peut aller jusqu'à parler ici d'une double transcendance. «L'impulsion poétique nous oblige à descendre jusqu'à l'âme de la contemplation, jusqu' "au royaume des ombres" afin d'implanter dans ce monde-là les paradigmes qu'on a pu contempler pendant notre ascension. » Corinne Diserens, « Les années Greene Street », dans *Gordon Matta-Clark, op. cit.*, p.13.

<sup>15</sup> Pour plus de précision, ne pas hésiter à lire Gordon Matta-Clark, « Les découpes de Gordon Matta-Clark », *art. cit.*

<sup>16</sup> Gordon Matta-Clark, « Splitting the Humphrey Street Building », *art. cit.*, p.27.

vision des passants. Ainsi, ce qui lie l'artiste, l'action, le lieu et les passants est un évènement, c'est-à-dire quelque chose qui arrive (to happen) dans l'espace public sans que quiconque n'ait été convié à cette apparition.

Par ailleurs, Gordon Matta-Clark était un danseur confirmé très proche des danseurs de la Trisha Brown Company. Les actions qu'il effectue<sup>17</sup> éprouvent un corps dansant (dans) l'espace architectural : « Travailler sur une maison » écrit Marianne Brouwer « c'était comme être engagé dans un pas de deux (...) Dans l'entrelacement de la danse, le sujet et l'objet se fondent l'un dans l'autre<sup>18</sup>. » Son œuvre est à la croisée de ses formations d'artiste, d'architecte et de danseur et c'est là que Gordon Matta-Clark revendique de situer son travail<sup>19</sup>. La performance, chez Matta-Clark, est toujours une action qui ouvre un espace scénique générant un geste proche de la danse et œuvrant à un dialogue intime et physique avec l'espace-objet qu'il s'est choisi. « Mon travail est intimement lié à la performance en tant que forme théâtrale dont font partie à la fois mon activité artistique et les changements apportés à la structure du bâtiment (...) : c'est une action en cours pour les passants, tout comme le chantier tient lieu de scène pour les piétons pressés qui y circulent<sup>20</sup>. »

### *Occuper l'espace : dialoguer*

Gordon Matta-Clark a toujours utilisé la vidéo pour rendre compte de ses actions. En filmant la performance *Clockshower*, il propose une séquence narrative particulièrement cinématographique. L'intrigue se résout par un long travelling arrière dans la dernière minute de la vidéo : le spectateur découvre que le cadran de l'horloge est installé à des centaines de mètres du sol, au sommet d'un building, ce dont ne rendaient pas compte les images en gros plan du film. *Clockshower* fait sans référence à un film de 1923, *Monte là-dessus !* réalisé par les cinéastes Fred Newmeyer et Sam Taylor où la star du cinéma muet Harold Lloyd manque de chuter d'un building new-yorkais et se rattrape aux aiguilles d'une horloge mécanique. Outre la citation, Gordon Matta-Clark a souhaité prolonger le dialogue avec le même trucage visuel (par l'usage ici d'une vue en plongée, là en contreplongée) qui permet de gommer l'existence du toit plat (pour le film de Newmeyer et Taylor) ou de la terrasse du building (pour la performance de Matta-Clark) afin d'accentuer la sensation de vide et la prise de risque incommensurable<sup>21</sup>. Il est alors significatif de noter que la performance

---

<sup>17</sup> À ce titre, l'œuvre de Gordon Matta-Clark s'inscrit dans la tradition historique des performances qui mettent le corps à rude épreuve. Ses actions sont toujours extrêmement physiques et dangereuses.

<sup>18</sup> Gordon Matta-Clark, « Mettre à nu », *art. cit.*, p.55.

<sup>19</sup> Voir la performance *Tree Dances* où des danseurs investissent un arbre qui a été empli de cordes, de draps et d'échelles permettant aux performeurs de monter, de descendre et de se déplacer dans l'espace végétal (et même d'y dormir). À ce propos, on peut aussi remarquer que Gordon Matta-Clark était le fils d'une designer, Anna Clark et d'un peintre, Roberto Matta.

<sup>20</sup> Gordon Matta-Clark, « Les découpes de Gordon Matta-Clark », *art. cit.*, pp.78-79.

<sup>21</sup> Il faut souligner la prouesse physique de l'acteur comme du performeur : les deux se sont réellement suspendus dans le vide, accrochés, le temps de la performance ou du tournage, à trois ou quatre mètres de hauteur du sol.

distille de manière singulièrement contemporaine une forme fictionnelle (ici mise en œuvre par le médium vidéo et par la référence au film de Newmeyer et Taylor) dans des faits réellement effectués.

### *Occuper l'espace : absurdement*

« Mettre son épaule contre le bâtiment, le pousser, le faire bouger » dit-il « me rappelle les comédies muettes et c'est le genre d'humour qui me plaît<sup>22</sup>. »

Comme dans le film burlesque des années 1920, la performance *Clockshower* se veut avant tout fantaisiste. Elle imbrique de manière contradictoire une sensation de dangerosité, due au vide réel, et une sensation de légèreté, due aux gestes anodins que Gordon Matta-Clark effectue avec son horloge : se raser, se brosser les dents, prendre une douche.

Ce faisant, l'artiste tourne en ridicule l'idée même de fonction d'une horloge dans l'espace public. Il prend son temps, et se moque du temps contemporain en faisant tourner les aiguilles, comme bon lui semble, selon des critères de praticité pour s'installer.

Il fait fi aussi des New-Yorkais pressés, sous l'emprise de l'agitation urbaine quotidienne, ce dont le spectateur prend conscience lorsque le mouvement de la caméra dévoile les rues de New York. L'artiste évoque souvent, dans ses entretiens, son attachement au comique de gestes et à l'absurde, au plaisir « grisant » de distiller « du mouvement dans une structure statique<sup>23</sup>. »

---

<sup>22</sup> *Ibid.*

<sup>23</sup> Gordon Matta-Clark, « Splitting the Humphrey Street Building », *art. cit.*, p.28.

## PERFORMER L'USAGE, UNE POÉTIQUE-FICTION : LE CORPUS

Les objets du quotidien possèdent des qualités performantielles dont artistes et designers se saisissent pour explorer l'usage. Ces œuvres font émerger une nouvelle typologie de formes artistiques que je propose d'appeler *performance-fiction*. Délivrant les objets de leurs archétypes fonctionnels et techniques, ces auteurs exacerbent par la performance le récit qui les innerve<sup>24</sup> et construisent un monde des objets et des usages autre, à la fois, sensible et extraordinaire. L'objet performé tord ainsi le cou à l'histoire des techniques en proposant une *poétique-fiction*. Performer les usages, c'est ouvrir dans le réel, des brèches fictionnelles : interstices féconds dans lesquels se redéfinissent l'objet usuel et l'écosystème relationnel - poétique, politique et écologique - qui se déploie avec et par les objets.

L'on connaît la pluralité de formes et formats de la performance depuis les premières propositions dadaïstes et futuristes jusqu'aux incursions actuelles (comme un retour originel aussi) des performeurs dans le champ des arts de la scène. Souvent définie par son caractère indéfinissable, la performance est difficilement catégorisable : à la fois médium, processus de création, outil d'activation et œuvre. Je dépasserai ici une définition étroite héritée de l'histoire, qui a permis de qualifier un ensemble de pratiques mettant en œuvre le corps et l'action dans un ici et maintenant. Car la performance n'a jamais été restreinte à un seul domaine et la transgression (ou la traversée) des disciplines est au cœur de ses modalités. Je privilégie donc une approche pragmatique pour déterminer le territoire à arpenter : qu'est-ce que fait la performance ? Comment agit-elle sur nous, en tant que créateur, en tant que spectateur, en tant qu'utilisateur ? La performance, par delà les disciplines, par delà le médium, s'inscrit avant tout dans un *sentir* et son *effet*. Performer c'est accomplir un acte, en l'effectuant de telle sorte qu'il s'accomplisse mais qu'il accomplisse aussi celui qui le réalise, mais aussi et autrement, celui qui assiste à cet accomplissement.

La performance, de par son essence, décloisonne les disciplines et brise les normes des catégories, déstabilise les conventions et les manières de faire. Il est donc important, pour construire le corpus de la thèse, de ne pas s'en tenir à une vision « académique ». Le parti pris de qualifier la performance selon des axes ou « dimensions », proposé par Jonah Westerman<sup>25</sup> est alors utile à convoquer : en tentant d'ouvrir la définition de la performance à travers l'articulation de quatre binômes, celui-ci invite à considérer des œuvres qui ont des liens forts et évidents avec le performantiel et qui, sont, elles aussi, des performances.

<sup>24</sup> « L'objet est le véhicule une culture ». Andrea Branzi, *Le Design italien : la casa calda*, Paris, Ed. de l'Équerre, 1985, p.16.

<sup>25</sup> Jonah Westerman, « The dimension of performance », *Performance at Tate: Into the Space of Art*, Tate Research Publication, 2016. Disponible sur <https://www.tate.org.uk/research/publications/performance-at-tate/dimensions-of-performance> [consulté le 16 avril 2021].

• **Action + Idée** : des tensions permanentes s'opèrent, dans la performance, entre l'action, l'idée et la création. Certaines pièces mettent en jeu le geste et l'action comme point de départ de la production sans conception en amont ; d'autres, à l'inverse, partent d'une idée pour mettre en forme un ensemble d'actions. Entre ces deux manières de créer, une échelle des possibles.

• **Éphémère + Archive** : au cœur de la performance, une temporalité particulière qui revendique une courte durée d'existence de l'œuvre comme constitutif de la création. Or, loin d'être en opposition, l'éphémère peut être corrélé à une matérialisation - avouée ou non (que celle-ci soit de l'ordre de l'archive, de la trace, de la relique, ou de la création à posteriori) qui déplace l'effectuation du faire dans une autre temporalité que celle de l'ici et du maintenant.

• **Collaboration + Éloignement** : la place occupée par le spectateur face à l'œuvre diffère selon les intentions de l'artiste et le contexte de monstration des actions, des formes collaboratives et participatives jusqu'au sentiment d'éloignement, d'étrangeté ou de rejet.

• **Réalité + Représentation** : la performance questionne nécessairement la représentation, quand bien même elle s'est construite sur l'affirmation de la réalité de l'action effectuée en opposition à son faux-semblant théâtral. Or, à bien des égards, l'ancrage dans la réalité, que celle-ci soit physique ou sociale, renvoie à nos représentations de la réalité. Ainsi, il n'y a pas d'opposition, mais bien une corrélation forte entre ces deux concepts. C'est d'ailleurs un autre point important dont les racines anglo-saxonnes du mot témoignent : « *to perform* » signifie autant accomplir un acte que jouer un rôle.

Le corpus est construit avec des propositions qui croisent l'usage, l'objet et la performance. Assez naturellement, il s'est constitué par œuvres. En effet, il est vite apparu que, de par le médium même de la performance qui traverse nombre de pratiques différentes, il était plus pertinent de s'appuyer sur des pièces artistiques spécifiques, quelque soit le domaine auquel elles appartiennent, plutôt que sur des auteurs en particulier. Le corpus est donc constitué d'une vingtaine d'œuvres contemporaines récentes, européennes, créées principalement par des artistes et des designers. Toutefois, parce que la notion de transversalité m'est importante, la thèse prend parfois appui sur des œuvres issues du monde scénique, cinématographique ou littéraire. Ces œuvres sont comme des piqures de rappel, la danse, le théâtre, le cinéma s'inscrivant dans le champ de pratiques dites « performatives »<sup>26</sup> et ayant, elles aussi, mis en jeu l'objet et son usage.

---

<sup>26</sup> J'en réfère ici à l'analyse d'Aurore Després : ces formes « opèrent non pas tant un brouillage qu'un déplacement, renvoyant la "lecture", la "conférence", "l'installation", ou la "danse", à "quelque chose", peut-être et dit globalement d'"a-normal", quelque chose qui dépasserait leurs états, leurs normes, leurs formations ou leurs disciplines propres, "quelque chose" de vecteurs d'intensités susceptibles de les faire se transformer. » Aurore Després, « Performances et gestes en éclats », dans Després, Aurore (dir.), *Gestes en éclats : art, danse et performance*, Dijon, les Presses du réel, 2016, p.19.

Ce faisant, il ne s'agit pas de tout traiter au titre d'un champ qui serait celui du « *performance art* », mais bien faire entrapercevoir de manière ponctuelle des liens, ceux qu'on l'on suggère ici même, et témoins de ce que l'on pourra continuer de tisser ultérieurement.

Toutes les œuvres du corpus jouent (performent) d'une manière ou d'une autre l'objet usuel : balai, assise, horloge par exemple. L'enracinement dans une culture populaire (rites, usages, proverbes, mœurs) ainsi que la notion de déplacement, qui ont partie liée avec ma propre pratique, ont aussi été des critères qui ont permis de restreindre le champ des possibles. Certaines œuvres historiques viennent en point de repère ou d'appui pour étoffer le dialogue, à quelques moments particuliers - quand il a paru important de montrer comment les recherches actuelles étaient déjà sous-jacentes dans l'art et le design de la période moderne. Par ailleurs, le corpus exclut volontairement les performances ou œuvres à dimension performantielle qui utilisent l'objet pour éprouver la physicalité du corps.

Une première famille rassemble des œuvres où l'action, mise en scène par une performance, produit un objet du quotidien (une chaise, un vase, une horloge...). Cette famille s'inscrit dans la tradition la plus historique de la performance, dénommée proto-performance par Paul Schimmel<sup>27</sup>. Une seconde famille réunit des œuvres où le processus de production matérialisé dans un objet-outil constitue la performance en tant que telle. Il y a donc deux objets qui sont mis en scène, l'objet-outil de production et l'objet produit. Une troisième famille réunit des œuvres où l'action décale l'usage de l'objet, que celui-ci soit mis en œuvre par un corps ou par un jeu mécanique. Soit l'objet est utilisé tel qu'il a été conçu, mais il est déplacé dans un contexte singulier. Soit le contexte reste le même mais la fonction de l'objet est détournée. Une quatrième famille regroupe des œuvres dont l'objet a été redessiné, transformé voire même entièrement conçu pour effectuer la performance, qui peut prendre des formes très diverses (voire n'être que suggérée : certains objets peuvent potentiellement être performés sans qu'un performeur ne joue le jeu de la performance).

Enfin, en accord avec David Zerbib, j'utiliserai le terme performantiel<sup>28</sup> plutôt que performatif afin d'éviter toute confusion avec le concept de performativité, élaboré à propos du langage par Austin en 1970. Je parlerai donc d'œuvres performantielles pour parler d'œuvres qui ont des qualités de performance et du terme performatif pour évoquer la puissance d'un acte qui produit des effets dans le réel.

---

<sup>27</sup> Paul Schimmel (dir.), *Out Of Actions : Between Performance and The Object, 1949-1979*, catal. expo., Los Angeles, Museum of Contemporary Art, 1998.

<sup>28</sup> Je reviendrai sur la définition de ce terme dans le tome *De l'art-action à l'art fiction* telle qu'elle a été proposée par David Zerbib. David Zerbib, « De la performance au performantiel » dans *Artpress2* n°7, *Performances contemporaines*, Paris, novembre 2007, pp.11-18.



## ÉCRIRE

À l'élaboration d'un corpus et du travail de recherche effectués pour rassembler des œuvres d'artistes ou de designers qui associent objet, usage et performance, s'est juxtaposé, quasi immédiatement, un travail d'écriture littéraire sur ces mêmes œuvres, sous la forme de microfictions : j'ai, en effet, rapidement pris le parti de les découvrir en déployant des paysages narratifs avec elles et autour d'elles, tout en continuant de chercher, sélectionner et construire le corpus.

De fait, celui-ci acquiert un statut particulier : les œuvres sont autant pensées comme des références, pour étayer des hypothèses, que comme des matériaux de création pour écrire de la fiction. En effet, j'établis des dialogues avec elles, de différents teneurs, comme autant de possibilités d'écriture sur des œuvres. Écrire sur des œuvres, c'est à la fois écrire à partir d'elles mais avec elles. Ce n'est pas uniquement les observer, les décortiquer pour comprendre comment elles fonctionnent et en faire une lecture critique. C'est aussi se laisser aller à une lecture fictionnelle dont la poétique relève aussi d'une analyse.

Naviguer entre le régime référentiel et le régime fictionnel quant à ces œuvres : la thèse sera le lieu de cette traversée. Une traversée non pas tant pour aller d'une rive à l'autre - ce qui reviendrait à retrouver une forme de binarisme de la pensée, séparant théorie et création, pratique artistique (la mienne, celle d'autrui) et pratique théoricienne (la mienne, celle d'autrui). Un doctorat en arts plastiques et en design se doit d'être le lieu de l'élaboration d'une pensée qui rende compte non pas tant d'allers-retours entre deux mondes, mais bien d'une zone commune entre ces mondes. C'est pourquoi j'ai souhaité que la thèse soit l'occasion d'expérimenter les genres d'écriture : la recherche menée ici passe aussi par les formes d'écriture. Il ne s'agit pas de faire une œuvre littéraire. Il s'agit de donner aux mots un statut qui soit de l'ordre d'une pratique théorique mais aussi d'une pratique artistique. L'écriture dans la thèse n'a pas vocation à être uniquement rédactionnelle : elle tente d'expérimenter un mélange des genres où l'essai et l'analyse sont conjointement et intimement mêlés au récit, dont différentes formes ont été expérimentées<sup>29</sup>. Il s'agit de déployer, en parallèle d'une lecture critique et interprétative une *poétique-fiction*, qui prend place au cœur de l'écriture de la thèse.

Enfin, je prends le parti de ne pas mettre d'images : à l'annexe iconographique, je substitue une annexe « icono-textuelle » qui cherche à décrire aussi précisément que possible les œuvres du corpus. La description réfère toujours à des photos ou des vidéos choisies, issues bien souvent de sites internet, parfois de catalogues. Ce choix, certes risqué, s'est imposé avec une certaine évidence : dans la mesure où la thèse est traversée par la question de l'écriture avec et sur des œuvres, il semblait possible de proposer que les mots et la description

---

<sup>29</sup> On peut rappeler à ce titre que Genette caractérise le récit selon quatre genres : description (qui, selon le théoricien, tient de l'ornement), narration (qui est liée à l'action), dialogue (ou prise de paroles des personnages) et discours (les idées qui traversent le récit). On trouvera ces quatre formes dans le mémoire.

d'images détrônent l'image elle-même. Et d'expérimenter, là encore, un protocole d'écriture et de lecture<sup>30</sup>.

## **J'entendais construire en tant qu'écrivaine un territoire où je puisse finalement travailler comme plasticienne (mais le contraire est aussi valable)<sup>31</sup>.**

À ce titre, plusieurs auteurs et artistes ont été à mes côtés. Plus précisément d'ailleurs des expérimentations d'écriture spécifiques, s'éloignant des disciplines premières, que celles-ci s'enracinent dans la littérature, l'essai, le design ou les arts visuels.

### *Mellini...*

« Pour Mellini, écrire, c'est projeter » écrit Pierangelo Caramia. « Les mots et les concepts sont chez lui des matériaux de construction comme le béton, le bois ou le verre<sup>32</sup>. »

À cet égard, une figure intéressante est Alessandro Mellini, designer italien (1931 - 2019), membre important du design radical et dont une partie des écrits ont été traduits et rassemblés dans un ouvrage dirigé par l'historienne du design Catherine Geel.

Dans le texte d'introduction à l'ouvrage, intitulé « Le texte comme projet », Geel écrit : « Le cas d'Alessandro Mellini est sans nul doute, dans les écrits sur le projet, particulièrement exceptionnel ; tant les niveaux littéraires, les genres abordés, la sophistication de la langue sont divers. Lettres, notices ou notules, éditoriaux, discours ou conférences, introductions d'ouvrages, textes théoriques, poèmes, télégrammes (...). La construction de la pensée et de ce que j'appelle la cosmogonie de Mellini est limpide, faite de fragments tour à tour désespérés et joyeux qui vous entourent d'une poussière légère dont les grains, petits protons, auraient conscience de leur latitude de déplacement, créant ainsi des conditions profondes de questionnement<sup>33</sup>. »

La pluralité des typologies de textes et la liberté d'expérimentation d'écriture sont particulièrement riches chez ce designer et il est surprenant de constater la souplesse avec laquelle il passe d'un espace d'écriture à un autre, parfois dans le même écrit. L'écriture navigue dans plusieurs eaux : elle peut être de l'ordre

<sup>30</sup> Étudiante en école de design, l'écriture a toujours été importante pour faire projet et prenait place naturellement dans le processus de travail, sans doute de par mon parcours en lettres modernes auparavant. L'écriture me permettait alors de faire image et de dessiner par les mots.

<sup>31</sup> Je reprends à mon compte la phrase de Rem Koolhaas « J'entendais construire en tant qu'écrivain un territoire où je puisse finalement travailler comme architecte. » Rem Koolhaas, « Why I wrote «Delirious New York» and others textual strategies », entretien avec Cynthia Davidson, dans ANY, n°0, mai 1993, p.42.

<sup>32</sup> Pierangelo Caramia, « Un rêve rêvé ensemble », dans Alessandro Mellini, *Écrits (architecture, design, projet)*, traduit de l'italien par P. Caramia et C. Geel, Dijon, les Presses du réel, 2014, p.11.

<sup>33</sup> Catherine Geel, « Le texte comme projet », dans Alessandro Mellini, *Écrits, op. cit.*, p.21.

de la pensée du jour (*Accumulation de mots et formulations qui me plaisent aujourd'hui, Les boutons et les poignées, Pièces infinies*) ; de l'édito qui promeut une forme d'intimité de la discussion soit parce que Mendini s'exprime en son nom propre (*Adieu cohérence*) soit par ce qu'elle use du « tu » pour dire « je » et de fait interpelle le lecteur de manière particulière (*Humble métier* ou *Tout est normal*) ; du texte plus théorique qui prend souvent l'aspect d'une confession (*Non-violence*) ou de lettre (*Cher jeune designer, Télégramme au designer*) ; de la poésie (publiée, bien souvent, dans des revues de design, comme *Maison-non Maison, Utilité de l'inutile, Je ne sais pas si, La chaise est*).

Il faut signaler aussi que certains poèmes sont pour Mendini des textes théoriques comme l'est le *Manifeste des Adieux*, à la fois manifeste, texte poétique, lettre ouverte pour ses collègues.

La force des écrits de Mendini tient dans l'énonciation d'une pensée qui veut toujours intimement relier le « je » au « nous » : quelle que soit la destination du texte (magazine, journal, conférence, catalogue), le designer écrit pour penser ses questionnements personnels qu'il délivre au lecteur de manière honnête et qu'il arrive, par le biais de l'écriture, à rendre nôtres. Cette simplicité, qui ne fait pas l'impasse sur un travail stylistique avec un sens de la formulation très aiguisée (à titre d'exemple le « robot sentimental », le « fragilisme », « le design de la misère »), traverse toutes les typologies d'écriture rendant l'ensemble de ses écrits extrêmement cohérent : à l'image de ses diagrammes, des mondes-bulles de mots reliés et reliant : « La vie est faite de fragments. À un certain moment, il faut réussir à mettre tout cela en perspective, en dehors de toi et comprendre ce que tu es en train de faire<sup>34</sup>. » L'écriture, quelle soit littéraire, poétique, intime, éditoriale est une façon pour Mendini de relier<sup>35</sup>. C'est aussi en sens que Geel parle de cosmogonie.

### ...Koolhaas

Autre figure importante pour qui l'écriture est essentielle, l'architecte Rem Koolhaas. Chez l'architecte, l'usage de l'écriture est double : la fiction est un outil qui lui permet de faire de l'architecture dans la droite lignée des collectifs Archigram ou Superstudio. La fiction lui permet aussi de légitimer une architecture déjà existante.

Dans un de ses livres les plus connus, *New York Délire*, ces deux formes fictionnelles se mêlent. En effet, « La légende la piscine », un texte de 1977 constitue (avec cinq autres) en soi une « conclusion-fiction<sup>36</sup> ».

---

<sup>34</sup> Alessandro Mendini, *Écrits*, op. cit., p.445.

<sup>35</sup> Une des formes qu'il n'aura pas explorée est la forme fictionnelle : peut-être parce que cette tradition était déjà très ancrée chez les designers radicaux et qu'il souhaitait s'en détacher. Peut-être parce que par l'écriture, il ne s'agissait pas tant de faire projet et que de (se) projeter.

<sup>36</sup> Rem Koolhaas, *New York délire : un manifeste rétroactif pour Manhattan*, traduit de l'anglais par C. Collet, Marseille, Ed. Parenthèses, 2002, pp.293-310.

Le texte commence ainsi :

« Moscou, 1923.

Un jour, à l'École d'architecture, un étudiant conçut une piscine flottante. Qui exactement ? Personne n'en avait le moindre souvenir. L'idée devait être dans l'air : les uns imaginaient des villes volantes, d'autres des théâtres sphériques ou encore de véritables planètes artificielles. Il fallait que quelqu'un inventât la piscine flottante. »

Après une description détaillée de l'architecture de la piscine, Koolhaas continue : « En raison de la pénurie de main-d'œuvre des Soviétiques, les architectes constructeurs faisaient également office de maîtres nageurs. Un jour, ils découvrirent que s'ils se mettaient tous à nager à l'unisson, en parcourant le bassin d'un bout à l'autre de façon régulière et synchronisée, la piscine commençait à se déplacer lentement dans le sens opposé. (...) Au cours d'un meeting clandestin, les architectes/maîtres nageurs décidèrent de se servir de la piscine comme moyen d'évasion. Grâce à leur technique désormais bien rodée d'autopropulsion, ils pouvaient se rendre n'importe où dans le monde par la voie des mers.

La logique voulait que leur choix se portât sur l'Amérique, et plus particulièrement sur New York. En un sens, la piscine était un bloc manhattanien réalisé à Moscou qui rejoignait maintenant sa destination première<sup>37</sup>. »

L'architecte décrit ensuite le long périple de la piscine et de ses architectes/maîtres nageurs (quarante ans de voyage) et l'évolution de l'architecture du bassin jusqu'à l'arrivée sur l'île promise. Le récit finit sur la remise de médailles le temps d'une cérémonie organisée par les New-Yorkais à la fin de laquelle « l'acier de la piscine s'enfonce dans le plastique de la sculpture comme un couteau dans le beurre.<sup>38</sup> »

Ces cinq microfiction en guise de conclusion sont pour l'écrivain-architecte « une interprétation du même matériau [le manhattanisme ou la culture de la congestion] non plus par le verbe, mais à travers une série de projets architecturaux<sup>39</sup>. »

*Non plus par le verbe* : la tournure est plutôt impertinente au vu de la fiction écrite... En tout cas, associée est au dessin, celle-ci permet à Rem Koolhaas de concevoir de nouveaux bâtiments qui n'existent pas à New York mais qui auraient pu s'y intégrer à un moment de son histoire architecturale. Si les fictions sont le support d'une architecture possiblement à venir, l'essentiel de l'essai *New York Délire* se définit dans une fiction écrite à posteriori de la construction de la ville : le livre est un « manifeste rétroactif<sup>40</sup> ». Par la fiction et par l'imagination fantaisiste dont fait preuve l'écrivain, le livre tente d'expliquer comment Manhattan est devenu Manhattan. C'est Coney Island et ses parcs d'attraction qui préfigurent le modèle de développement urbanistique des buildings new-yorkais selon

<sup>37</sup> Rem Koolhaas, *New York délire*, op. cit., p. 307.

<sup>38</sup> *Ibid.*, p.310.

<sup>39</sup> *Ibid.*, p.293.

<sup>40</sup> *Ibid.*, p.9.

deux axes : intensification de l'artificiel et culture de la congestion. La manière dont l'écrivain puise dans une iconographie disponible (les proto-plans de la ville, les photos d'archive des Luna-park, les peintures ou dessins des architectes new-yorkais, les maquettes des projets des gratte-ciel...) fait de ce livre un objet scientifique totalement contrebalancé par le « délire » fictionnel qui s'énonce. Rem Koolhaas ne cherche pas à tromper son lecteur, le titre est éloquent.

Là encore, comme avec Mendini, l'expressivité des énoncés (« Tout comme le gros orteil d'une statue de saint disparaît progressivement sous l'assaut répété des baisers de ses adorateurs, ainsi le gros orteil de la réalité se désagrège-t-il lentement mais sûrement par suite d'une exposition perpétuelle au baiser continu de l'humanité. Plus la densité d'une civilisation est élevée - c'est-à-dire plus elle est métropolitaine - plus la fréquence du baiser est élevée<sup>41</sup>. ») associée à un sens de la formulation aiguisée (« Pour chaque cauchemar exorcisé sur Dreamland, il y a une catastrophe évitée à Manhattan<sup>42</sup>. ») ou encore « Le métaphorique supplante l'utilitaire dans Manhattan<sup>43</sup>. ») rendent cet essai fictionnel particulièrement littéraire. À cela s'ajoutent les délires textuels sous emprise psychanalytique (« À New York seulement, l'architecture est devenue la création de costumes qui, au lieu de dévoiler la véritable nature des intérieurs, se glissent en douceur dans le subconscient pour y remplir leur rôle de symbole<sup>44</sup>. »)

Dans une interview qu'il a donnée en 1993, Rem Koolhaas explique comment la fiction l'a aidé à être architecte et à éclaircir sa manière de pratiquer l'architecture. Par ailleurs, la fiction (ou ce qu'il appelle *les termes littéraires du projet*) est pour lui le moyen de penser un programme architectural.

Pour Rem Koolhaas, *New York Délire* est aussi un travail d'architecture car ce livre est un plan : il est construit par bloc ; chaque bloc étant divisé en épisodes, reliés les uns aux autres : autonomes et en même temps complémentaires. L'essai est structuré à l'image de l'urbanisme de la ville américaine. Il n'est d'ailleurs pas anodin de savoir que Rem Koolhaas fut scénariste pour le cinéma. Le montage, qu'il soit textuel ou architectural, est pour lui un des éléments clés dans sa manière de travailler.

### *... et les autres.*

D'autres pas de côté expérimentés par des auteurs ou des artistes ont accompagné ces recherches. Ils sont en arrière-plan, toujours présents, même s'ils ne sont pas cités dans la thèse : que ce soit les textes hors-cadre de Jean Baudrillard (*Amérique, Cool memories*) ; les formats littéraires singuliers de Jean-Charles Masséra, Nathalie Quintane, Valérie Mjeren, Fabienne Radi ; les excursions fictionnelles des écrivains sur des œuvres (Don DeLillo, Joy Sorman)

---

<sup>41</sup> *Ibid.*, p.241.

<sup>42</sup> *Ibid.*, p.51.

<sup>43</sup> *Ibid.*, p.105.

<sup>44</sup> *Ibid.*, p.130.

ou les excursions plasticiennes de créateurs venus d'autres disciplines (Duras et le film *India Song*, Pierrick Sorin et le spectacle *22h13* (ce titre est susceptible d'être modifié d'une minute à l'autre), Philippe Quesne et les installations de *La mélancolie des dragons*, Thomas Ostemeier et la conférence performée dans *Retour à Reims* ou celle de Julien Gosselin dans *Le marteau et la faucille*). Enfin, j'ai souvent en tête l'audace des textes hybrides écoféministes américaines qui ne s'embarrassent pas des catégories académiques et qui ont repensé l'écriture en tant que projet politique. En mêlant essai, poésie, fiction, histoire, philosophie, journal intime, ces écrivaines ont cherché à sortir du langage de la culture dominante pour proposer de nouveaux récits en cohérence avec le nouveau monde qu'elles cherchaient à reconstruire.

Prendre conscience des liens intellectuels et formels que je tisse avec d'autres œuvres et la singularité de ce tissage : tel a été un des enjeux de la thèse ; découvrir de nouveaux traits d'union, arpenter d'autres mondes qui peuvent se relier avec ceux dans lesquels je navigue depuis longtemps. La création est affaire de tissage, pour reprendre les mots de Tim Ingold, et l'écart est ce qui permet de comprendre où l'on se situe. Jusqu'à ce que l'écart devienne finalement le lieu d'une création possible.

## TRAVERSÉE

La thèse est un voyage : un voyage qui invite à découvrir des territoires, certains connus, d'autres inconnus. J'ai vécu cette thèse comme une traversée, non pas linéaire mais constellatoire, me faisant découvrir des paysages et des rives plus ou moins familières. J'ai souhaité relier des pratiques autour de l'objet performé qui, bien qu'elles s'ancrent dans un domaine délimité, celui de la création en art et en design, parfois proposent quelques excursions dans les territoires du cinéma, des arts scéniques ou de la littérature. La performance possède la force d'œuvrer au tissage des disciplines et invite à penser la création de manière holistique et non pas parcellaire et catégorielle. C'est aussi là que se niche une écologie de la création, en évitant l'écueil d'un « partitionnage » parfois trop systématique, qui révèle des logiques de la quantification contre lesquelles il est important de lutter.

Comment les œuvres des uns, les pensées des autres, et les faits s'entrelacent ? Quelles sont les lignes qui convergent dans ma pratique et vers lesquelles d'autres pratiques rayonnent ? Comment cet entrelacement peut faire sens pour autrui ? Telle est la traversée. Non pas tant aller d'un point A à un point B, mais plutôt se déplacer, rencontrer, naviguer entre deux eaux, et raconter alors un parcours qui est fait de nœuds que je constitue et qui me relie à d'autres nœuds qui constituent l'autre. « Nous sommes un ensemble de relations, qui nous constituent en même temps qu'elles constituent notre environnement. » écrit Yves Citton à propos de Tim Ingold<sup>45</sup>.

J'ai ainsi tenté que l'écriture du mémoire reflète la méthode que j'ai intuitivement élaborée au moment des recherches. Méthode qui s'est clairement énoncée lorsqu'il a fallu prendre le temps de revenir sur la manière dont j'ai procédé pendant ces trois années : en effet, que ce soit la lecture des ouvrages qui composent la bibliographie, que ce soit l'analyse des œuvres du corpus, que ce soit les notes d'écritures composées pendant cette période de recherches ou encore les fictions écrites en même temps, je n'ai pas cherché à m'imposer un ordre et une méthode. Si méthode il y a, elle relève plutôt d'une spontanéité selon les envies d'exploration et selon le contexte de travail dans lequel je me trouve. Une fois le territoire déterminé par le sujet, le corpus et la première mouture bibliographique, j'ai laissé finalement le hasard organiser ma manière d'appréhender et d'organiser le travail de recherches. J'ai aimé cette manière de procéder qui finalement était familière parce que proche de ma pratique artistique.

J'ai de fait apprivoisé mon sujet en le découvrant selon ses multiples faces, comme un objet qui ne cesse de se redécouvrir selon l'éclairage qu'on lui impute et la distance à laquelle on se situe. Selon les lumières, la couleur, la forme et la texture de l'objet changent : des détails apparaissent, d'autres disparaissent,

---

<sup>45</sup> Yves Citton, en collaboration avec Saskia Walentowitz, « Pour une écologie des lignes et des tissages », *Revue des Livres*, n° 4, mars 2012, p.29.

l'arrière-plan se définit autrement. Et dans ces jeux de perspective, il existe possiblement des endroits encore invisibles.

J'ai alors souhaité que le mémoire rende compte de cette expérience qui a finalement fait office de méthode. Et c'est pourquoi j'ai choisi d'écrire en opposant au raisonnement linéaire d'une démonstration une approche constellatoire. Plutôt que de témoigner de la progressivité d'un propos, j'ai cherché à rendre compte d'une analyse par « facettes » - qui matérialisent à la fois l'idée d'une traversée pluridirectionnelle, née de rencontres prévues et imprévues, mais aussi d'une pensée qui s'est déployée en trois dimensions.

Le mémoire est donc un objet méthodologique que je propose au lecteur d'expérimenter. J'ai ainsi pris le parti de ne pas proposer de lecture linéaire, chaque tome devant rendre compte du cap choisi selon l'angle et l'éclairage spécifiques déterminés au préalable ; l'ensemble des tomes permettant de parcourir le territoire de la recherche - délimité, certes, mais s'ouvrant toujours à d'autres horizons. Seuls ce tome, intitulé *Prélude* et un autre, intitulé *Ouverture* peuvent (mais là encore, rien d'obligatoire) être lus comme une introduction et une conclusion. Acceptant de jouer le jeu du cadre académique de la thèse universitaire tout en cherchant à éprouver d'une certaine manière le hors-cadre, je propose, une fois l'introduction lue et la conclusion identifiée, de se laisser aller à un choix intuitif pour naviguer dans le texte : les tomes qui composent le chœur de la thèse ne proposent donc aucun ordre de lecture déterminé. Ils se donnent à lire comme on le souhaite. La couleur, la couverture, le titre volontairement littéraire et le sous-titre plus analytique sont les seuls points d'appuis que j'offre pour inciter à se saisir d'un tome plutôt que d'un autre afin d'effectuer, en tant que lecteur, sa traversée.

Décollant du protocole proposé, le sommaire de la thèse est l'objet qui permet de saisir d'un coup d'œil graphiquement et textuellement les tomes, incitant, je l'espère, à effectuer un chemin de lecture personnel.



## DIALOGUES

« Alors le dessin, le mot, l'objet, une revue, un autre, et encore une autre revue, l'exposition, le cours magistral, la poésie, la peinture, l'installation sont comme des vagues qui s'échouent sur la plage<sup>46</sup>. »

Le dialogue fait partie de la méthode intuitive déployée le temps de la recherche - sans doute parce que le dialogue est au fondement même de ma pratique d'artiste. Les œuvres que je crée depuis quasi vingt ans sont créées en duo, et avec ma partenaire, nous les élaborons essentiellement par l'échange oral. Nous parlons, nous argumentons : nous définissons progressivement nos œuvres en les ciselant par le dialogue, tout en fabriquant des formes en atelier que nous réactualisons en permanence par le jeu de l'oralité. La pratique en duo est en cela très singulière ; c'est notre formation en design, à toutes les deux, dans deux écoles différentes qui nous a naturellement donné envie de créer quelques pièces en commun lorsqu'un directeur de galerie nous a proposé, en 2004, de faire une exposition collective de nos travaux respectifs.

Créer, c'est donc au quotidien dialoguer avec un autre point de vue que le mien. Il a dès lors été très naturel de mettre en place une approche dialogique. D'abord avec mes pairs : je me suis beaucoup attachée à lire et parfois converser avec les textes ou essais écrits par les artistes ou les designers (du corpus et en dehors du corpus). Leur prise de parole, la singularité de cette parole, qu'elle prenne la forme d'interviews, d'essais, de conférences, de poèmes m'a semblé importante à considérer et m'a permis de comprendre d'où je parlais. De légitimer, aussi, une parole d'artiste au même titre que celle d'un auteur issu des sciences humaines. Je me suis, par ailleurs, appuyée sur des essais ou des articles écrits par des historiens de l'art, du design ou de l'architecture, des critiques d'art et des commissaires d'exposition. J'ai souhaité aussi convoquer des prises de paroles plus actuelles (celles portées par des critiques d'art certes, mais aussi par des essayistes issus de différents domaines qui travaillent sur un présent en train de s'élaborer). J'ai cherché à croiser ces textes avec ceux, plus académiques, de philosophes, de théoriciens de la littérature, de sociologues parfois d'anthropologues, croisant ainsi différentes approches et disciplines, mais aussi différentes prises temporelles dans la réflexion qui s'en dégage.

Par ailleurs, le dialogue avec les œuvres est au centre de la recherche : soit parce que je tisse des liens entre elles, soit parce que je me permets, non sans une certaine imprudence, de faire converser certaines de mes pièces avec celles de mes pairs. Il me tenait à cœur que la démarche proprement réflexive sur mon travail et induite par la thèse de création soit aussi portée par une rencontre exploratoire avec autrui. D'expérimenter un méta-dialogue pour penser ma propre pratique et la nourrir en la faisant converser avec des pièces d'autres artistes ou de designers. Je me suis d'ailleurs amusée à acter cela au pied de la

---

<sup>46</sup> Alessandro Mendini, *Écrits*, op. cit., p.318.

lettre, en imaginant des interviews fictionnelles.

Le dialogue se situe aussi dans les différentes formes d'écritures que j'ai évoquées précédemment : approches analytiques, théoriques, épistolaires, citationnelles, poétiques, fictionnelles.

Il se situe enfin dans la transdisciplinarité que je revendique : dialogue entre les disciplines de l'art et du design, bien évidemment, mais aussi entre les arts appliqués, les arts plastiques et la littérature. Dialogue, bien sûr, de la performance avec toutes les disciplines qu'elle traverse.

---

« Arrive l'hiver. » écrit Alessandro Mendini, dans un beau texte intitulé *Adieu cohérence*.

« En cohérence avec moi-même, je mène une vie "cohérente". Comme moi, des milliers d'architectes "cohérents" théorisent leur propre "cohérence" sous la pluie froide, pendant que sur le territoire volent, tels de tristes oiseaux migrants, des groupes d'urbanistes "cohérents". Cependant, la solution projectuelle "cohérente" pue le cadavre<sup>47</sup>. » Nous nous devons, nous, créateurs, « mener [l'] enquête sur le vaste terrain, dans l'espace sans propriétaire se trouvant dans le vide interdisciplinaire<sup>48</sup> ». Il faut se « réveiller tous incohérents<sup>49</sup> », éprouver les frontières de la cohérence et procéder, au contraire, par hybridation, contradiction, contamination. « Contaminer signifie sortir des périmètres fermés et protégés des choses non contaminées, les faire réagir l'une avec l'autre afin d'obtenir des résultats inattendus et plus complexes<sup>50</sup>. » C'est « rendre perméable, élastique et absorbante la membrane des disciplines diverses, de telle sorte que le vide pneumatique qui les sépare et les isole puisse se transformer en un humus fertile et organique<sup>51</sup>. »

Contaminer, se déplacer, rendre poreux, trouver les zones intermédiaires, naviguer entre deux eaux, dialoguer avec ce qui est hors de soi pour comprendre ce qui est en soi et ce qui fait son chez-soi.

<sup>47</sup> *Ibid.*, p.93.

<sup>48</sup> *Ibid.*, p.430.

<sup>49</sup> *Ibid.*, p.93.

<sup>50</sup> *Ibid.*, p.426.

<sup>51</sup> *Ibid.*, p.429.



## TABLE DES MATIÈRES

Parade.....	5
L'ombre de Gordon.....	8
Performer l'usage, une poétique-fiction : le corpus.....	14
Écrire.....	17
Traversée.....	23
Dialogues.....	25





## **Prélude •**

## **• Ouverture**

### **De l'art-action à l'art fiction**

p. 39

1. Dialogue
2. Objet performantiel
3. L'usage comme médium
4. De la fonction à la fiction

### **Effets de fiction dans les performances**

p. 87

1. Quand y-a-t-il de la fiction ?
2. Les dimensions fictionnelles de la performance
3. Pour un effet de fiction
4. Effets de la fiction

### **Performances fictionnées**

p.139

1. Définir la performance fictionnée
2. Performances-fictions et hétérotopies
3. Actions et fiction, praxis et poétique
4. Fictions agissantes

### **Fictions d'objets**

p.215

1. Design et fictions
2. Objets et récits
3. Performer l'usage
4. Déploiement néo-pop
5. Les performances-fictions et leur double

### **L'art de la tangente**

p.307

1. Cool performances
2. Créer, est-ce encore résister ?
3. Prendre la tangente

# **Puisque la chaise est un monde, je l'ai prise dans mes bras**

De l'art-action à l'art fiction







PUISQUE LA CHAISE EST UN MONDE,  
JE L'AI PRISE DANS MES BRAS

**DE L'ART-ACTION À L'ART FICTION**



**1**

**UN DIALOGUE  
COMME  
INTRODUCTION**

## 1.1. Entretien entre les artistes

### Simon Starling et Emmanuelle Becquemin

**EB :** Simon, j'aimerais beaucoup connaître les dessous de l'histoire de *Shedboatshed* ; dans cette œuvre, une chose en particulier a aiguisé ma curiosité : les photos d'archive de votre projet sont en noir et blanc. Pourquoi ? Cela m'a intrigué. Était-ce un choix de votre part ou de celle du photographe ?

**SS :** Le noir et blanc est un accident, une sorte de hasard heureux. J'ai arpenté les rives du Rhin, pendant plusieurs jours, à l'affût d'une situation spécifique pour une exposition au musée de Bâle qui allait avoir lieu quelque temps après, et pendant ce voyage exploratoire, j'ai pris régulièrement des photos. J'étais dans l'attente d'un détail, d'un objet, d'un lieu, qui allait pouvoir être le point de départ de ma proposition. Lorsque je suis tombé sur cette cabane, j'ai effectué ma prise de notes photographiques comme à l'accoutumée. Je suis rentré ensuite chez moi, et à l'atelier j'ai regardé toutes les images capturées lors de mes pérégrinations : par mégarde, celles qui concernaient l'abri avaient toutes été prises en noir et blanc. Cette erreur m'a désappointé, mais quelques jours après, je suis revenu à ces images, sans doute parce que le noir et blanc m'avait interpellé. Et il m'a paru assez clairement que le point de départ de mon scénario devait être cette cabane.

Bien sûr, après avoir réalisé mon projet, j'ai relu les choses différemment : j'ai senti qu'il y avait eu une corrélation inconsciente entre le bois, localisé non loin d'un complexe industriel chimique, le module architectural de la cabane et l'atmosphère particulière qui se dégageait de mes photos... comme si j'avais ressenti que tout cet environnement était « en valeur de gris ». C'est ainsi que j'ai décidé de continuer d'utiliser le noir et blanc pour garder une trace de mon projet artistique.

**EB :** Il y a pour moi une forme de nostalgie qui se dégage de ces images : l'abri semble du coup abandonné, et c'est, je crois, ce qui m'a donné envie d'écrire une fiction sur votre travail de manière assez différente, de manière plus énigmatique. J'avais envie de me laisser porter par ce que suggéraient les images en noir et blanc : un temps ancien, celui où l'on pratiquait cette barque comme un sport (même si je sais que des clubs de weidling sont encore actifs aujourd'hui) puis une activité de loisirs au début des Trente Glorieuses.

Je trouve assez séduisant aussi que cet abri soit localisé à Schweizerhalle, un site industriel de chimie et que deux temporalités, du coup, se trouvent confrontées dans un même espace : l'eau comme espace sportif, et l'eau comme espace d'une exploitation industrielle.

**SS :** Quand j'étais sur place, j'ai réalisé à quel point le Rhin est une des voies fluviales les plus fréquentées au monde autant pour le trafic de biens industriels que pour le transport passager (tourisme de croisière fluviale). C'est très prégnant dans le rapport au paysage.

Et au milieu de tout cela, il y a la pratique sportive du weidling. En transportant la cabane démantelée, il me plaisait de retrouver un mode de transport fluvial tel que cela s'était pratiqué au Moyen Âge sur le Rhin en opposition aux gigantesques bateaux qui sillonnent le fleuve. Lorsque j'ai fait les allers-retours, j'ai expérimenté la vivacité et la fragilité de la barque. Se retrouver face aux énormes péniches était éprouvant. Mais j'aimais sentir ce décalage entre l'absurdité de ma cargaison et les chargements industriels, enjeux d'une économie européenne importante.

**EB :** C'est d'ailleurs aussi ce que je trouve très juste dans votre proposition – indépendamment de ce sur quoi vous travaillez, à savoir le recyclage des formes et leurs perpétuelles transformations : j'aime la façon dont les contraires s'hybrident dans un même espace-temps, de manière assez absurde. Le complexe chimique et la cabane du loisir, le transport fluvial ancestral et le transport fluvial industriel, les bois et l'usine, l'eau comme tourisme et comme lieu de production manufacturée. Et au milieu de tout cela, votre œuvre, entre processus, expérience, objet, sculpture et architecture.

Dans ces dialogismes, il y a pour moi, une matière littéraire assez forte. Je n'ai pas souhaité me saisir de tous les possibles inscrits dans votre proposition car dans le projet littéraire que je construis à partir des actions ou de performances de mes consœurs et confrères, j'ai défini des points de vue et des axes précis : c'est pourquoi, sur *Shedboatshed*, j'ai choisi volontairement de mettre en jeu l'éclosion du sport de loisir, et comme je vous le disais, je crois que c'est l'usage du noir et blanc des photographies qui a induit cela.

En tout cas, il est vrai que l'aspect processuel de votre œuvre implique un récit, et que ce récit devait selon moi s'éloigner de vos propres manières de restituer votre travail. Déployer la

notion de fiction, en s'éloignant du fait proprement dit, pour privilégier une forme plus poétique.

Je lisais dans une interview que vous avez faite avec Franck Lamy et Sandra Patron que chez vous les « gestes » (en tant que comportements) et le Geste (en tant que genre littéraire) étaient intimement liés. Peut-être ai-je, inconsciemment, tenté une chanson de geste autour de votre travail.

**SS :** Une chanson où une rame parle, comme une pensée magique.

**EB :** Effectivement, dans certaines des microfictions que j'ai écrites, c'est l'objet qui parle.

Pour le texte écrit d'après *Shedboatshed*, il s'agissait pour moi d'entremêler différentes prises de parole. En fait, cette rame, sur la façade de l'abri est la seule clé d'entrée du possible usage de cette cabane.

Je l'ai prise comme un indice, et comme « le point de départ », comme vous le dites, de ma propre création. Il me semblait qu'elle concentrait, d'une certaine manière, l'histoire de votre action, et donc qu'elle était métonymique de votre projet. Elle avait donc « droit à la parole ».

**SS :** Je me définis souvent, intérieurement, comme un guetteur. Je piste ce qui, dans le contexte, sera la porte d'entrée d'un processus qui met en jeu les cycles, les transformations, les déplacements. Il me semble que vous tentez la même chose : peut-être que vous guettez dans les œuvres d'autrui, ce qui mettra en branle le processus d'écriture chez vous.

*Paris, bord de Seine, le 1er août 2020*



## 1.2. Shedboatshed (Architecture Mobile N° 2) Road-movie pop-corn

Si la thèse de création est le lieu des rencontres et de traversées, elle est aussi un territoire de jeu, de découverte, de plaisir et d'expérimentation. Le dialogue incarné dans un entretien fictif me permet d'investir l'analyse d'une œuvre autrement. Dans ce qui relève de la méthode de la recherche, il m'intéressait d'éprouver l'entretien de manière autre. Ainsi que le soutient Jacques Rancière, « le réel doit être fictionné pour être pensé<sup>1</sup>. » Comprendre une œuvre en passant par la fictionnalisation d'un entretien conduit à hybrider ce qui est de l'ordre d'une interprétation du sensible et ce qui est de l'ordre de l'information factuelle, lue ou entendue. Cela oblige aussi à un certain type d'écriture qui joue avec les codes de l'oralité. Ce jeu d'échange est inspirant et nourrit des manières de lire, d'écrire et de retranscrire des connaissances : écrire en imaginant un dialogue induit une manière spécifique de partager les informations et les recherches effectuées, donc une manière spécifique de les penser. C'est une forme que j'aime expérimenter car elle invite à travailler le médium même de l'écriture et de l'analyse d'œuvres<sup>2</sup>.

Par ailleurs, j'ai souhaité prolonger ce dialogue en jouant (encore une fois) à lire mon propre travail (ici d'écrivaine, là de plasticienne) à l'aune de la pièce de Simon Starling.

Plusieurs points d'achoppement - qui seront examinés ci-après - ont pu motiver cette rencontre. Mais au-delà de ces rapprochements, cette envie témoigne aussi d'un besoin de tisser les fils qui peuvent relier des œuvres contemporaines que j'ai découvertes en entreprenant ce travail de thèse avec mes propres pièces. Analyser la singularité de *Shedboatshed* (2005) en la mettant en regard avec des pièces personnelles permet aussi de préciser ce que l'on fait et où l'on se situe. Je cherche donc à faire résonner, à jouer avec des échos pour mettre à jour ce qui me nourrit - consciemment et inconsciemment.

### *Voyager*

Le temps d'un voyage, des corps et des objets se déplacent grâce à un moyen de transport spécifique.

Dans *Road-movie pop-corn*, une œuvre protéiforme créée avec mon binôme en 2015, un tandem-bétonnière permet d'explorer, le temps d'un road trip, les stations littorales du Languedoc-Roussillon, fortes d'une histoire particulièrement symbolique de l'évolution des villes de bord de mer : ainsi, Palavas-les-Flots évoluant du village de pêcheur à la station touristique familiale, devenue aujourd'hui synonyme d'un tourisme de masse ; ou encore la Grande Motte, ville

<sup>1</sup> Jacques Rancière, *Le partage du sensible : esthétique et politique*, Paris, la Fabrique, 2000, p.61.

<sup>2</sup> Différentes manières d'écrire sur les œuvres seront explorées dans les autres carnets. Notamment la forme épistolaire (tomes *Effets de fiction dans les performances* et *Fictions d'objets*).

née des marécages, sortie de terre dans le cadre de la mission Racine, immense projet urbanistique de l'architecte Jean Balladur décrié ou porté aux nues au moment de sa création, dénigré quelques décennies plus tard, et aujourd'hui redevenu, grâce à une stratégie fine de marketing territorial, un lieu tendance, riche d'un nouveau label « Patrimoine du XXe siècle ». Comme nous partions voyager dans ces paysages urbains et maritimes, nous voulions, par notre moyen de transport, faire écho aux enjeux de développement territorial mis en œuvre par les politiques touristiques.

C'est pourquoi nous avons dessiné un tandem-bétonnière, qui, de par sa forme, associe - métonymiquement - deux moments clés du tourisme. D'une part sa naissance : lorsqu'en 1936 Léon Blum fait voter deux semaines de congés payés et que les ouvriers peuvent se permettre de prendre des vacances, le vélo et le tandem deviennent un moyen de transport facile et peu coûteux pour voyager, à un moment où l'automobile est encore un produit de luxe. D'autre part, l'éclosion du tourisme de masse : en quelques décennies, la bétonisation du littoral (ici méditerranéen) et la création de stations balnéaires peuvent accueillir les vacanciers en nombre exponentiel. Pour nous, l'association incongrue d'un tandem et d'une bétonnière raconte la naissance du tourisme et son évolution.

Dans le voyage de Simon Starling, il y a une barque : celle-ci est née d'un abri en bois qu'il a démantelé et dont il a récupéré la matière première. Le bateau qu'il fabrique est directement issu du contexte culturel dans lequel l'artiste se trouve : la Suisse, le Rhin, et une pratique sportive locale. La cabane, qui semble être encore en usage comme l'indique la rame accrochée sur sa façade, sert probablement au stockage de weidlings, des barques à fond plat typiquement suisses. Pratiquant un art de la « métamorphologie<sup>3</sup> », Simon Starling transforme le contenant (l'abri) en contenu (la barque) afin de transporter le reste du contenant qui n'aura pas servi à élaborer le contenu. Ainsi, c'est l'usage du bâtiment qui induit l'artiste à fabriquer un moyen de transport et qui déterminera le processus de son projet artistique. Il ne s'agit pas tant de « métaphoriser » que de faire un projet artistique où architecture et objet se métamorphosent, se recyclent et s'imbriquent.

### *(Se) Déplacer - Tourner en rond*

Une fois la barque fabriquée à partir du bois de la cabane, Simon Starling voyage sur son weidling entre deux rives : celle où se situe le cabanon et celle du musée. Le processus ne consiste pas à « juste » faire du bateau comme le ferait un sportif amateur<sup>4</sup>, mais à faire circuler des marchandises : un nombre certains d'allers-retours sont organisés pour pouvoir transporter l'abri démantelé. Il sera à nouveau remonté comme tel dans la salle d'exposition du musée. L'artiste fait dévier

<sup>3</sup> Titre de l'exposition de 2014 organisé par le MAC de Chicago et l'Arts Club of Chicago.

<sup>4</sup> Le weidling, qui a des origines militaires, devient un sport en 1869.

l'usage du weidling en renouant avec ce qui fut une des fonctions médiévales de la barque à fond plat : le transport de matériaux par voie fluviale. Ce faisant, il fait aussi écho aux porte-conteneurs qui naviguent sur le Rhin quotidiennement (trois cent vingt millions de tonnes de marchandises y sont transportées). Il conçoit le voyage comme l'espace-temps d'échanges commerciaux - que ceux-ci soient présents en arrière plan (le transport fluvial actuel) ou réellement opérants dans le processus artistique (le musée comme espace de commercialisation et institution d'un marché économique).

En déplaçant des matériaux issus d'une architecture, qui, jusque-là n'était pas signifiante économiquement, pour la présenter dans une exposition où elle prendra une valeur marchande liée à la côte de l'artiste, le voyage, devient chez Simon Starling, le moyen de mettre en vue et d'opérer, de manière poétique, les flux financiers liés aux transports de marchandises.

Les enjeux économiques s'articulent différemment dans *Road-movie pop-corn* : le tandem-bétonnière est le lieu d'une liberté ; le voyage qui prend la forme d'un road trip (tome **Performances fictionnées**) revendique le déplacement comme un espace transfigé entre deux visites de villes touristiques. Le vélo est l'espace-temps qui permet de vivre les paysages méditerranéens en dehors de toute pression économique. Au contraire, lorsque nous arrêtons notre ballade pour visiter une station balnéaire, nous cherchons alors la confrontation avec l'industrie touristique en expérimentant toutes les activités sportives ou culturelles proposées par les acteurs locaux. Alors, le paysage devient usage d'un espace économique. Les activités de loisirs, qui convient le touriste à découvrir la Camargue en safari 4x4, ou la Grande Motte en parachute ascensionnel, déploient de manière systématique un espace circularisé comme chez Simon Starling : le déplacement que nous effectuons est toujours une boucle, nous faisant partir d'un point A pour revenir au point A : nous tournons toujours en rond.

### *Une poétique du déplacement comme œuvre et comme processus de création*

Le processus du voyage se situe donc dans ce que le déplacement physique engendre, à savoir une œuvre.

Ainsi, Simon Starling récupère puis transporte des planches de bois et des tasseaux qui lui permettront d'installer une sculpture dans un espace muséal. Au sein de mon binôme, le voyage en tandem est une œuvre - en tant qu'expérience - mais dans le même temps permet de produire et des situations et des images, matériaux des œuvres à venir (vidéo, installation ou performance).

Le voyage fabrique l'œuvre, la formulation étant à entendre dans les deux sens : il est œuvre et il œuvre à fabriquer d'autres œuvres. De fait, la barque comme le tandem sont tout autant outil (un moyen de transport pour se déplacer et pour récolter des matériaux qui seront ensuite assemblés pour fabriquer une forme

artistique) qu'objet sculptural. En tant qu'artistes, nous sommes des transfuges, déplaçant avec nous les objets et les situations, et dans l'alchimie d'un processus, nous produisons des formes.

Ces deux œuvres ont aussi en commun d'opérer des glissements à un autre endroit : celui des disciplines. Elles font passer les formes : de l'architecture à l'objet, de l'objet au cinéma, de la sculpture au récit.

En étant déplacé d'un site spécifique à une salle d'exposition, l'abri devient objet (une barque) puis sculpture : son usage premier lui a été retiré car on ne peut plus utiliser la cabane pour ce qu'elle était - un lieu de stockage. À la place, Simon Starling en fait dans un premier temps un outil, qui, une fois l'action réalisée, se métamorphose en sculpture.

Mais pour ce faire, il a fallu œuvrer : il a fallu passer à l'action. L'immobilité historique du bâtiment est mise à nu par l'expérience agissante de sa mobilité. Décontextualisé de son site originel, recontextualisé dans un musée, l'abri s'appréhende désormais comme une forme esthétique.

Si l'artiste anglais définit sa pratique comme celle d'un sculpteur, en ce qui me concerne, je revendique dans *Road-movie pop-corn* une pratique de la performance dans laquelle « L'espace (...) s'éprouve avant tout<sup>5</sup>. » Il est à expérimenter, à performer, à « vivre dans toute sa densité ». L'espace est, pour moi, performance. Et dans cet espace-performance naissent alors des situations spécifiques qui deviennent matériaux de création pour d'autres typologies d'œuvres : sculptures, objets, vidéos.

### *Un faire qui ne colle jamais parfaitement à l'évènement ?*

Les deux œuvres déplacent chacune à leur manière les lignes disciplinaires et, à l'instar d'une grande partie des œuvres du corpus, elles invitent à ouvrir le champ de la performance.

David Zerbib définit, dans un article paru dans *Art Press 2*, en 2007<sup>6</sup>, « la performance » comme « un "se produire" plus qu'une production. Entendons bien dans "se produire" le double sens d'une pratique et d'un évènement : ici un "faire" fait évènement. Or le problème est qu'en réalité, rien ne coïncide dans cet apparent bouclage auto-référent. Jamais le "faire" ne colle parfaitement à l'évènement. Jamais ce que fait la performance ne se limite au cadre spatio-temporel de son effectuation<sup>7</sup>. »

Selon le philosophe, le « faire » s'inscrit dans un double espace-temps qui opère en même temps : le cadre de son instantanéité et celui de son débordement.

<sup>5</sup> « L'espace ? Il s'éprouve avant tout. Contempler la "forme" ? Cette senteur, plutôt baigner en elle, y projeter son corps, la vivre dans toute sa densité : le corps est spatial ou il n'est pas. » Paul Ardenne, *Art, Le présent : la création plasticienne au tournant du XXe siècle*, Paris, Ed. du Regard, 2009, p.272.

<sup>6</sup> David Zerbib, « De la performance au performantiel » dans *Artpress2* n°7, *Performances contemporaines*, Paris, novembre 2007, pp. 11-18.

<sup>7</sup> *Ibid.*, p.11.

Dans les œuvres *Shedboatshed* ou *Road-movie pop-corn*, faire est une action de l'ordre du déplacement et de ses corollaires (construire une barque, déplacer des matériaux ; fabriquer un tandem-bétonnière, récolter des expériences et des images). L'évènement - à comprendre dans son sens générique de ce qui survient ou advient dans le monde - est tout autant dans le voyage que dans ce que génère le voyage (une sculpture ; une vidéo). Ces œuvres produisent un double évènement : non plus l'action comme unique principe à l'œuvre dans la performance, mais l'action et ses productions. La performance, telle qu'on l'étudiera ici, est un « se produire » qui s'incarne aussi et dans le même temps dans une « production ». Et c'est dans ce double faire (produire et se produire) que les évènements se fabriquent (ici et maintenant et à postériori).

### *Actions, temporalités, histoires*

David Zerbib continue ainsi : « La performance n'a pas lieu, pas seulement (...). Elle produit son lieu, son temps et son espace, elle produit son histoire<sup>8</sup>. »

Les évènements que génèrent *Shedboatshed* ou *Road-movie pop-corn* (ici et maintenant, d'une part, à postériori, d'autre part) sont la conséquence d'une série d'actions organisées selon un certain ordre et en fonction d'une temporalité spécifique. Une chronologie s'instaure - même si celle-ci est bouleversable par l'inscription de l'œuvre dans le réel.

Parce qu'elles se déploient dans le temps et selon un protocole d'actions plus ou moins déterminé et plus ou moins malléable en fonction du contexte dans lequel elles opèrent, ces pièces mettent en œuvre des enjeux narratifs. « Les réalisations de Starling acquièrent tout à la fois le statut d'épreuves, d'évènements, et, par extension, d'histoires<sup>9</sup>. » Une histoire se génère en parallèle de l'évènement voire l'évènement est histoire. Produire son histoire, en même temps que produire de l'histoire, telle est l'ambition de ces œuvres.

Or, affirmons-le de suite, ces histoires possèdent des qualités fictionnelles : comment un faire qui fait évènement produit conséquemment de la fiction dans le réel. Telle est l'hypothèse qui sera examinée.

---

<sup>8</sup> « La performance n'a pas lieu, pas seulement : cette inscription n'est pas son essence, mais son problème. Elle produit son lieu, son temps et son espace, elle produit son histoire. Si son principe est négateur de la représentation, ce n'est pas pour renfermer l'œuvre sur elle-même, ni même pour la fondre unilatéralement avec la vie, mais pour ouvrir le champ opératoire d'une survie. » *Ibid.*, p.14.

<sup>9</sup> Paul Ardenne, *Un art contextuel*, Paris, Flammarion, 2002, p.56.



# **2 | L'OBJET PERFORMANTIEL**

## 2.1. L'objet est action

« Réaliser une performance, c'était accomplir quelque chose, et non jouer un rôle comme au théâtre, déplacer un meuble ; par exemple, le faire pour le faire, ou le faire parce que vous êtes en train de déménager<sup>10</sup>. »

### *35 m<sup>2</sup> d'objets*

Un buffet bas une lampe une boule à neige une carte postale un torii miniature une vieilleuse un tableau une coupelle une bonbonnière un chat porte-bonheur une enceinte une applique un interrupteur un vase une bougie une lampe une bougie une lampe un téléphone une porte un fauteuil un tabouret une applique des CD une table basse un radiateur un canapé un coussin une fenêtre un coussin des magazines des livres un bureau enfant un cahier des feutres un sous-main un tabouret une suspension un tableau un siège enfant un tableau six chaises une table un vase une tasse une chaîne hi-fi des livres musicaux un vase une télécommande une enceinte une applique un miroir un lit des coussins une box internet un plaid un guéridon une paire de lunettes une valisette une rallonge électrique une suspension un interrupteur un vase un tabouret une chaise à bascule une photo un vase une bougie un vase un tableau un pare-feu deux chenets un fauteuil une applique un interrupteur un valet un coussin une couverture une chaise enfant Ranger stocker présenter éclairer embellir jouer écrire sacraliser décorer déposer garnir porter chance écouter présenter allumer recueillir répandre parler ouvrir asseoir poser chauffer se reposer soutenir pénétrer lire travailler dessiner écrire protéger manger boire diffuser commander refléter siester communiquer réchauffer poser voir emmagasiner allumer balancer démultiplier protéger brûler nettoyer souffler

### *Définir l'objet ?*

« Les dictionnaires donnent des définitions vagues de l'objet : l'objet, c'est ce qui s'offre à la vue, c'est ce qui est pensé par rapport au sujet qui pense, bref, comme le disent la plupart des dictionnaires, l'objet, c'est quelque chose, définition qui ne nous apprend rien. (...) Communément, nous définissons l'objet comme "quelque chose qui sert à quelque chose"<sup>11</sup>. »

Roland Barthes dans un court texte de 1966 introduit l'objet par la difficulté de sa définition.

Je définirai l'objet comme un artefact<sup>12</sup> fabriqué ou produit par la technique qui

<sup>10</sup> Allan Kaprow, *L'art et la vie confondus*, traduit de l'anglais par J. Donguy, Paris, Centre Georges Pompidou, 1996, p.243.

<sup>11</sup> Roland Barthes, « La sémantique de l'objet » dans *L'aventure sémiologique, Œuvres complètes T.2*, Paris, Seuil, 2002, pp.818-819.

<sup>12</sup> J'entends par artefact ce qui est entièrement fabriqué par l'homme et qui ne se trouve pas dans l'environnement naturel.

permet à l'homme d'agir sur son milieu, de le façonner physiquement et de se façonner en retour.

Cette définition a l'avantage de souligner plusieurs aspects : comme l'énonce Barthes, l'objet a une connotation technique : « L'objet se définit alors comme ce qui est fabriqué ; c'est de la matière finie, standardisée, formée et normalisée, c'est-à-dire soumise à des normes de fabrication et de qualité<sup>13</sup>. » L'objet est donc intimement associé à l'idée d'une production en série, et par ricochet, souvent associé à la culture populaire ou à la culture de masse. Deux familles d'objets usuels se retrouvent dans le corpus d'œuvres : les objets domestiques d'un côté (horloge, ménagère de table, aspirateur, table, tabouret, balai, pain de glace, marmite, édredon, machine à écrire, sèche-cheveux, nappe, tablier, bâton, robot ménager, penderie) et les objets dits « techniques » de l'autre (voiture, barque, vélo, kayak, caddie, rouleau compresseur, rouleau lavage, bras robot). Les objets usuels sont donc des artefacts produits par la technique que nous pouvons percevoir comme des auxiliaires pour être dans le monde et y vivre. Au sens propre comme au sens figuré, l'objet est un outil. Entre l'homme et le milieu, il y a donc l'objet. Et entre l'homme et l'objet, il y a l'action. « (...) Il y a, spontanément sentie par nous, une sorte de transitivité de l'objet : l'objet sert à l'homme à agir sur le monde, à modifier le monde, à être dans le monde de façon active<sup>14</sup>. » L'objet induit une manipulation de par sa dimension tangible et préhensible. Il est saisissable, déplaçable, manipulable. La manipulation est une forme d'action supportée par un geste spécifique. L'objet suppose un geste et une action qui permettent à l'homme de façonner son milieu.

Or, en façonnant le monde, en le fabriquant par l'entremise des objets qu'il conçoit, fabrique et produit, l'homme œuvre aussi à se transformer. Dans l'accélération historique que la société capitaliste entretient avec la technique, il faut préciser avec Barthes que « l'objet est alors le monde du sens, des raisons, des alibis<sup>15</sup>. » L'objet est ici vu sous la connotation de « l'infiniment social<sup>16</sup>. »

Ainsi, il ne s'agira pas d'aborder l'objet usuel sous le seul prisme de l'objet technique. Les objets, dans la société industrielle des Trente Glorieuses et à fortiori dans l'actuelle société postindustrielle<sup>17</sup>, sont à consommer et consomment le monde dans lequel ils prennent place. En ce sens, ils instaurent un rapport physique et psychique particulier entre l'homme et son milieu, en établissant notamment depuis la révolution industrielle, une relation extractiviste avec le vivant (tome Ouverture). À cet égard, il peut être intéressant de revenir à l'étymologie du mot objet en ce qu'elle révèle sa part duale. *Ob-jectum* : l'objet est

<sup>13</sup> *Ibid.*, p.819.

<sup>14</sup> *Ibid.*

<sup>15</sup> *Ibid.*, p.827.

<sup>16</sup> *Ibid.*, p.819.

<sup>17</sup> « On sait que le terme de "société post-industrielle" a été avancée ces dernières années par Lyotard et Deleuze pour définir l'ensemble des changements culturels et sociaux qui ont caractérisé notre civilisation à partir des années 1950, période où s'est terminée la phase de croissance et d'expansion de l'industrie dans la société (...) caractérisée par le fait que l'industrie a pris définitivement et complètement possession de l'univers social. » Andrea Branzi, *Le Design italien : la casa calda*, Paris, Ed. de l'Équerre, 1985, p.128.



l'adjuvant, le secours<sup>18</sup> : il est placé devant (devant l'homme) prêt à être pris en main pour aider. Mais il est aussi ce qui est jeté contre. Contre le milieu duquel il a été extrait, et peut-être même, finalement, contre l'homme.

Ce double sens, au sein même du mot, est révélateur de l'ambiguïté que portent les objets, en particulier depuis l'avènement de la société de consommation - point sur lequel il me semble important d'insister. Ce qui est placé devant est aussi ce qui est jeté contre.

« L'objet, très vite, prend à nos yeux l'apparence ou l'existence d'une chose qui est inhumaine et qui s'entête à exister, un peu contre l'homme<sup>19</sup>. » Contre l'homme et plus généralement, contre le milieu lui-même. L'objet pourrait être un pharmakon, à la fois remède et poison : sa prolifération incontestée nuit aujourd'hui aux milieux dans lequel l'homme se situe. Il semble donc urgent de remodeler nos rapports à l'objet en prenant en compte que celui-ci est autant un adjuvant qu'un piège.

---

<sup>18</sup> « L'objet est posé, en face du sujet, par et pour lui, comme un adjuvant ou un secours. » François Dagognet, *Éloge de l'objet : pour une philosophie de la marchandise*, Paris, Vrin, 1989, p.20.

<sup>19</sup> Roland Barthes, « La sémantique de l'objet » dans *L'aventure sémiologique*, art. cit., p.818.

## 2.2. L'objet est potentiellement évènement

Si l'objet est action, alors il est aussi possiblement un évènement : les designers et les artistes ont abondamment joué à créer des évènements en actionnant les objets. Si les recherches artistiques des dadaïstes et des surréalistes ne sont pas à ignorer, ce sont les expérimentations des années 1950 et 1960 qui ont articulé, de manière nouvelle, action, objet et évènement.

### *Motor Vehicle Sundown (Event to John Cage)*

*Motor Vehicle Sundown* est une pièce pour voitures qui date de 1960. Rassemblés au crépuscule, les conducteurs-performeurs reçoivent vingt-deux cartes d'un jeu qui en comporte quarante-quatre. Sur ces cartes sont inscrites des actions liées à des éléments spécifiques de la voiture (ouvrir les fenêtres ou les portes, klaxonner, allumer les phares, allumer les clignotants, accélérer le moteur, mettre la radio à sa puissance maximale, ajuster son siège...) ou des non-actions (ne pas agir et être silencieux).

Brecht cherche à ce que les objets soient manipulés de la façon la plus ordinaire qui soit : les objets usuels doivent être utilisés dans un Event comme dans la vie quotidienne.

L'artiste raconte comment lui est venue l'idée de *Motor Vehicle Sundown* : « Je me tenais debout dans la forêt d'East Brunswick, dans le New Jersey, où je vivais à l'époque, j'attendais le retour de ma femme à la maison, debout derrière mon vieux break anglais Ford, le moteur tournant et le clignotant gauche en action, il me vint à l'esprit que cette situation pouvait être le point de départ d'un véritable évènement<sup>20</sup>. »

Avec Brecht, une situation du quotidien devient, lorsqu'elle est agencée, un évènement artistique : la manipulation des clignotants va révéler la multi-sensorialité de l'environnement, par le biais d'une situation musicale qui est inscrite dans la partition-script donnée aux conducteurs. On retrouve dans cette proposition toute l'essence de Fluxus : l'action, le geste, la musicalité du monde, l'art en tant que vie, et bien sûr les enjeux politiques d'une création qui refuse la notion d'œuvres durables et propose des situations artistiques comme autant de manières de fabriquer de l'art.

### *Three Chair Events*

Un an plus tard, à la Martha Jackson Gallery (New York), dans une exposition devenue célèbre intitulée « Environnements, Situations, Spaces » (Allan Kaprow, Jine Dine, Claes Oldenburg y ont aussi exposé), Brecht propose *Three Chair Events*.

<sup>20</sup> George Brecht « The origin of events, august 1970 » dans *Happening & Fluxus*, Cologne, Kölnischer Kunstverein, 1970, cité par Charles Dreyfus, « Fluxus, circulez y à rien à voir » dans Jean de Loisy (dir.), *Hors limites - l'art et la vie, 1954-1994*, catal. expo., Paris, Centre Georges Pompidou, 1994, p.161.

Si, comme le nom de l'œuvre l'indique, trois chaises sont à priori exposées, de prime abord le public ne voit qu'une seule chaise blanche tout bonnement présentée contre un des murs de la galerie. À côté, un cartel. Posés près de la chaise, des cartons imprimés en nombre font office de notice. On peut lire :

*Sitting on a black chair*

*Occurrence.*

*Yellow chair.*

*(Occurrence.)*

*On (or near) a white chair.*

*Occurrence.*

En lisant la notice, le spectateur réalise que la chaise à portée de vue n'est pas celle sur laquelle l'artiste propose de s'asseoir. Celle qui est face à lui est blanche. Que faire alors ? Ignorer les consignes ? Arpenter de nouveau l'espace de la galerie en cherchant à y découvrir une chaise jaune et une chaise noire que l'on n'aurait pas remarquées ?

De fait, la chaise jaune a été installée à l'extérieur de la galerie contre la vitrine, à gauche de la porte d'entrée : elle n'a sans doute pas attiré l'attention avant que la notice ne soit lue ; ou si elle a été remarquée, c'est probablement de manière interrogative et indépendamment d'une proposition artistique : quelqu'un aurait-il laissé cette chaise dans l'espace public pour qu'elle soit récupérée ?

Quant à la noire, le spectateur ne peut la découvrir que par inadvertance, parce que Brecht l'a volontairement mise à l'écart. C'est en effet en allant aux toilettes qu'il la trouvera. Avec une pointe de burlesque, l'artiste invite donc à s'asseoir sur un autre siège que celui des toilettes dans un vis-à-vis intime et absurde. *Three Chair Events* est une proposition artistique qui sonne comme une plaisanterie où l'on retrouve l'esprit Fluxus : une approche conceptuelle héritée des ready-mades duchampiens ; une approche contextuelle (chaque chaise prise dans son contexte n'est pas perçue de la même manière) ; une approche pragmatique (une chaise, ça sert à s'asseoir) ; mais surtout et avant tout un divertissement.

Dans les carnets de Brecht datant d'avril 1961, on retrouve un croquis avec le texte suivant « sitting on a black chair /what happens ». Cette note confirme la façon dont l'artiste a imaginé son Event : quelque chose va advenir (to happen) - et c'est aussi le sens du verbe to occur d'où vient le mot « Occurrence » de la notice. Toutefois, ce qui advient est loin d'être spectaculaire. Ce qui advient est, au contraire, ancré dans un acte d'usage très anodin que l'on pratique quotidiennement : s'asseoir. La prise de conscience de l'action lorsque l'on va s'asseoir (ou celle qui se fait lorsque l'on cherche une chaise sur laquelle s'asseoir) fait événement. Ce qui advient, ce qui surgit comme imprévu et inattendu, c'est à la fois une chaise, mais aussi une autre manière de voir et d'expérimenter le quotidien. Avec *Three Chair Events*, un geste quelconque devient un fait notable, remarquable, et, en ce sens, cette action, pour qui souhaite l'accueillir comme tel, est un événement unique et singulier. Brecht incite le spectateur à être un utilisateur - comme dans la vie. Ce qui apparaît, c'est autant la chaise, dans un contexte particulier (celui de l'exposition) qu'un utilisateur potentiel dans un

environnement quotidien.

Ainsi, à l'inverse de *Motor Vehicle Sundown*, ce n'est pas la musicalité qui est en jeu dans *Three Chair Events*. Brecht opère un déplacement du côté de la fonction qu'il articule avec une situation précise. Il pose cette question : dans quel contexte nous trouvons-nous et comment souhaitons-nous nous positionner, en tant que spectateur, face à ce contexte.

L'interaction entre la circonstance fortuite (tomber nez à nez avec une chaise dans les toilettes, par exemple), la conceptualisation du contexte dans lequel l'Event apparaît et le ready-made d'usage font les ingrédients de cette performance. Ce qui amenera Brecht à dire qu'en allumant la lumière, on réalise un Event<sup>21</sup>. Ou encore : « La différence entre une chaise de Duchamp et une de mes chaises pourrait être que la chaise de Duchamp est sur un piédestal tandis que la mienne, il faut s'en servir. Chez moi, c'est explicite. Il est possible de s'asseoir<sup>22</sup>. »

Ces deux Events démontrent que tout objet, parce qu'il est conçu pour faire advenir un geste et une action qui lui est corrélée, est potentiellement un événement<sup>23</sup>. Mais entre ces deux œuvres, qu'un an sépare, un glissement s'est opéré : l'évènement n'est plus spectaculaire et musical, il est intime et parfaitement ordinaire, « réduit » à mettre en jeu, de manière radicale, une simple fonction d'usage.

---

<sup>21</sup> « La plupart des gens ignorent probablement qu'en allumant ou en éteignant la lumière chez eux, ils réalisent un Event. » Charles Dreyfus, « Fluxus, circulez y à rien à voir », *art. cit.*, p.161.

<sup>22</sup> George Brecht, *Conversation sur autre chose*, George Brecht et Ben et Marcel Alocco, 1965, dans Nicolas Feuillie (dir.), *Fluxus dixit, une anthologie vol. 1*, Dijon, les Presses du réel, 2002, pp.167-168.

<sup>23</sup> « I also felt that every object was an event, from physical science ; not only from physical science but also from reading Zen thought. It seemed to me that from the view point of nuclear physics you could hardly consider the structure of an atom without feeling that an object is becoming an event and that every event is an objet » George Brecht, entretien avec Michael Nyman, dans *Studio International*, n° 984, New York, Studio International Foundation, 1976, p.258.

## 2.3. L'objet est performantiel

Marie de Brugerolle écrit à propos du travail de Guy de Cointet : « "L'objet scénique", appelons-le ainsi, porte en lui l'inscription d'un texte (partition) et d'un mouvement (acte)<sup>24</sup>. »

Si le terme d'objet scénique est spécifiquement lié à la lecture du travail de l'artiste français Guy de Cointet, remarquons que la commissaire d'exposition fait, dans son texte, le lien avec les *Chair Events* de Brecht : évoquer l'inscription d'un texte et d'un mouvement, c'est lire les propositions d'utilisation des objets sous l'angle scénique : les objets usuels portent en eux l'inscription d'un script d'usage et d'une action - qui pourront, dans le temps d'une expérience esthétique, devenir texte/partition et mouvement/acte.

L'objet est conçu et fabriqué pour être utilisé.

Si l'enjeu de cette mise en action n'est pas celui d'une expérience esthétique, l'objet possède, en lui-même, une puissance d'agir souterraine qui ne demande qu'à advenir par le geste d'un utilisateur : pour fonctionner, pour qu'il puisse être agissant, il faut l'actionner. Il doit y avoir une action.

Si nous pensons avec Brecht que tout objet est potentiellement évènement, alors nous pourrions encore aiguïser le propos en affirmant que tout objet est performantiel. C'est pour Zerbib ce qui fait la pertinence des « énoncés de Brecht [qui] mettent en tension le concept du faire et de son évènement<sup>25</sup>. »

Nous avons défini ailleurs ce que nous entendions par le mot « performance » : une manière d'accomplir un effet dans le réel (et donc un évènement) produit par l'effectuation d'une action dans un espace-temps donné (et donc un faire). Ainsi, alors que certaines œuvres n'appartiennent pas, en tant que telles, à la catégorie « performance », elles possèdent pour autant des qualités de performance dans leur manière d'articuler espace-action-temps.

Lorsqu'il est utilisé, l'objet articule une action, un espace et un temps : lorsqu'il est utilisé (le « faire »), l'objet accomplit un effet (l'évènement). L'objet est par essence performantiel. Et il faut, finalement, peu de choses pour que l'essence performantielle de l'objet soit exhumée de la fonctionnalité même de l'objet. C'est bien ce que nous propose George Brecht avec *Three Chair Events*<sup>26</sup> : si la chaise est « actée », au sens où elle est devient évènement lorsque l'on s'assied (ou que l'on imagine s'asseoir), alors dans le même temps la chaise dévoile sa *dimension performantielle*<sup>27</sup>.

<sup>24</sup> Marie de Brugerolle, « L'objet scénique à l'heure de la fétichisation marchande », dans Eric Mangion et Marie de Brugerolle (dir.), *Ne pas jouer avec les choses mortes*, catal. expo., Nice, Villa Arson, 2009, p.33.

<sup>25</sup> David Zerbib, « De la performance au performantiel », art. cit., p.18.

<sup>26</sup> « Dès 1959, sa première exposition à la Reuben Gallery s'intitulait *Toward Events (Vers les évènements)*, mais la place des objets était centrale et le demeurera. Rien de très surprenant à cela : l'esprit Fluxus, singulièrement chez Brecht, privilégie l'idée de jeu, mais un jeu fondé sur l'infini des possibilités offertes par le seul fait de proposer une situation, l'objet étant par essence un vecteur de propositions. » Arnaud Labelle-Rojoux, « "Tiens ! Oui, c'est un coquetier" ou la présence de l'objet dans l'art-action des années 60 » dans Eric Mangion et Marie de Brugerolle (dir.), *Ne pas jouer avec les choses mortes*, op. cit., p.57.

<sup>27</sup> *Ibid.*, p.18.



# **3 | L'USAGE COMME MÉDIUM**

### 3.1. L'objet est usage

*Three Chair Events* de George Brecht est une œuvre qui pose de manière forte, en tant que ready-made d'usage<sup>28</sup>, les recherches artistiques de « l'autre face l'art<sup>29</sup> » des années 1960. Elle le fait avec un objet qui plus est le parangon du design : une chaise. Cette œuvre témoigne du déplacement d'un art-action porté sur le geste à un art-action porté sur l'usage.

#### *Bouteilles et chaises*

Sans doute dû à mon passé de designer, je ne peux m'empêcher de voir un objet sans prendre en considération sa fonction. Cette disposition à voir prioritairement l'utilité de l'objet conditionne beaucoup ma manière d'être dans la création. L'objet existe par sa fonction et son corollaire, l'usage.

Dans *Choses et non-choses*, Vilém Flusser nous invite à faire fi de nos habitudes perceptives et à regarder les objets du quotidien comme si nous les voyions pour la première fois. Le philosophe est alors amené, pour mener à bien son esquisse phénoménologique, à définir l'objet par son impératif fonctionnel : « Les bouteilles arrivent dans la maison pourvues non seulement d'une inscription visible nommant leur contenu, mais aussi d'une inscription invisible indiquant sur le mode impératif comment on doit les considérer et les manipuler. Toutes les choses de notre environnement comportent de semblables impératifs<sup>30</sup>. » La fonction d'une bouteille est celle d'un récipient conçu pour accueillir un liquide. Nous l'utilisons ainsi quotidiennement : se saisir de l'objet pour verser le liquide qu'elle contient<sup>31</sup>. Nous avons appris à tenir en main l'objet d'une certaine manière pour qu'il puisse être en cohérence avec l'aide qu'il propose. Savoir comment *considérer* les objets pour pouvoir les *manipuler* est ce qui construit notre rapport au monde. Les objets se placent devant nous, et imposent leur fonction de manière impérative : de prime abord, ils nous refusent la possibilité de faire autrement avec eux. À cet impératif fonctionnel de l'objet, s'ajoute l'impératif d'usage. Dit autrement, dans l'utilisation de l'objet et la fonction qui lui est associée, se déploient toujours un ou des usages.

J'entends le mot usage dans le sens de l'anthropologique culturelle. L'usage se situe du côté de l'homme. Lorsqu'on parle d'usage des objets, on se place

<sup>28</sup> Charles Dreyfus, « Fluxus, circulez y à rien à voir », *art. cit.*, p.161.

<sup>29</sup> Pierre Restany, *L'autre face de l'art*, Paris, Galilée, 1979.

<sup>30</sup> Vilém Flusser, *Choses et non-choses : esquisses phénoménologiques*, traduit de l'allemand par J. Mouchard Paris, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1996, p.19.

<sup>31</sup> On pourrait aussi évoquer à ce propos la performance de Tomas Schimdt intitulée *Cycles pour bouteilles* réalisée au festival Fluxus de 1963 à Amsterdam, qui consiste à vider le contenu d'une bouteille dans une autre, dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que l'eau soit totalement éparpillée par terre.

sous un angle anthropologique : ceux-ci sont les témoins d'une manière de faire (d'*user*) partagée collectivement par un groupe d'individus.

Faire usage d'un objet, c'est donc l'utiliser tel que la technique l'a conçu, selon un script défini par sa fonction, qui par ricochet, crée, via l'usage, des habitudes individuelles. On peut dire que l'usage intègre des règles dans la manière d'utiliser quelque chose. Ces règles sont imposées de manière « impérative » par la fonction de l'objet. Elles sont aussi validées par une société qui décide de les adopter de manière collective. L'usage crée alors une routine qui s'impose à l'homme comme s'est imposée l'évidence de la fonction de l'objet. C'est pour quoi « toutes les choses de notre environnement comportent de semblables impératifs et c'est d'abord en ce sens qu'elles nous conditionnent<sup>32</sup>. »

Encadré par la fonction, l'usage cadre : il cadre nos manières de faire et d'être. L'usage déploie une forme spécifique constituée de normes, de comportements, et de représentations. On ne peut envisager - du moins spontanément - d'utiliser une bouteille comme marteau (au risque de casser l'objet) ou un balai comme escabeau (au risque de se casser la figure). C'est précisément ce à quoi joue George Brecht. Trois chaises sont exposées dans une galerie. L'usage des lieux voudrait qu'on ne les utilise pas, mais qu'on les regarde. Il faut dépasser le contexte de l'exposition pour revenir à l'essence de la chaise, qui ne doit pas être perçue comme objet sculptural mais comme objet usuel. Il faut s'asseoir dessus, malgré l'espace artistique dans lequel le spectateur se trouve. On sait que la mère de Claes Oldenburg alors fatiguée s'est assise sur la chaise jaune posée à l'extérieur devant la vitrine : elle a réalisé l'Event brechtien et a, innocemment ou non, réalisé le jeu de l'art qui se confond avec la vie. L'a-t-elle fait de manière consciente ? Et cette prise de conscience est-elle essentielle à la proposition artistique ?

Performer l'objet, c'est performer l'usage. Tout comme performer l'usage, c'est performer l'objet. Avec cette œuvre, Brecht met l'usage sur le devant de la scène : il crée un hiatus entre usages des lieux et usage de l'objet de sorte que si l'usage de l'objet correspond de manière fidèle à sa fonction première, il ne coïncide pas avec les usages des œuvres dans une exposition. *Three Chair Events* est un manifeste que Kristine Stiles décrit en ces termes : « D'une part, toutes les œuvres d'art peuvent certes être perçues comme le résultat d'un acte » et « d'autre part, tous les objets [peuvent être perçus] comme le produit d'un usage<sup>33</sup>. »

En agissant ainsi, l'artiste opère ici différemment des autres acteurs de cette époque et s'éloigne de ce qu'il avait créé avec *Motor Vehicle Sundown*. Ainsi Allan Kaprow utilise l'objet usuel (un balai, une flûte, un presse-agrumes, une échelle, par exemple<sup>34</sup>) pour produire des gestes qui produisent un environnement poly-sensoriel. Chez Kaprow, comme pour beaucoup de ces compatriotes

<sup>32</sup> *Ibid.*

<sup>33</sup> Kristine Stiles, « Uncorrupted Joy : international art action », dans Paul Schimmel (dir.), *Out Of Actions : Between Performance and The Object, 1949-1979*, Los Angeles, Museum of Contemporary Art, 1998, p.82.

<sup>34</sup> *18 Happenings in Six Parts*, octobre 1959, Reuben Gallery, New York.



(mais comme chez Brecht aussi en particulier dans ses premières œuvres), l'action produit des gestes, du mouvement, de la musique, de la vie.

Ce qui se joue avec *Three Chair Events* est légèrement différent : la chaise s'offre à nos yeux pour nous rappeler qu'une chaise est faite pour s'asseoir. Une bifurcation humble et radicale s'opère. C'est sans doute dans ce sens que l'on peut comprendre les mots de l'artiste : « Je ne choisis pas d'utiliser un objet. Le fait qu'un objet soit utilisé est un processus naturel à l'intérieur duquel je ne suis qu'un élément. La chose simplement arrive<sup>35</sup>. » Ici, l'action ne relie plus uniquement l'objet à l'œuvre ou l'objet au geste, mais instaure un lien naturel, évident entre l'objet, sa fonction, son usage et son contexte. Si l'objet est par essence performantiel, alors l'usage devient un de ses médiums privilégiés. C'est ce que résume de manière très synthétique Kristine Stiles : « Les objets motivent le comportement dans les performances Fluxus et, inversement, le comportement donne aux objets une "présence" performative<sup>36</sup>. »

### *S'approprier l'usage des objets*

Pour autant, l'usage, dans sa routine, peut être évidemment bousculé : si la fonction est toujours opérante, l'usage tel qu'il a été conçu peut ne pas correspondre à l'usage tel qu'il a été effectué. En effet, une fois que l'objet a été compris dans ses spécificités techniques, l'usager peut se l'approprier et s'en détourner. Car faire usage ne se résume pas à utiliser. Comme le précise Joëlle Zask dans une conférence sur John Dewey<sup>37</sup>, par l'usage, l'individu fixe sa règle à l'objet et l'objet doit s'y soumettre. Lorsque nous parlons usage, nous parlons aussi appropriation. C'est d'ailleurs pour cela que les usages ne sont pas figés dans le temps et évoluent eux-mêmes - de sorte qu'ils modèlent, à leur tour, les objets. C'est pourquoi « les bouteilles vides conservées pour servir à des fins qui n'étaient pas dans les intentions de leurs fabrications, par exemple comme des chandeliers, pots de fleurs ou cendriers (...) témoignent d'une faculté qui mérite d'être appelée tout simplement la faculté humaine. C'est la faculté de prendre du recul par rapport aux choses et de les voir à partir de points de vue non préconçus<sup>38</sup>. »

Si les objets nous conditionnent par leurs fonctions, l'usage que l'on en fait nous permet, certes au prix d'un effort pour déconstruire les habitudes prises, de se les approprier autrement : d'autres manières de faire émergent qui n'ont pas été forcément imaginées et conçues par la technique, qui détournent l'objet de son

<sup>35</sup> George Brecht cité par Martin Henry, *An Introduction to Georges Brecht's Book of Tumbler on Fire*, Milan Multipla Edizioni, 1978 cité par Arnaud Labelle-Rojoux « "Tiens ! Oui, c'est un coquetier" ou la présence de l'objet dans l'art des années 60 », *art. cit.*, p.57.

<sup>36</sup> Kristine Stiles, « Entre l'eau et la pierre : la performance Fluxus : une métaphysique de l'Acte? » dans Véronique Legrand et Aurélie Charles (dir.), *L'esprit Fluxus*, traduit de l'anglais par P. Rouve, catal. expo., Marseille, Musées de Marseille, 1995, p.85.

<sup>37</sup> « Qu'est-ce que John Dewey peut nous aider à penser ? », conférence avec Joëlle Zask, Société Louise Michel, 29 octobre 2014

<sup>38</sup> Vilém Flusser, *Choses et non-choses*, *op. cit.*, p.19.

impératif d'usage, et qui mettent alors en œuvre un espace de liberté. L'usage est cadrant mais n'est pas totalement contraint. Il induit une expérimentation de l'objet qui peut, dès lors, ne pas correspondre à sa finalité. L'utilisateur explore une partie des qualités fonctionnelles propres à l'objet et en trouve d'autres, cohérentes mais bifurquantes. C'est dans cet interstice que travaillent l'artiste et le designer. Ainsi, prenant à rebours les habitudes d'usage des lieux, Brecht refuse le ready-made : une chaise dans une exposition, contre toute attente, est faite pour s'asseoir. De la même manière, des bouteilles sont l'enjeu d'une cérémonie qui fait se répandre le flux de l'eau, comme tous les accessoires d'une voiture deviennent un moyen de produire du son et de créer un Event musical.

## 3.2. Conversations autour d'un balai

*Florence Doléac et Édith Dekyndt. Entretien par Allan Kaprow.*

**AK :** J'ai eu envie de vous proposer cette rencontre car il me semble que nous avons eu un intérêt commun pour un acte ménager : balayer. Des décennies séparent mes actions des vôtres, mais j'aime l'idée que nous nous retrouvions pour converser autour d'un balai.

La première fois que j'ai utilisé un balai, c'était dans *18 Happenings in Six Parts* où un des performeurs devait, selon les instructions qu'il avait reçues, balayer le sol de la galerie<sup>39</sup>. Cette action prenait place au milieu d'autres : je voulais, dans toutes les actions que j'avais imaginées, qu'il y en ait une qui soit réalisée avec un objet totalement anodin et ordinaire - ce qui était moins le cas avec les autres actions prévues comme celles de presser des oranges, de jouer de la flûte ou de monter sur un escabeau. Édith, pouvez-vous me parler de ce qui, vous, vous intéressait dans le balai ?

**ED :** L'objet m'intéresse dans sa fonction : un balai, ça sert à nettoyer et enlever de la poussière, des miettes, des saletés. Je ne cherche pas dans *One Thousand and One Night* à « transcender » la fonction du balai ou à la détourner. En cela, je me sens assez proche de votre proposition. La performance consiste à utiliser le balai comme on le fait d'habitude. Par contre, je pose cette question : « qu'est-ce que balayer ? Est-ce enlever de la poussière ? Est-ce que l'objet se résume à son efficacité fonctionnelle ? Ou peut-il être avant tout un geste ? ». Ces questionnements me permettent d'une part de jouer avec l'expression « tapis de poussière » en créant une forme géométrique parfaite (un carré de poussières de quelques millimètres d'épaisseur) et d'autre part, de mettre l'accent sur l'action de balayer sans que pour autant cela nettoie. Balayer, c'est faire voler la poussière pour la rendre manifeste.

**AK :** Ce tapis a été créé en ramassant sur le site de l'Arsenale toute la poussière qui s'y trouvait car le contexte dans lequel vous exposez est extrêmement important pour vous et constitue la matrice même de vos œuvres. Cette poussière, vous l'avez

---

<sup>39</sup> Outre cette célèbre performance, en 1957, dans *Dead End*, un environnement présenté au Studio Morra, à Naples, Kaprow a fait balayer le sol à des acteurs.

rassemblée en un seul endroit puis mise sous les projecteurs.

D'une certaine manière, vous avez mis en lumière l'invisible - ces grains de poussière qui, pris isolément, n'occupent pas beaucoup de place dans l'espace de l'Arsenale mais aussi dans notre perception du monde. Avec cette œuvre, vous matérialisez non seulement la vie de ces espaces, qui alternent le semi-abandon avec une occupation touristique intense, mais vous montrez que si on les rassemble, alors « ça » prend beaucoup de place - spatialement parlant. J'aime énormément que le vide des espaces architecturaux de l'Arsenale, investis par une quantité non négligeable de poussière, qui en temps normal se dissout dans l'immensité des bâtiments, retrouve une matérialité, une existence en quelque sorte, par l'attention que vous avez décidé de leur porter.

**ED :** Oui, effectivement, ce qui m'intéresse avec l'action même de balayer, ce n'est pas tant le balai que ce qui apparaît quand on l'utilise. Le balai me permet de performer son usage, de rendre la poussière, comme vous le dites, perceptible, de la mettre sous la lumière des projecteurs - et du coup, je me rattache aussi au mot anglais : *to perform*, exécuter mais aussi mettre en scène. Ce qui me porte, c'est de déployer, par l'usage du balai, l'énergie volatile de ce qu'on considère comme du non-vivant. L'air est aussi un des matériaux principaux de cette performance. Je cherche à donner une matérialité au milieu constitué d'air et de particules dans lequel nous sommes immergés, et que nous ne voyons pas - ou peu.

Ce que j'aime, c'est jouer du contraste entre l'usage du balai parfaitement fidèle à lui-même (c'est aussi pour cela que les gestes du performeur, habillé par ailleurs de manière assez quelconque, sont totalement ordinaires) et sa fonction légèrement dévoyée, ce que raconte la théâtralité de la poussière qui s'envole. Par le scénario d'apparition et de disparition du performeur, qui est déterminé par le laps de temps du mouvement de la lumière sur le carré de poussière, je ne cherche pas à détourner l'usage du balai. Je le pose au contraire sous les yeux du spectateur, et le mets tel quel, presque humblement pourrait-on dire, sur le devant de la scène, tout en mettant en sourdine la fonction première du nettoyage.

Pour ma part, je suis curieuse de savoir s'il y a eu un hiatus entre ce que vous avez imaginé et ce qu'il s'est réellement passé lorsque vous avez demandé à votre acteur de balayer le sol... Pour vous, Allan, j'imagine que dans l'action, ce sont le geste

et le mouvement que génère le passage d'un balai sur un sol qui sont l'enjeu de votre proposition. Y avait-il quelque chose de l'ordre du chorégraphique que vous souhaitiez voir apparaître ? Dans la pléthore d'actions qui se passaient en même temps, avec l'intensité sonore presque cacophonique dans la galerie Reuben, qu'est-ce qui, finalement, est ressorti de cette action-là en particulier ?

**AK :** Pour moi, cette action fait partie de ces types d'actions que j'ai appelés quelque temps après « *Activities* ». Bien sûr, à l'époque de *18 Happenings*, c'était l'intensité rythmique de l'ensemble qui comptait. Il s'agissait d'éprouver l'environnement, et de manière très différente de la vôtre. L'espace y devenait perceptible, sensible car sonore, visuel et en mouvement : c'était aussi physiquement intense pour un spectateur. Passer le balai était comme toutes les autres actions, une action simple, accessible, commune. Mais dans la profusion de ce qui se passait, elle était discrète, presque invisible.

Je posais en quelque sorte les jalons de ce qui allait ensuite me préoccuper dans le milieu des années 1960 - comment balayer pouvait devenir une pratique esthétique à la portée de tous qui permettrait de mêler intimement l'art et la vie, de les confondre... bien qu'il me soit ensuite apparu que ce brouillage donnait lieu à une curieuse sensation, quelque chose de très étrange, une impression de dissociation finalement entre l'art-vie et la vie quotidienne. L'usage conscientisé d'un balai proposait de « performer la vie ». Et j'aimais aussi me dire que cette activité domestique, qui, dans les mêmes années allait être remise en question par les pratiques artistiques féministes, devenait une manière de détourner, sans doute de manière moins frontale, le patriarcat. En tout cas, dans cette révolution intérieure que je tentais de proposer avec les *Activities*, il s'agissait déjà d'être au plus proche de la vie - même si dans *18 Happenings*, la polysensorialité produite par les actions était l'élément principal recherché.

**ED :** C'est là aussi où nos propositions s'éloignent - bien que j'ai le sentiment qu'un élastique les relie et que ce lien peut être soit tendu soit très proche. La vie dont vous parlez est, chez moi, moins autocentrée sur l'homme et plus écologique - au sens où la vie, c'est celle de tous les vivants et aussi des non-vivants. Pour ce faire, j'ai cherché à affirmer l'aspect théâtral de la performance, en jouant avec les codes scéniques : une douche de lumière qui tourne extrêmement doucement dont le mouvement est peu

perceptible à l'œil nu ; le nuage de poussières qui se soulève de manière plus ou moins puissante selon l'intensité du geste du performeur. La lumière devient comme une lentille qui permet une vue macroscopique du monde invisible à l'œil nu. J'avais intitulé une de mes œuvres *Things Happen to Things*. C'est un peu ce qui se passe ici, des choses arrivent aux choses et dans ce jeu, l'homme est un des éléments parmi d'autres. Pour en revenir à l'objet usuel, le balai, il est donc pour moi un des outils qui me permet de révéler les phénomènes du monde, des formes de vie, autres que la nôtre.

**AK :** Pensez-vous cette performance qui célèbre ce qu'on a l'habitude de dénigrer (la poussière ou le sale) comme une forme cérémonielle ?

**ED :** Bien qu'il y ait une dimension théâtrale, je ne cherche pas à être dans la cérémonie. Je recherche plutôt une théâtralité discrète et intime - au sens personnel. Il n'y a pas à proprement parler de cérémonie selon moi, même s'il est vrai qu'il y a tous les ingrédients d'un cérémonial : le silence, le rapport méditatif à l'acte, l'obscurité et la lumière. Ou alors cette sensation est intériorisée par le performeur, et traduite selon sa propre sensibilité. C'est aussi pour cela que j'ai souhaité que le geste du balayage soit quelconque, plutôt convenu, et absolument « normal » si l'on peut dire. Il me semble, en cela que c'est aussi assez différent des effets que vous recherchez, Florence, dans *Marchands de sable*.

**FD :** Je trouve que nos deux performances s'accordent bien tout en étant aussi en disharmonie. Et j'aime assez ce type de résonance. Effectivement, dans *Marchands de sable*, je fais clairement référence à la culture des jardins zen, à l'acte du balayage qui permet d'associer l'entretien d'un jardin sec (enlever les feuilles, la poussière, redessiner un motif) à un acte méditatif. Penser l'usage du balai domestique comme un râteau de jardin zen est une première entorse. J'hybride les deux manières de faire. Et l'objet qui pourrait être une sorte de fusion syncrétique entre ces deux usages du balai, acquiert du coup une forme particulière. Mais ce rituel que je propose ne peut pas être réalisé de manière aussi investie que le font les prêtres des monastères japonais. La performance se veut moins métaphysique et plus pop en jouant avec les codes du domestique et du méditatif. Il va sans dire que cette opposition est en accord avec les formes plastiques de nos œuvres - qui sont extrêmement différentes.

**AK :** Lorsque vous avez imaginé cette œuvre pour le musée Calbet, en 2019, vous avez demandé au public de performer les balais que vous avez dessinés. Ce qui me semble intéressant, c'est que cette performance a été pensée pour la population locale, les habitants de Grisolles : la ville était pendant plus d'un siècle la capitale de la production de balai de paille. Dites-nous en plus.

**FD :** Effectivement, le musée Calbet est un musée des arts et traditions populaires : c'est là que j'ai découvert le balai de Grisolles, célèbre fut un temps, mais aujourd'hui totalement tombé dans l'oubli. Dans les plaines de la Garonne, on cultivait du sorgho.

Grisolles, au moment de l'industrie naissante a développé les savoir-faire agricole, technique et industriel pour produire des balais de paille solides, pratiques et esthétiques.

La petite ville a abrité au moment de son apogée, dans les années 1910-1920, une vingtaine d'ateliers qui faisaient travailler environ quatre cents ouvriers. Aujourd'hui, il ne reste qu'une seule personne détentrice de cette tradition, et c'est elle qui a fabriqué les balais-râteaux. Il y avait donc une résonance particulière à proposer cette performance aux habitants de Grisolles. Pour moi, il s'agissait de recréer des liens avec le passé de la ville, de réactiver une forme de mémoire du lieu par l'objet et le corps, tout en la décontextualisant par l'évocation d'une pratique zen du balayage.

**AK :** Cette réflexion sur les usages d'un balai vous amène à dessiner un nouvel objet où vous associez les fonctions : il s'agit de pouvoir à la fois dépoussiérer et ratisser. S'il me semble qu'Édith et moi-même cherchons à redonner une valeur aux usages habituels, il me semble que vous cherchez plutôt à proposer un usage inhabituel qui, de fait, suscite une interrogation sur le conditionnement que nous avons, naturellement et de manière pacifique, avec nos objets usuels.

**FD :** Je dis souvent que ce que j'aime faire avec les objets, c'est créer une chambre du doute<sup>40</sup>. Dans le temps de réserve que l'objet va m'imposer, il y a une suspension des habitudes. Lorsque j'ai créé cette performance, il s'agissait pour moi de permettre au public, dans un premier temps du moins, de ralentir la ma-

---

<sup>40</sup> Florence Doléac, « Statement » dans Jean-Pierre Greff (dir.), *AC/DC Contemporary Art, Contemporary Design*, Zurich, Jrp Ringier, 2009, p.82.

nière - intuitive - de se servir d'un objet.

C'est peut-être la façon que j'ai trouvée d'induire une relation plus méditative à l'objet. Ne pas s'en saisir sans, auparavant, se questionner sur ce que l'on va pouvoir faire avec - et donc d'intentionnaliser, conscientiser, direz-vous Allan, l'usage que l'on a avec des objets.

**AK :** Pour finir notre discussion, je voudrais évoquer le travail de Vivien Roubaud.

D'abord parce qu'une de ses œuvres intitulée *Poussière, souffleries, roues folles, deux cent vingt volts, 1 573 m<sup>3</sup>* résonne singulièrement avec la vôtre, Édith : l'artiste niçois a fait se redéployer pendant six minutes la couche de poussière qui a été accumulée dans la salle des machines de l'ancien théâtre de la Villa Arson à l'aide de souffleries. Ensuite parce que je voulais aussi évoquer avec vous *Brooms*, une œuvre de 2012, légèrement antérieure à vos pièces, qui comme son nom l'indique, met en vue des balais-brosses en mouvement.

Entre mon balai et les vôtres, un déplacement s'est opéré : nous sommes passés de l'objet actionné à l'usage performé.

L'artiste français va toutefois dans une autre direction que vous deux. Ce qui me semble particulièrement intéressant, dans sa proposition, c'est que les balais, cette fois-ci, ont effacé la présence de l'homme. C'est une œuvre dans laquelle le corps n'existe pas. Ou plutôt existe par son absence. Cela met en jeu d'autres perspectives que les nôtres.

Pourquoi le corps a-t-il disparu ? Et qu'est-ce que cela signifie pour nous qui avons situé nos propositions dans le champ de la performance ? J'espère que nous aurons l'occasion d'en parler avec lui une prochaine fois.



### 3.3. Objets-usages : et le corps ?

Dans l'article qu'elle écrit pour le catalogue de l'exposition *Out of actions*<sup>41</sup>, Kristine Stiles émet l'hypothèse que les objets sont comme des commissures, c'est-à-dire un point de jonction entre deux zones. Pour l'historienne de l'art, les commissures sont un pont entre le maintenant effectif de l'action, et le futur-trace de l'action, entre l'objet d'art et l'objet usuel, entre deux expériences, celle du performeur et celle du spectateur, entre l'art-action et l'art-objet. Stiles propose de dépasser la vision habituelle de l'objet comme trace d'une action pour réfléchir, dans un même élan, à la place des objets qui sont utilisés dans la performance et/ou qui sont créés par la performance. C'est cet élan qui l'amène à considérer l'objet autant comme le résultat d'un acte que comme le produit d'un usage.

#### *Libérer le corps, se libérer du corps*

Le corps a été central dans les performances historiques, car pour bon nombre d'artistes, il était le lieu matériel où se nouaient l'intime et le politique. *The Personal is Political*.

Le corps était à conquérir physiquement, tel un médium - et non plus uniquement comme une image à représenter. Il permettait d'engager une expérience qui invitait à détricoter les dispositifs coercitifs de la société. À cet égard, les œuvres créées par les artistes femmes de cette époque explorent la manière dont le corps féminin est en prise avec un système de domination patriarcale. L'exposition de Judy Chicago, de Miriam Schapiro et de leurs étudiantes *Womanhouse* (1972) raconte l'emprisonnement subtil et efficace de l'enfermement des femmes dans leur fonction « faisant de leur biologie une destinée<sup>42</sup>. »

L'espace domestique, en particulier, est le lieu où la femme subit le poids des logiques patriarcales de production et de domination : prenant le contrepied de cette analyse, *Womanhouse* faisait d'une maison victorienne abandonnée un espace de vie, d'atelier et d'exposition pour un groupe d'enseignantes et d'étudiantes qui n'avaient pas encore de lieu de travail disponible dans les bâtiments de la nouvelle école d'art californienne, Cal Arts. Les ambitions sont multiples : prolonger les expériences pour confondre l'art et la vie, faire du vécu des femmes un sujet artistique à expérimenter et à travailler comme un matériau, assumer des techniques qui leur étaient jusque-là peu permis d'explorer dans une école d'art, mais aussi investir des techniques de construction traditionnellement réservées aux hommes, car physiquement éprouvantes, pour rénover la maison dans laquelle allait avoir lieu l'exposition : l'aventure de *Womanhouse* commençait effectivement avec la réhabilitation du bâtiment (changement des menuiseries, réfection des lattes de l'escalier, aménagement des différents

<sup>41</sup> Kristine Stiles, « Uncorrupted Joy : international art action », art .cit.

<sup>42</sup> Ivan Jablonka, *Des hommes justes : du patriarcat aux nouvelles masculinités*, Paris, Seuil, 2019, p.46.

espaces domestiques) et finissait avec une exposition d'un mois pendant laquelle on put notamment voir deux performances autour des gestes ménagers : *Scrubbing* de Christine Rush et *Ironing* de Sandra Orgel où le nettoyage du sol ou le repassage devenaient un long et sans doute interminable rituel révélant l'aliénation de la femme dans ses tâches domestiques ; performances que Martha Rosler avec *Sémiotique de la cuisine*, et Karin Mack avec *Rêve de repassage* prolongeront en mettant à mort la femme au foyer<sup>43</sup>.

### *La présence du corps chez Édith Dekyndt, Florence Doléac et Vivien Roubaud*

Lorsque la performance est revenue sur le devant de la scène dans les années 2000, l'objet a acquis une autre place, plus centrale. Le statut du corps, comme le lieu d'un enfermement social, a évolué progressivement ; l'endurance ou le danger physique d'une action - avec ou sans objet - éprouvé par les artistes ne sont plus retrouvés au cœur des pratiques artistiques.

En effet, lorsque Dekyndt, Doléac et Roubaud utilisent un objet pour performer l'usage - le corps est présent, mais de manière aussi évidente et simple que dans la vie quotidienne.

Pas d'extrême de tension ou de souffrance corporelles : c'est même l'inverse qui est mis en scène.

Dans l'œuvre de Dekyndt, l'action du balayage est totalement anodine : elle s'effectue de manière quelconque dans le silence d'une scène théâtralisée. La designer Florence Doléac invite le public à manipuler les balais-râteaux pour créer des motifs dans du sable. Les deux actions sont dictées par les enjeux d'usages que le corps exécute dans une habitude qui évoque le geste ordinaire. Que ce soit un performeur ou un spectateur devenu acteur de la proposition artistique, le balai remplit sa fonction d'usage - tout en l'excédant légèrement : d'un côté par la mise en vue affirmée de la volatilité de la poussière, de l'autre par la possibilité d'un mouvement chorégraphique à investir. Le corps est présent, apaisé et apaisant.

Chez Vivien Roubaud, les choses se jouent différemment. L'artiste s'intéresse aux « objets qui nous font vivre<sup>44</sup> » : c'est ainsi qu'il parle des objets qu'il trouve pour les détourner et les reprogrammer. Souvent il les récupère dans des déchets : ce sont des outils (lame d'une scie à ruban, brûleur à gaz), des objets techniques (système d'une imprimante, dalle d'écran plat, jante de voiture, câble) ou tout simplement des objets du quotidien (matelas, feux d'artifice, stalactite, ordinateur...)

Dans *Brooms*, le corps a disparu et s'il ne reste, à première vue, que des balais

<sup>43</sup> Gabriele Schor, « Sur la mort de la femme au foyer » dans Camille Morineau et Lucia Pesapane (dir.), *Women House*, catal. expo., Paris, Hôtel de la Monnaie de Paris, Paris, Manuella Éditions, 2018, pp.22-27.

<sup>44</sup> Vivien Roubaud, texte de présentation de l'artiste sur le site de la galerie In Situ, Fabienne Leclerc. Disponible sur [http://www.insituparis.fr/fr/artistes/presentation/8465/roubaud\\_vivien#oeuvre-2](http://www.insituparis.fr/fr/artistes/presentation/8465/roubaud_vivien#oeuvre-2) [consulté le 20 octobre 2020].

motorisés qui semblent errer, la disparition du corps n'est pourtant qu'un leurre. Car il est bien là, présent dans son absence.

À cet égard, il semble que cette œuvre soit assez singulière dans le parcours de l'artiste en ce qu'elle explore de manière plus symbolique ce que d'autres pièces mettent en vue de façon plus matérielle. En effet, comme dans ses autres œuvres, le flux est rendu visible - et plus particulièrement ici grâce au mouvement automatisé des balais qui « fonctionnent » (au sens littéral du terme, puisqu'ils marchent et amassent de la poussière). Mais le flux que matérialise l'artiste n'est pas uniquement celui de l'énergie souterraine des objets techniques comme cela peut être le cas habituellement dans son travail. À l'inverse, le mouvement est celui d'un corps que l'on ne voit pas, celui d'un balayeur ou d'une balayeuse, un corps qui rayonne de façon fantomatique. Il est certes absent, mais par le mouvement mécanisé des balais, on ne voit que lui. Un corps rendu palpable, bien qu'invisible, qui s'échine à des gestes répétitifs. Un corps qui court à son épuisement, à sa chute, mais qu'une main invisible empêche in extremis de tomber afin d'assurer la pérennité du système.

Dans *Brooms*, le corps est en creux. Il est à la fois effacé, comme gommé et évincé par ces balais robots. *Out*. Et il est en même temps terriblement présent, rendu à une fragilité désormais visible, « encapsulée<sup>45</sup>. »

Ainsi, à l'inverse de la performance *One Thousand and One Night*, ce n'est pas le flux de la poussière qui compte, mais le mouvement d'un corps rendu visible par son absence. Vivien Roubaud cherche à « régler les dérèglements<sup>46</sup> », à provoquer une « embolie des systèmes<sup>47</sup> » en décomposant les normes, sociales et culturelles, qui régissent les corps dans les usages des objets : le balai motorisé évoque la chute des corps qui ploient sous le poids de la tâche. Dans l'errance des balais, comme dans les machines a-productives qu'il bricole en détournant leurs usages, Vivien Roubaud « essaie de poser un regard neuf sur les objets, de voir en eux autre chose que la fonction qui leur a été attribuée. Au sein même des normes, il peut y avoir des failles. L'objet peut recéler un potentiel caché qui n'a pas été développé. Mon travail consiste à le faire apparaître<sup>48</sup>. » Si Flusser nous invite à examiner la manière dont une bouteille peut acquérir une autre valeur d'usage, en conservant sa fonction première, Vivien Roubaud cherche à faire apparaître et révéler un potentiel caché, en exploitant des fonctions secondaires, annexes : l'objet tend alors vers une a-fonctionnalité poétique qui interroge nos rapports aux normes d'usage.

---

<sup>45</sup> Elsa Guigo, « Univers encapsulés » dans *Code Magazine 2.0*, n°8, printemps 2014, pp.12-15.

<sup>46</sup> Entretien avec Eric Mangion, dans *Palais*, Magazine du Palais de Tokyo, avril-juin 2014.

<sup>47</sup> Disponible sur <https://www.telerama.fr/sortir/le-grand-detournement-de-vivien-roubaud,128043.php> [consulté le 20 octobre 2020].

<sup>48</sup> Extrait du blog Impressions d'atelier. Disponible sur <http://impressionsdateliers.com/portfolio-item/vivien-roubaud/> [consulté le 20 octobre 2020].

# 4 | DE LA FONCTION À LA FICTION

comment les objets performés  
déplacent les enjeux poétiques

## 4.1. Une brèche dans l'existence

### *L'usage, c'est la poétique*

Ponge avait déjà pris à partie les choses, en déployant un art poétique avec des objets naturels, comme une orange ou une huître, ou des objets fabriqués comme un cageot ou une poignée de porte. *Le parti pris des choses* (recueil de textes écrits en 1924 et en 1939 et publié en 1942) fait de l'objet le centre des problématiques de création littéraire de l'auteur, en accordant une place aux « choses », place qui, jusque-là, ne leur avait jamais été donnée dans la littérature. Il s'agit d'adopter le point de vue de l'objet, de faire de leurs qualités « quelque chose comme le caractère d'un héros de roman<sup>49</sup>. »

« Cette porte qu'il faut passer n'a qu'un seul gong de chair de la grandeur d'un homme, le surveillant qui l'obstrue à moitié : plutôt que d'un engrenage, il s'agit ici d'un sphincter. Chacun en est aussitôt expulsé, honteusement sain et sauf, fort déprimé pourtant, par des boyaux lubrifiés à la cire, au fly-tox, à la lumière électrique. Brusquement séparés par de longs intervalles, l'on se trouve alors, dans une atmosphère entêtante d'hôpital à durée de cure indéfinie pour l'entretien des bourses plates, filant à toute vitesse à travers une sorte de monastère-patinoire dont les nombreux canaux se coupent à angles droits - où l'uniforme est le veston râpé<sup>50</sup>. » Un surveillant comme un gong, une porte comme un sphincter, des tables dans un restaurant comme un monastère aux allures de patinoire... Ce court extrait est programmatique. Les humains sont chosifiés, les objets sont anthropomorphisés. Regarder les objets du quotidien, qui, jusque-là n'avaient jamais suscité l'intérêt des poètes pour dévoiler leurs qualités oniriques voire fictionnelles et faire de l'objet le manifeste d'une poétique, telle est l'ambition de Francis Ponge.

Vingt ans après la parution du livre, en 1962, le poète est sollicité pour écrire une préface dans le catalogue d'une exposition au Musée des Arts Décoratifs intitulée *Antagonisme 2. L'objet*. L'exposition présente des œuvres de sculpteurs, d'artistes décorateurs, mais aussi de peintres, d'architectes et d'écrivains. Ponge y déclare que le rapport de l'homme à l'objet dépasse la simple possession ou l'usage. Il signe son texte d'un titre qui a tout l'air d'un manifeste : « L'objet, c'est la poétique<sup>51</sup>. » Une formule lapidaire qui fonctionne comme un aller-retour éclair que revendiquait déjà *Le Parti pris des choses*. Il s'agit autant de faire de la poétique un objet (textuel) que de l'objet (usuel) une poétique.

Au même moment, George Brecht continue les recherches qu'il a posées avec la *Three Chair Events* en développant les *Chair Events*, qu'il proposera jusqu'en 1972. Le principe, reproductible, est simple et notifié dans un script : *l'Event*,

<sup>49</sup> Entretien de Francis Ponge sur France Culture de 1962 rediffusé le 27/03/2018. Disponible sur <https://www.france-culture.fr/oeuvre-le-parti-pris-des-choses-de-francis-ponge.html> [consulté le 22 octobre 2020].

<sup>50</sup> Francis Ponge, « R.C Seine N° », dans *Le parti pris des choses*, Paris, Gallimard, 1985, pp.67-69.

<sup>51</sup> Francis Ponge, « L'objet, c'est la poétique » dans *L'Atelier contemporain*, Paris, Gallimard, pp.221-224.

c'est une chaise dont la couleur est mentionnée, associée à un objet ou des objets qui sont posés dessus, dessous, devant. Orange et canne, moulin à café, chaussure, chemise, pot de fleurs se trouvent réunis avec une chaise sans plus d'explication. Comme chez Ponge, l'objet textuel et l'objet usuel se trouvent imbriqués dans le processus de fabrication des œuvres, dans une poétique - à ceci près que l'artiste sème le doute sur l'usage des objets : faut-il s'asseoir sur une chaise ? Les objets posés sur ou autour d'elle fonctionnent-ils comme des garde-fous pour empêcher que l'on s'assied ? Sont-ils là pour rendre encore plus banale la chaise - comme si l'artiste l'avait, telle quelle, prélevée de son espace domestique ? Au cœur du doute que veut susciter Brecht, quelque chose d'autre se déploie : une poétique, non de l'objet, mais des usages. Les œuvres de Dekyndt, de Doléac et de Roubaud ont la même ambition.

### *Fissurer le réel*

L'ambiguïté entre la forme et la fonction, entre les usages tels qu'ils ont été conçus et ceux qui sont proposés par les artistes ou designers ont pour conséquence de mettre à distance l'objet tel qu'il est connu et appréhendé.

En prolongeant l'analyse des œuvres *One Thousand and One Night*, *Marchands de sable* et *Brooms*, on remarque que se dégagent deux manières de procéder. Soit l'auteur a travaillé à partir de la fonction première de l'objet (balayer) et il a cherché à en perturber les usages : l'artiste belge fait tournoyer la poussière plutôt que de la ramasser tandis que l'artiste français fait errer les balais, les rendant peu efficaces. Autre possibilité : l'auteur travaille à partir de l'objet (le balai) pour le dessiner autrement de sorte que de nouveaux usages sont déployés. C'est ainsi que la designer Doléac s'est attelée à concevoir un balai-râteau qui permet de tracer des motifs au sol tout en balayant.

Quelque soit le point de départ du processus de création, dans tous les cas, l'objet est affranchi de sa fonctionnalité première : il ne s'agit plus de balayer de manière cohérente et efficace, il s'agit d'extirper de l'action ou de l'objet un protocole différent, qui, de fait, bouscule les usages connus. Les artistes s'immiscent dans les usages et les performant pour brouiller ce qui est de l'ordre d'une évidence. Ils se saisissent de la possibilité d'interprétation - ou d'appropriation - que leur offre un objet, « point de cristallisation des routines de comportement<sup>52</sup> », pour ouvrir une faille dans leurs fonctionnements, dans leurs usages et cherchent à perturber les habitudes.

La brèche, qui surgit dans le cœur même des œuvres, n'est pas béante : elle est au contraire légère comme un bruissement, dans le silence de l'action qui prend place - que le public soit amené à regarder cette action ou à l'effectuer. Dekyndt, comme Doléac ou Roubaud ne cherchent pas à jeter du trouble de

---

<sup>52</sup> « L'objet est d'ailleurs immédiatement support d'un réseau d'habitude, point de cristallisation de routines du comportement. » Jean Baudrillard, *Le système des objets*, Paris, Gallimard, 1978, note de bas de page, p.132.

manière brutale. On l'a vu, l'objet est ce par quoi le sujet se construit : il lui permet de constituer sa réalité. Il est aussi inextricablement lié à la notion d'habitude. Leurs pièces ont ceci en commun : elles fissurent le réel avec une délicatesse singulière, en œuvrant à déréaliser l'objet, c'est-à-dire à le rendre irréel, à lui calquer une forme d'étrangeté, en somme à suspendre quelques instants la spontanéité et l'évidence dans lesquelles le corps humain est plongé quand il s'agit de sa relation aux objets.

Des performances comme des points de suspension, qui distillent un doute serein dans *le continuum de l'existence*.

## 4.2. Le grand magasin ouvre à 10 heures

En 2018, alors que je débute mes recherches doctorales, je décide de monter un workshop à l'école d'art et design de Saint-Étienne où j'enseigne. Bien que j'ai décidé de circonscrire mon sujet de thèse dans le champ des arts plastiques et du design, il me semblait important de tenter une incursion en me confrontant à la danse. La question de l'objet dans la danse étant un axe de recherche colossal, je choisis de l'aborder par l'enseignement et la pratique plutôt que par le livre et l'écrit.

### *Yan Raballand*

J'invite donc le chorégraphe Yan Raballand à Saint-Étienne pour un workshop d'une semaine avec mes étudiants, toutes années confondues.

Sa compagnie Contrepoints revendique de travailler sur le geste en le déclinant en de multiples variations et en d'inépuisables combinaisons : à la manière de l'écriture musicale en contrepoint, où se superposent les dessins mélodiques, les entrelacements font surgir des accords musicaux harmonieux. Harmonie entre les mouvements, les corps, les musiques, les lumières. Les chorégraphies de Yan Raballand donnent naissance à une dramaturgie des gestes, portés par des danseurs, qui peuvent être sur scène seul, en duo, à plusieurs ou qui épuisent toutes les possibilités temporelles, spatiales, musicales, narratives dans une composition qui semble aussi complexe que mathématiquement rigoureuse, évoquant parfois un morphing sans fin des mouvements dansés où rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme. Il me semblait intéressant d'éprouver l'abstraction de ces chorégraphies (qui peut parfois évoquer la danse postmoderne de Lucinda Childs, Merce Cunningham ou Anne Teresa de Keersmaeker) en la confrontant à la pratique des étudiants d'une école des beaux-arts, dont le rapport au corps est très peu éprouvé alors que la matérialité des objets est au contraire particulièrement prégnante.

### *Protocole de travail*

Le protocole de départ est le suivant : les étudiants sont invités à amener un objet avec lequel ils ont un lien particulier, qu'il soit d'ordre affectif, formel, technique, et qui va être au cœur de la chorégraphie.

Yan Raballand et moi-même leur proposons de chercher des mouvements avec ces objets, et ce dans plusieurs directions : par rapport à leurs fonctions, à leurs usages, à leurs histoires, ou à leurs formes. Il s'agissait de faire surgir différentes typologies : certains mouvements peuvent déployer une mise en œuvre de la fonction, d'autres ne sont que pures manipulations déconnectées de l'objet, d'autres encore évoquent un souvenir et tentent de représenter un rapport affectif à l'objet choisi. Les propositions forment une gamme de possibles allant



de l'action avec (ou sur) l'objet au geste avec (ou sur) l'objet.

À partir de là, chaque étudiant est amené à préciser sa proposition en la « dessinant » scrupuleusement : il leur faut alors écrire une micro-chorégraphie à partir de laquelle, ensuite, chacun peut puiser pour expérimenter la lenteur, la vitesse, la direction spatiale, la musicalité. Puisant dans cet alphabet de mouvements déployés par les corps et les objets, le chorégraphe a ensuite orchestré des lignes dansées à deux, trois ou quatre étudiants, spatialisant ces mouvements comme des notes sur les lignes d'une partition de musique. La chorégraphie s'est ainsi écrite en cherchant les contrepoints qui peuvent surgir lors de l'effectuation des mouvements par les uns et les autres.

Dans ce qui commençait à faire chorégraphie, il est apparu qu'un élément ne fonctionnait pas : les objets. Leurs présences, dans l'espace scénique, faisaient dissoner les mouvements dansés, et nous en sommes arrivés à la conclusion que ceux-ci n'étaient plus utiles : ils devenaient gênants, bruyants et rendaient confus la mélodie visuelle des mouvements. Nous prenons la décision de les retirer pour que ne restent que leurs « fantômes ». Or, en évacuant l'objet, nous supprimons aussi l'action physique que l'étudiant fait avec cet objet : ne reste alors que l'abstraction d'un usage ; l'action s'évanouit en se transfigurant en pur geste dansé.

### *Objets-fantômes*

Pour autant, il nous a semblé important que les objets existent d'une manière ou d'une autre : puisqu'ils avaient été supprimés de la chorégraphie, mais que les gestes effectués étaient pourtant partis de leurs manipulations, il fallait qu'ils puissent être là, comme des présences énigmatiques.

Nous les avons donc agencés sur le mur de fond de la salle, évoquant à la fois un éclaté technique et un linéaire de grand magasin. Ils devenaient une composition murale entre décor, plan technique et *facing*.

Pour accentuer cette idée, nous avons par ailleurs décidé de rompre avec les codes classiques de présentation scène/salle : le public est convié à s'installer dans des « rayonnages », à plusieurs endroits de la salle, comme s'ils étaient eux-mêmes des objets en vente dans une grande surface. Pendant la présentation, les spectateurs sont donc « rangés », immobiles et statiques tandis que les étudiants-danseurs tournoient autour d'eux, jouant des déplacements légèrement excessifs, évoquant les corps des figurants de scènes de films du cinéaste Jacques Tati (la musique de *Playtime* avait été choisie). La chorégraphie propose donc une relecture inversée des flux d'un grand magasin : le public est en quelque sorte « objetisé » dans des rayonnages alors que les danseurs, à travers leurs gestes, matérialisent des objets en fonctionnement d'usage.

Ce workshop d'une semaine a permis aux étudiants de décaler leur approche de l'objet. Il s'agissait de perturber leurs réflexes en déplaçant le travail de la conceptualisation vers l'expérimentation des objets par le mouvement dansé. Ils ont d'abord éprouvé la façon dont objets et actions sont naturellement imbriqués avec le corps.

Lorsque nous utilisons les objets, nous sommes acteurs. Nous agissons sur eux. Ainsi, lorsque l'on se saisit d'un balai, les deux mains sont naturellement et logiquement positionnées pour que l'objet puisse être utilisé de manière fonctionnelle. Ils ont ainsi expérimenté la façon dont l'objet agit sur le corps. Apparaît dès lors de manière frappante la position du corps « infligé » par l'objet mais aussi les contraintes qu'il impose lorsqu'il s'agit de se déplacer avec. Les étudiants ont ainsi pris conscience des liens techniques, fonctionnels, mais aussi physiques et psychologiques que nous entretenons avec les objets usuels. Lorsque, dans un second temps, les étudiants ont évacué l'objet, ils ont mis en lumière l'impossibilité de reproduire avec précision l'usage. Si le balai est supprimé, mais qu'il faut chercher à reproduire sa préhension et à évoquer l'action du balayage, les mains ne peuvent pas être exactement positionnées au bon endroit. L'objet ne contraint plus physiquement le corps dans le réel de son usage. Ne reste alors que le geste, qui peut, au plus précis, être un mime, et au plus abstrait être un mouvement dansé.

L'expérience de collaboration avec le chorégraphe Yan Raballand a permis de préciser ce que je cherchais à explorer dans la thèse. Alors que j'expérimentais l'abstraction d'un geste, au détriment d'une action pendant ce workshop, je terminais de définir le corpus d'œuvres. J'ai alors compris que je souhaitais appuyer mon propos sur les propositions artistiques, qui, en performant l'usage avec l'objet, ouvraient une brèche que je qualifierais ultérieurement de fictionnelle. Faire apparaître les potentialités d'usage par la performance, donner naissance à une poétique qui déréalise l'objet, telle est l'ambition des artistes et designers que j'ai regroupés. Chacun, à leur manière, fissure le réel et fait surgir un autre monde. L'usage est la commissure qui relie le réel et le fictionnel. Performer l'usage, c'est en effet tirer un trait d'union entre la performance et la fiction (tomes [Effets de fiction dans les performances](#) et [Performances fictionnées](#)). En libérant les objets du prisme fonctionnaliste et parce que l'usage a supplanté le geste dans nombre d'œuvres performantielles, l'art-action devient art fiction.



## TABLE DES MATIÈRES

1. Un dialogue comme une introduction.....	5
1.1. Entretien entre les artistes Simon Starling et Emmanuelle Becquemin.....	6
1.2. Shedboatshed (Architecture Mobile N°2) - Road-movie pop-corn.....	9
2. L'objet performantiel.....	14
2.1. L'objet est action.....	15
2.2. L'objet est potentiellement évènement.....	18
2.3. L'objet est performantiel.....	21
3. L'usage comme médium.....	22
3.1. L'objet est usage.....	23
3.2. Conversations autour d'un balai.....	27
3.3. Objets-usages : et le corps ?.....	33
4. De la fonction à la fiction : comment les objets performés déplacent les enjeux poétiques.....	36
4.1. Une brèche dans l'existence.....	37
4.2. Le grand magasin ouvre à 10h.....	40





## **Prélude •**

## **• Ouverture**

### **De l'art-action à l'art fiction**

p. 39

1. Dialogue
2. Objet performantiel
3. L'usage comme médium
4. De la fonction à la fiction

### **Effets de fiction dans les performances**

p. 87

1. Quand y-a-t-il de la fiction ?
2. Les dimensions fictionnelles de la performance
3. Pour un effet de fiction
4. Effets de la fiction

### **Performances fictionnées**

p.139

1. Définir la performance fictionnée
2. Performances-fictions et hétérotopies
3. Actions et fiction, praxis et poétique
4. Fictions agissantes

### **Fictions d'objets**

p.215

1. Design et fictions
2. Objets et récits
3. Performer l'usage
4. Déploiement néo-pop
5. Les performances-fictions et leur double

### **L'art de la tangente**

p.307

1. Cool performances
2. Créer, est-ce encore résister ?
3. Prendre la tangente

# **Avec l'écho du réel, nous dansons furtivement**

Effets de fiction dans les performances







AVEC L'ÉCHO DU RÉEL,  
NOUS DANSONS FURTIVEMENT

## **EFFETS DE FICTION DANS LES PERFORMANCES**



# 1 | QUAND Y A-T-IL DE LA FICTION ?

L'invasion du mot dans le langage courant et la multiplicité de ses incarnations (littéraires ou cinématographiques pour ne citer que les plus courantes) interpellent. La fiction se déploie dans des directions si protéiformes que cela rend peu aisée sa définition : elle peut être entendue dans un sens restreint (un genre précis, le roman, par exemple) comme dans un sens philosophique (une construction conceptuelle) ou de manière anthropologique (une manière d'être au monde ou, pourrait-on dire, un état mental).

Le substantif *Fictio* vient du verbe *Fingere*. *Fingere* signifie tout d'abord façonner et, par extension, donner forme. Est donc sous-jacente, l'idée d'un faire, c'est-à-dire d'une action sur une matière qui va être pétrie, puis modelée et transformée afin de donner naissance à une forme. La notion de fabrication et donc d'action est au cœur du mot. *Fingere* c'est mettre en œuvre une action de fabrication.

Dans un sens plus figuré, *Fingere* signifie façonner et modeler l'esprit. Dans cette acception, l'étymologie révèle l'apport cognitif de toute fiction. S'entremêlent alors la forme fabriquée et ce qu'elle produit : une connaissance qui façonne l'esprit.

*Fingere*, c'est aussi se représenter, imaginer, inventer. Par extension, la fiction acquiert un pouvoir d'abstraction, en se détachant de la matière première, pour produire des formes imaginaires. Ainsi, toute fiction déploie un imaginaire qui s'appuie sur, se développe avec et se nourrit de ce qui n'est pas imaginé, et que nous appellerons le factuel.

Enfin, dans un dernier sens, *Fingere* signifie l'action de forger de toutes pièces ou d'inventer faussement. Fictionner, c'est donc simuler voire leurrer.

Les racines latines permettent de poser un premier pas dans la réflexion : fabrication, matérielle et intellectuelle, action, imagination et simulation. Au cœur de la fiction donc, l'action de façonner des matériaux qui génèrent des imaginaires en écho avec le factuel.

Jouons un instant à remplacer les mots : *au cœur de la performance, l'action de façonner des matériaux qui génèrent des imaginaires en écho avec le factuel*. Ce glissement permet une interrogation féconde : existe-t-il un endroit où la fiction et la performance se rencontrent et jouent l'une avec l'autre ? À la question « qu'est-ce que la fiction ? » s'articule donc une autre question : « quand y a-t-il de la fiction<sup>1</sup> ? »

---

<sup>1</sup> Ce renversement de définition fait référence à l'œuvre de Nelson Goodman, *Manières de faire des mondes*, traduit de l'anglais (Etats-Unis) par M.-D. Popelard, Paris, Gallimard, 2006.

## 1.1. Agencer des faits, produire de la fiction

J'entends par fiction une forme qui donne à voir un monde possible inventé articulant de multiples manières le régime de la vraisemblance et de la feintise : monde auquel nous décidons d'adhérer. La fiction, quelle que soit sa forme, peut se définir par trois caractéristiques : la fabrication, la représentation, le pacte fictionnel. Autrement dit : la fiction est agencement ; la fiction est référentialité ; la fiction est simulation partagée. Les variations de ces caractéristiques sont multiples et leurs combinaisons encore plus innombrables : d'où la pluralité des formes fictionnelles.

Le dictionnaire Gaffiot parle de la cire comme matériau de la Fictio : il y est donc question de passage entre le liquide et le solide ou plus généralement d'un matériau qui va se transformer sous l'action humaine pour devenir une forme. Mais de quel matériau parlons-nous en place et lieu de la cire : mots ? Langage ? Sons ? Objets ? Images ?

Toute fiction se définit dans le rapport qu'elle entretient avec les faits : comme le démontre Françoise Lavocat dans son ouvrage, *Fait et fiction*<sup>2</sup>, la matière première de la fiction, ce sont les faits. En d'autres termes, des choses qui se sont produites dans le monde empirique (ou encore le réel), qui ont été vécues individuellement et qui sont partagées collectivement. Les faits et par extension le réel qu'ils fabriquent sont les matériaux, telle la cire, qui vont être pétris puis modelés. Les mots, les sons, les images, les objets sont des outils (des médiums) pour modeler les faits.

Pour que la matière des faits devienne le matériau d'une fiction, il faut alors un processus de fabrication spécifique : l'agencement. Par agencement, j'entends une combinaison c'est-à-dire une façon de disposer, de composer selon une intention préalable. Ainsi, fictionner, dans un premier temps, c'est extraire les faits du magma du réel par le filtre d'une sélection puis dans un second temps les organiser. C'est en cela que consiste la fabrication : en organisant, nous classons, selon le principe originel d'une temporalité : un début, un ordre, une fin<sup>3</sup>. Les faits sont ainsi agencés selon une trame qui est imaginée par l'individu. Ils sont donc construits et cette construction est une mise en forme. Le récit est bien souvent un des vecteurs privilégiés de la fiction, bien qu'il ne soit pas sa seule mise en forme possible. De multiples formalisations du récit sont possibles selon les outils que l'on emploiera pour façonner et agencer les faits : littéraire, documentaire, historique, cinématographique pour ne citer que les plus courantes.

---

<sup>2</sup> Françoise Lavocat, *Fait et fiction : pour une frontière*, Paris, Seuil, 2016.

<sup>3</sup> Dans la *Poétique*, Aristote considère que l'agencement des faits est le point le plus important de toute tragédie : « Est entier ce qui a commencement, milieu et fin. Est commencement ce qui de soi ne succède pas nécessairement à autre chose tandis qu'après il y a autre chose qui de part la nature même est ou se produit ; est fin, au contraire, ce qui de soi, de par la nature, succède à une autre chose ou la plupart du temps, tandis qu'après il n'y a rien d'autre ; est milieu ce qui de soi se succède à autre chose et est suivi d'autre chose. » Aristote, *Poétique*, traduit du grec par J. Hardy, Paris, Gallimard, 1990, p.91.

Il n'y a bien sûr aucune obligation à ce que l'agencement des faits dans la fiction soit calqué sur ce qu'on appelle la « logique » du monde réel. Chaque fiction choisit d'agencer les faits comme elle l'entend, selon le point de vue de celui qui la fabrique : elle possède sa logique propre.



## 1.2. Fictionnalité et référentialité

Dès lors qu'elle agence des faits, la fiction déploie une représentation. Le monde fictionnel est un *monde représenté*.

**« Toutes les fictions, qu'il s'agisse de jeux fictionnels ou de la fiction au sens canonique du terme, sont des représentations au sens où il s'agit d'événements qui sont à propos d'autres événements auxquels ils réfèrent, qu'ils dénotent, qu'ils dépeignent, qu'ils donnent à voir<sup>4</sup>. »**

Dans les œuvres artistiques, la fiction décrit, réfléchit, transpose le réel : elle est une chambre en écho. La fictionnalité n'a d'existence que par ce qu'il y a, quelque part, de la non-fictionnalité : la référence suggère nécessairement une contrepartie, celle de la présence d'un autre monde, que l'on appellera non-fictionnel ou bien factuel. Ou encore « le réel » ressenti par l'expérience empirique du monde. La forme née de l'agencement des faits (c'est-à-dire la fiction) entre en résonance avec les choses que nous appréhendons empiriquement par la perception et par l'expérience individuelle et collective. C'est ce qui fait écrire au théoricien de la littérature Jean - Marie Schaeffer : « La représentation a toujours déjà posé l'objet (auquel elle renvoie) comme objet représenté<sup>5</sup>. » Autrement dit, fictionnalité et référentialité (au réel) sont indéfectiblement liées par les enjeux de dispositifs représentationnels, qui peuvent aller du mimétisme le plus strict à l'abstraction la plus formelle. Un monde fictionnel suppose toujours un monde factuel.

Par ailleurs, bien que fictionnalité et référentialité soient liées par un jeu de renvoi et de représentation, la liaison n'opère pas de manière strictement mimétique. Le renvoi au réel, ou pour reprendre les mots de Schaeffer la simulation, n'est pas une imitation parfaite. L'imitation, comme le montre le *faire-comme-si* des enfants, est toujours une création. En ce sens, la fiction est *poiétique*. Elle est du côté de la création : la fiction crée un monde ; elle est un monde possible.

Comment s'articulent alors ces deux mondes, l'un empiriquement éprouvé, l'autre fabriqué et imaginé ? Selon Françoise Lavocat, monde fictionnel et monde factuel coexistent simultanément : simultanément, c'est-à-dire dans une même temporalité. Cette temporalité passe par le corps physique (celui du lecteur, du spectateur ou du joueur par exemple) : dans l'ici et maintenant du corps, monde fictionnel et monde factuel se superposent. Comment alors s'effectue le passage

<sup>4</sup> J.- M. Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999, p.104. Schaeffer a étendu la notion de fiction à celles des jeux d'enfants en la faisant déborder en dehors des formes esthétiques traditionnelles. La fiction est pour lui d'abord une manière d'être au monde, une compétence psychologique qui s'acquiert enfant et qui se prolonge adulte.

<sup>5</sup> J.- M. Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, op. cit., p.109.

de l'un à l'autre, se demande la théoricienne de la littérature ? Comment les auteurs jouent-ils avec les frontières ? Et si ces deux mondes coexistent dans le même espace-temps, peuvent-ils aller jusqu'à s'hybrider : quels sont alors les effets de la fiction dans le réel ? Et les effets du réel dans la fiction ? Pour Lavocat, les jeux, transgressions, croisements entre factuel et fictionnel, leurs effets dans un monde ou dans un autre font la saveur, le plaisir et l'intérêt de la fiction, dans toutes les cultures et à toutes les époques.

### 1.3. Vraisemblance et feintise

Lorsque Lavocat, au début de son ouvrage, définit la fiction, elle insiste sur le fait que l'« artefact culturel produit par l'imagination » n'est pas « soumis aux conditions de vériconditionnalité fondées sur la référence au monde empirique<sup>6</sup>. » La condition de vériconditionnalité fait appel au sens commun et à l'idée que l'on se fait du réel - qui lui a été expérimenté empiriquement. La vériconditionnalité n'est pas opérante dans le monde fictionnel. Ce qui est énoncé dans une fiction ne peut être éprouvé empiriquement : pour autant, nous acceptons cet énoncé comme plausible car le vraisemblable puise toujours dans l'expérience intime et collective du réel. Il permet d'approuver que ce qui est raconté est possible et *pourrait* exister.

Or il est important que le pacte qui consiste à accepter le vraisemblable ne devienne pas pour autant une croyance : c'est pourquoi la fiction s'énonce toujours comme étant de la fiction : ainsi, si elle joue avec le vrai (c'est-à-dire avec le factuel et ce qui est empiriquement connu), elle énonce toujours que le vrai n'est que du vraisemblable. La fiction n'est « ni réalité ni pure affabulation<sup>7</sup> » car le vrai est démenti. La fiction indique systématiquement sa fictionnalité. Dans un même élan, la fiction demande d'adhérer au récit mais de ne pas y croire complètement. La fiction, soupçonnée régulièrement de mensonge, se dénonce en fait, toujours comme une simulation : si elle ne donne pas les indices de sa fictionnalité, alors elle devient trompeuse et devient un leurre.

Il y a donc un pacte entre le créateur et le récepteur : le premier cherche l'adhésion à la fiction par le vraisemblable tout en dévoilant qu'il s'agit précisément d'une fiction ; le second accepte d'adhérer à la fiction tout en cherchant les signes qui vont lui être donnés pour croire sans croire totalement.

Ce mécanisme (ou pacte fictionnel) fait de la fiction, selon Schaeffer, une feintise ludique partagée. En définissant ainsi la fiction, l'auteur sous-tend qu'elle est avant tout un état d'esprit, une manière, partagée collectivement, de vouloir être dans le monde. Celle-ci a donc à voir avec une pratique sociale qui renvoie au jeu du *make-believe*, le faire-comme-si des enfants<sup>8</sup>. En effet, pour lui, l'activité mimétique ludique est « une relation au monde irréductible à toute autre » qui « illustre le comportement anthropologique de base possédant une fonction propre qui ne saurait être remplie par aucune autre relation au monde<sup>9</sup>. » De fait, en accord avec la théorie de Schaeffer, on peut supposer qu'il n'y a pas de médium proprement fictionnel (le roman ou le cinéma par exemple). Il y a de multiples manières de fabriquer de la fiction.

Il s'agira donc plutôt de comprendre quels sont les usages fictionnels

<sup>6</sup> Françoise Lavocat, *Fait et fiction*, op. cit., p.33.

<sup>7</sup> Interview de J.- M. Schaeffer par Alexandre Prstojevic sur le site internet Vox Poetica. Disponible sur <http://www.vox-poetica.org/entretiens/intSchaeffer.html> [consulté le 12 novembre 2020].

<sup>8</sup> Pour Schaeffer, la fiction ne se définit pas uniquement comme genre (littéraire) ou même comme champ de l'artistique : elle est aussi et avant tout une aptitude psychologique partagée collectivement, et ce, depuis la petite enfance.

<sup>9</sup> J.- M. Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, op. cit., p.51.

(ou non) des médiums. Et de poser une question qui, de prime abord, peut sembler curieuse : peut-il y avoir de la fictionnalité dans les performances contemporaines des designers et d'artistes plasticiens ?

**2**

**LES DIMENSIONS  
FICTIONNELLES  
DE LA PERFORMANCE**

## 2.1. Retour aux sources

Curieuse question, effectivement, puisque la performance s'est historiquement construite en opposition au théâtre.

Allan Kaprow, artiste, philosophe et théoricien de la performance, s'est attaché tout au long de ses écrits à démontrer comment le happening est un art vivant détaché des conventions théâtrales, en mettant de côté le texte, le langage, les personnages, les intrigues et en récusant le quatrième mur, la scène. La performance est avant tout une expérience : « Puisque la substance des happenings était les événements en temps réel, comme au théâtre et à l'opéra, le travail consistait à dépasser toutes les conventions théâtrales. Ainsi, pendant deux ans, j'ai éliminé contextes artistiques, publics, unité de temps et de lieux, lieux scéniques, rôles, intrigues, talents d'acteurs, répétitions, performances remontrées, et même scripts habituellement disponibles<sup>10</sup>. »

Le recueil *L'art ou la vie confondus*, qui réunit des textes écrits des années 1950 aux années 1990 expose les recherches artistiques de Kaprow : l'artiste expérimente sans cesse les terrains (collectifs ou individuels) où œuvre la performance<sup>11</sup> et partage ses réflexions par l'écriture.

La performance a toujours revendiqué la véracité du geste, la puissance de l'action effectuée dans le quotidien et tirée du quotidien<sup>12</sup> et son refus de la mimésis. Il ne s'agit plus de représenter mais de présenter (c'est-à-dire d'effectuer) des événements qui ne seront jamais représentés une seconde fois, puisqu'« ils sont morts au sens propre du terme, à chaque fois qu'ils se produisent<sup>13</sup>. » Sans jeu d'acteur, sans intrigue, avec pour méthode le collage et l'assemblage d'éléments (objets, sons, situation, odeurs) de la vie ordinaire et l'irruption du hasard et de l'improvisation dans un script plus ou moins flottant. Le temps n'étant pas une donnée contraignante, l'œuvre peut durer quelques instants, ou au contraire des heures ; elle peut être achevée de manière abrupte ; elle revendique avant tout son aspect éphémère, l'expérience ici et maintenant étant sa matière première. Le happening, si l'on se réfère à la traduction, est précisément ce qui est en train d'arriver : à ceux qui le font (c'est-à-dire à ceux qui performant), à ceux qui le regardent.

<sup>10</sup> Allan Kaprow, *L'art et la vie confondus*, traduit de l'anglais par J. Donguy, Paris, Centre Georges Pompidou, 1996, p.231.

<sup>11</sup> Ultérieurement, Kaprow éliminera le public en faisant de l'activité collective une activité individuelle dont la production artistique est avant tout celle d'une expérience intime avec soi-même. Radicalisant ses recherches à l'essence d'un art semblable à la vie, il supprime la référence antonymique aux arts vivants pour continuer de définir la performance. Celle-ci est devenue, simplement et sublimement, une activité (se laver les dents, prendre un bus, faire la vaisselle, manger des fraises, par exemple) dont le but final est de modifier notre perception du monde, notre relation à nous-mêmes et aux autres ; une façon, en somme, de « performer la vie. »

<sup>12</sup> « Ce sont des domaines non artistiques qui ont attiré récemment notre attention. C'était la rue, avec son activité vivante ; le corps avec sa transpiration et ses bruits de digestion ; l'esprit avec ses productions folles, qui ont excité chacun d'entre nous. » *Ibid.*, p.242.

« Chaque fois que nous trouvions quelque chose d'intéressant, nous concevions une œuvre d'art. Nous voyions des gens traverser la rue, et cela devenait de la danse moderne. Une scène de ménage était une pièce de théâtre moderne. Une sale gueule était une sculpture moderne. » *Ibid.*, p.245.

<sup>13</sup> *Ibid.*, p.89.

Dans un texte de 1974, « L'éducation de l'Un-Artiste (3e partie)<sup>14</sup> », Allan Kaprow propose cinq catégories pour classer les performances qui ont vu le jour depuis les années 1950 : « Des modèles situationnels (environnements banals, situations en passe de survenir et coutumes, souvent ready-made), les modèles opérationnels (comment les choses et les coutumes sont mises à l'œuvre et ce qu'elles produisent), les modèles structurels (cycles naturels, écologie et formes des choses, emplacements et affaires humaines), les modèles renvoyant à eux-mêmes, ou en boucle (choses ou événements commentant ou étant le reflet d'eux-mêmes) et les modèles d'apprentissage (allégorie de la recherche philosophique, rituels de sensibilisation et démonstrations éducatives)<sup>15</sup>. »

S'ensuit une longue liste d'exemples dont je n'extraierai, par souci de synthèse, qu'une œuvre par catégorie. Sandra Orgel, bigoudis sur la tête et cigarette aux lèvres, a repassé un drap pendant dix minutes, en démarrant son action par un crachat sur le fer à repasser chaud (pour le modèle situationnel) ; les artistes japonais du groupe High Red Center, habillés de tenues de laboratoire, masques sanitaires sur la bouche, ont nettoyé silencieusement une rue de Tokyo (pour le modèle opérationnel) ; Thomas Schmit a versé sept heures durant le contenu d'une bouteille de Coca Cola dans une bouteille vide, de manière continue, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus rien à verser (pour le modèle structurel) ; Robert Morris a construit une boîte contenant des sons de bruits de marteau et de scie et l'a nommé *Boîte avec son de sa propre fabrication* (pour le modèle auto-référent) ; Wolf Vostell a recommandé aux voyageurs de la ligne de bus de la petite ceinture parisienne de chercher tout ce qu'ils ne voient pas habituellement : affiches déchirées, immeubles abandonnés, choses cassées, mais d'être aussi alertes à l'environnement sonore, les bruits, les cris, les moteurs, les pleurs... (pour le modèle d'apprentissage).

Historiquement donc, la performance s'est toujours définie contre le théâtre, forme fictionnelle par excellence : un art-action en prise avec le réel et en opposition avec ce qui est de l'ordre de la représentation.

Or, force est de constater que des artistes, issus des disciplines des arts plastiques et du design, mais aussi des arts vivants, continuent à expérimenter les formes de la performance et font vaciller le rapport au réel tel qu'il a été défini par Allan Kaprow.

---

<sup>14</sup> *Ibid.*, pp.163-181.

<sup>15</sup> *Ibid.*, pp.163.

## 2.2. Les dimensions fictionnelles de la performance

Les œuvres du corpus ont précisément en commun de performer le réel au sens de *to perform* : jouer, représenter. C'est-à-dire de transgresser le réel, de jouer avec le fictionnel, de se croiser voire de s'hybrider avec lui. Ces œuvres revendiquent des qualités fictionnelles, et dans le même temps, force est de constater qu'à bien des égards elles sont en permanence en train de récuser leur fictionnalité (par le médium même de la performance). C'est ce jeu étonnamment riche et dense dont il est question ici : comment se déclinent les qualités fictionnelles au cœur d'une œuvre performantielle, comment la performance exploite, elle aussi, bien qu'elle s'en soit défendue à un moment donné de son histoire, le passage de la frontière entre le réel qu'elle revendique et le fictionnel qu'elle déploie, au cœur même du réel ?

Pour y répondre, il s'agit de mettre en perspective les trois caractéristiques de la fiction énoncées précédemment avec le médium de la performance.

### *L'agencement d'actions*

La performance fabrique des faits (qui vont faire événement) en agencant des actions. Les actions sont le matériau de la performance. L'art-action : c'est d'ailleurs le nom générique, commode, qui regroupe les multiples propositions artistiques aux ramifications diverses depuis les années 1960 (performance, happening, event, installation performantielle et participative...). La fabrication, au sens de Fictio, se situe ici : dans le façonnage d'un agencement d'actions.

Cet agencement se matérialise selon plusieurs axes.

D'une part, la temporalité.

Agencer conduit à organiser selon une logique temporelle (début, milieu et fin) qui peut être aussi succincte et lapidaire que prolix : cela dépend de la manière dont l'artiste décide d'articuler ses actions dans l'espace-temps qu'il détermine. De fait, toutes les variations sont possibles.

L'agencement peut s'appuyer sur une action très simple qui se déploie de manière routinière dans le temps. C'est le cas, par exemple de la performance *One Thousand and One Night* (2017) d'Édith Dekyndt : balayer et soulever de la poussière sur plusieurs jours voire plusieurs mois, plusieurs fois par jour, le temps d'une mise en lumière particulière. L'agencement peut s'appuyer sur une action très simple qui se déploie, à l'inverse, de manière rapide (quelques minutes) : ainsi en va-t-il de l'action de Roman Signer, qui fait du kayak sur une route de campagne pendant quelques brèves minutes (*Kayak*, 2000) ou celle de Charlie China qui tape une heure un texte avec une machine à écrire sans encre (*Les temps élémentaires #03*, 2017). L'action ou la série d'actions peuvent être aussi plus complexes à mener à bien (produire une chaise par exemple) en étant, qui plus est, cadrées par des enjeux spatio-temporels qui sont extérieurs à l'action elle-même comme avec le duo de designers Studio Swine fabriquant un tabou-



ret, le temps d'une pêche en haute mer, à bord d'un chalutier (*Sea Chair*, 2012). Cette rigueur est amenée jusqu'à son paroxysme avec l'action de Maarten Baas dans *Grandfather Clocks* (2009). L'action demande une précision rigoureuse puisqu'il s'agit de dessiner les deux aiguilles d'horloge minute par minute et pendant douze heures : l'agencement devient ici particulièrement technique.

D'autre part, l'idée ou le concept.

La performance postule qu'il existe une relation singulière entre l'idée, l'œuvre et l'action. Cette relation peut se matérialiser de deux façons : l'œuvre réalisée et l'idée sous-tendue peuvent être secondaires par rapport à l'action ; c'est ainsi que Harold Rosenberg propose de lire le travail de Jackson Pollock, en nous demandant d'être attentifs à la puissance dramatique (dramatique au sens de drama, l'action) des peintures de l'artiste, qui se racontent comme des tableaux mais aussi comme une expérience de l'acte de peindre. Dans ce cas de figure, la question de l'agencement n'est que peu convoquée. À l'inverse, une œuvre peut être élaborée à partir d'idées qui déroulent le scénario de l'action. Ce que proposent dans les décennies suivantes des artistes comme George Brecht ou Vito Acconci. Chez eux, l'agencement d'actions présuppose une conceptualisation en amont d'un ensemble d'actions. Lorsqu'ils conçoivent une performance, les artistes imaginent une série d'actions en amont de son effectuation. Cette idée s'incarne dans un protocole qui va décrire la ou les actions à réaliser, et éventuellement les types de gestes, les objets, les lieux, les temps, ou toute autre indication que l'artiste aura jugé bon de fournir selon un ordre déterminé. Le protocole est le signe qu'il y a agencement.

Toutes les formes de protocoles existent : il n'y a aucune règle, aucune méthode - si ce n'est ce que l'artiste a décidé. Cette décision est corrélée aux enjeux de monstration : la performance est-elle effectuée par l'artiste lui-même ou est-elle donnée pour être exécutée ? En fonction des contextes, des sensibilités et des idéologies, le protocole peut n'avoir aucune existence matérielle (ou peu, sous la forme de croquis, de mots, d'annotations par exemple) et rester essentiellement dans la tête de l'auteur : ainsi en est-il d'une majeure partie des œuvres du corpus, de Francis Alÿs à Florence Doléac. Il peut, à l'inverse, être (d)écrit : c'est le cas de l'œuvre de Clédet et Petitpierre *Helvet Underground* (2009) ou celle de Charlie Chine, *Les temps élémentaires #03*.

Ainsi, le protocole met en jeu dans le champ de l'artistique un processus, qui réunit à la fois l'articulation d'un ensemble d'actions et la temporalité dans laquelle cet ensemble s'inscrit. Comme l'écrit Allan Kaprow, « un happening est généré en activité par une charge d'idées ou par une partition de notes peu consistantes jetées sur le papier fournissant des "racines" de directions.<sup>16</sup> »

Enfin, il est important de souligner que les auteurs imaginent l'agencement en amont de l'effectuation. L'agencement imaginé – qui se veut donc un des indicateurs de fictionnalité d'une œuvre - est toujours confronté au réel. Ainsi,

---

<sup>16</sup> Allan Kaprow, *L'art et la vie confondus*, op. cit., p. 50.

le hasard, le fortuit, l'accident bousculent l'agencement. Le performeur en tient compte : il sait que *le réel, c'est quand on se cogne*. Que le réel le cogne. Et il joue avec cette possibilité. Et sans doute est-ce ce qui est le plus essentiel dans une performance : la manière dont le réel s'impose à l'agencement. Dans le choc de cette rencontre, apparaît quelque chose d'in-imaginé et donc de différent, actant des jeux de passage de frontières entre le monde factuel et le monde fictionnel.

### *Fictionnalité et référentialité*

La performance plasticienne historique récuse le principe d'une distanciation : elle est présentation et non pas représentation. Elle offre du réel. Elle est le réel : ce qui est effectué est acté et existe dans le monde empirique.

Force est de constater pourtant que les performances contemporaines déploient des dispositifs représentationnels - à l'encontre des enjeux historiques. Pour reprendre les mots de J.-M. Schaeffer, ces œuvres créent des événements à propos d'autres événements auxquels elles réfèrent. Leur force représentative est même décuplée par la puissance de l'image en acte<sup>17</sup>.

Le réel dans les performances est sans cesse convoqué à travers les objets usuels que le performeur met en jeu : horloge, chaise, balais, caddies, voiture pour ne citer que quelques-uns d'entre eux. Ces objets font notre quotidien : nous regardons l'heure, nous circulons en vélo ou une voiture, nous prenons une douche, nous tapons sur les touches d'un clavier. Les objets usuels sont le réel tout comme l'action effectuée avec par le performeur.

Pourtant, bien que le performeur effectue une action réelle avec des objets, il distille des indices qui jouent avec la représentation<sup>18</sup>. Allan Kaprow le disait déjà : « Le principal dialogue des faiseurs d'un art semblable à la vie est, non pas avec l'art, mais avec quelque chose d'autre, un événement en suggérant un autre<sup>19</sup>. » Quels sont donc ces indices ? Le corpus permet de montrer le panel des dispositifs représentationnels convoqués par la performance.

Certains artistes vont jouer avec les codes du cinématographique : c'est ce que proposent de manière extrêmement différente Maarten Baas (*Grandfather Clocks*) ou Gordon Matta-Clark (*Clockshower*, 1973). D'autres vont affirmer leur lien avec la notion de spectacle en convoquant un public dans un espace-temps donné, à l'instar de Studio Glithero (*The Long Drop*, 2009), de Clédat et Petitpierre (*Helvet Underground*) ou d'Aurélien Bory (*Sans objet*, 2015). Ou en faisant d'une action quotidienne l'enjeu d'un spectacle collectif qui invite l'utilisateur à participer à une œuvre collective : c'est ce que suggère Wieki Somers lorsqu'elle dessine

<sup>17</sup> Dans le tome *Performances fictionnées*, j'analyse plus précisément comment la performance exemplifie l'acte d'image en m'appuyant sur le livre de Horst Bredekamp, *Théorie de l'acte d'image*, traduit de l'allemand par F. Joly, Paris, la Découverte, 2015.

<sup>18</sup> « Dans l'art d'aujourd'hui, une action représente aussi bien qu'un dessin. » Nicolas Bourriaud « Topocritique : l'art contemporain et l'investigation géographique », dans *GNS. Global Navigation System*, catal. expo, Paris, Palais de Tokyo, 2003, p.13.

<sup>19</sup> Allan Kaprow, *L'art et la vie confondus*, op. cit., p. 240.

le vestiaire du musée des beaux-arts de Rotterdam (*Merry-Go-Round Coat Rack*, 2009) ou Florence Doléac avec *les Maximums* (2019). Des artistes détournent les usages des objets comme Delphine Reist, Vivien Roubaud ou Makkink & Bey. À la manière des jeux littéraires ou cinématographiques d'interfictionnalité, certains font référence à d'autres œuvres soit dans le titre (Édith Dekyndt) soit dans le propos (Pilar Albarracín, *Les Marmites enragées*, 2005). Bien évidemment, les dispositifs représentationnels se mélangent et peu d'œuvres se contentent d'exploiter une seule et unique modalité. C'est la multiplicité et la variété des manières de fabriquer du représentationnel qui est intéressante.

Ces dispositifs représentationnels colorent ces performances de qualités fictionnelles. Celles-ci mettent sous nos yeux, dans le temps même de l'effectuation, un monde réel qui nous est familier de par les objets qui sont utilisés, et un monde possiblement autre, de par les actions qui sont réalisées : un monde dans lequel on peut se déplacer avec une Buick à pédales (Michel de Broin, *Share Propulsion Car*, 2007) ; un monde dans lequel on tricote en se balançant sur un rocking chair (Ludi et Peillex, *Rocking Knit*, 2012) ou on fabrique une chaise en passant l'aspirateur (Makkink & Bey, *Dust Furniture*, 2004) ; un monde dans lequel un bras robotique danse (Aurélien Bory, *Sans objet*).

### *La performance à l'épreuve du vraisemblable*

S'il y a un art qui a toujours récusé la feintise, c'est bien la performance. Les performeurs ne font jamais semblant, ils ne sont pas dans le vraisemblable ni dans la feintise : ils investissent le monde pour que leurs actions soient réellement effectuées dans le monde. Dans le corpus des œuvres choisies, les actions ont lieu dans le réel, les objets fonctionnent toujours, même quand ils sont détournés. Ce que l'on voit ou écoute est vraiment.

Nous pourrions pourtant avancer l'hypothèse suivante : comme pour les fictions canoniques ou jeux fictionnels, il y a un pacte fictionnel qui s'instaure entre le performeur et celui qui regarde (volontairement ou non) l'œuvre qui se joue. La performance convoque, elle aussi, et comme toute forme fictionnelle, la vraisemblance. Elle le fait toutefois autrement que dans la fiction canonique : le pacte fictionnel n'est pas tant fondé sur la vraisemblance entendue comme la sensation de ce qui est conforme à la réalité et à l'expérience que nous avons du monde mais plutôt sur une vraisemblance inversée : ce que nous voyons, qui est réel, n'est pas tout à fait plausible et produit, par conséquent, une impression d'irréalité. J'entends par irréalité ce qui paraît se situer ailleurs, dans un autre monde que l'on ne saurait définir si ce n'est par le fait qu'il n'appartient pas au monde réel. La performance d'aujourd'hui joue avec cette frontière : elle tire les fils de l'invraisemblable. Ce à quoi nous assistons ne nous semble pas plausible (« réel ») et semble parfois invraisemblable. Et pourtant cette sensation est démentie dans le même temps : tout ce que nous voyons est vrai puisqu'on nous le présente sous nos yeux, et que nous le partageons collectivement. Cela existe bel et bien dans le réel. Les performances du corpus ont mille et une manières de

jouer avec l'in vraisemblable et de jouer avec notre crédulité (ou incrédulité) mise à l'épreuve de la réalité : elle peut susciter de la curiosité amusée jusqu'à l'impression enfantine de « ne pas en croire ses yeux ».

Ainsi, le pacte fictionnel proposé par ces performances substitue au binôme vrai/vraisemblable un nouveau module articulant réel /invraisemblable.

### *Post-performance et littérature post-post moderne*

Marie de Brugerolle propose depuis 2011 le terme de « post-performance » pour qualifier « un ensemble de pratiques et de problématiques issues, ou en écho, à celles nées au milieu du siècle dernier, happening (1953-1959), event (1959), performance (1970)<sup>20</sup>. » Elle résume les intentions artistiques de l'époque à travers trois points :

**« L'artiste réalise une série d'actions (seul ou en groupe), ces actions ne sont pas non jouables (hors du cadre du théâtre par exemple), en coprésence du public. On constate bien vite que tout cela n'a jamais existé dans une pureté de cette définition. Déjà les Happenings de Kaprow (...) ont des scripts, dès la fin des années 60, et justement au moment de l'apparition du terme "performance", l'individualisme de l'artiste seul face à un public séparé, même tacitement, revient. C'est aussi la fin des utopies post-Vietnam et le début du passage du terme "performativité" en économie. C'est aussi l'après 68 dont "La société du spectacle" de Debord (1967) a été un marqueur pour la pensée<sup>21</sup>. »**

Cette synthèse a le mérite de définir la post-performance au regard d'un retour du spectaculaire (Matthew Barney en est le paragon) et « à la nouvelle rupture quant à la règle de non-reproductibilité des performances », voire à la possibilité de les re-performer. (Ainsi, par exemple, les *Seven Easy Pieces* de Marina Abramovic en 2005 au Guggenheim de New York) Autant de signes qui participent d'une nouvelle manière de penser et de faire de la performance : les post-performances sont, selon Marie de Brugerolle

<sup>20</sup> Extrait du texte de présentation du laboratoire de recherche Post Performance Future, ENSBA, Lyon. Disponible sur [https://www.ensba-lyon.fr/page\\_post-performance-future](https://www.ensba-lyon.fr/page_post-performance-future) [consulté le 14 novembre 2020].

<sup>21</sup> Ce résumé fait sans aucun doute référence au texte de 1966 d'Allan Kaprow. Allan Kaprow, « Les happenings sont morts : longue vie aux happenings! » dans *L'art et la vie confondus*, op. cit., pp.89-94.

**« Des performances qui ont conscience d'être en représentation. Elles font le lien entre une certaine époque où des actions privées publiques sont sorties des cadres institutionnels et une autre qui s'est insérée, en les retournant dans la structure et les modes opératoires d'un certain spectacle - en étant jamais divertissant et en laissant très souvent perplexes<sup>22</sup>. »**

Il ne s'agit pas ici de valider ou non la terminologie employée. D'autres critiques et commissaires parleront de néo-performances. Ce qui m'intéresse, c'est de souligner comment, à partir des années 1990, la valeur de l'authenticité et du véritablement effectué n'est plus un des critères essentiels de la performance. L'artiste peut re-présenter son œuvre, la (faire) re-performer par d'autres, mais aussi concevoir ses actions de telle sorte que la frontière entre le réel et le fictionnel devienne poreuse. Il assume les racines de la performance, renoue le dialogue avec les arts vivants, dans un mouvement de balancier qui n'est plus celui d'une exclusion mais bien d'une inclusion.

Il est peut-être intéressant de noter que l'avènement de qualités fictionnelles dans la performance va de pair avec le retour de la fictionnalité dans les œuvres littéraires actuelles. Le retour à une frontière, au jeu entre le réel et le fictionnel est de nouveau un des axes de recherche du roman contemporain. Le réel n'est plus flottant et instable ainsi que le clamaient les auteurs postmodernes. Ceux-ci assument complètement leur référentialité et fabriquent une réalité tangible, concrète et matérielle que l'on peut aller vérifier « sur place ». Les fictions contemporaines pullulent de détails dont le symptôme le plus manifeste est l'usage des noms de marque dans le récit : la machine à café est une Nespresso, le matelas un Dunlopillo (par exemple). La réalité extratextuelle nous est parfaitement explicite, connue, familière. Or l'usage de cette matière issue du monde réel n'est pas d'accréditer la thèse de l'illusion référentielle. Il s'agit plutôt de créer un jeu très fort entre fictionnalité et référentialité et d'affirmer la présence de la frontière. Au lecteur d'aller fouiller à quel monde appartiennent les détails du récit<sup>23</sup>. Il ne s'agit pas de les intégrer dans la fiction pour rendre la fiction encore plus réelle, mais plutôt d'affirmer de manière abrupte la fictionnalité du récit par de multiples procédés internes ou externes au texte. La précision des éléments factuels qui font référence précisément à l'époque contemporaine du lecteur (« ses » fragments de réel) sert à dire encore mieux la fiction : au lecteur de comprendre quels sont les signes de fictionnalité dans ce qui semble être factuel, et quels sont les signes du factuel dans ce qui n'est que fiction. Il semble qu'il se joue la même chose dans la performance contemporaine.

---

<sup>22</sup> C'est ce que Marie de Brugerolle dira à propos du travail de Guy de Cointet pendant le temps d'échange après les différentes interventions lors du colloque qu'elle a monté, intitulé *Post Performance Future, session 2, la performance et ses objets*, ENSBA Lyon, 2012.

<sup>23</sup> On peut citer à titre d'exemple les romans de Michel Houellebecq ou d'Annie Ernaux ou, puisque je parle de Barthes dans ce tome, de Laurent Binet avec son roman *La 7e fonction du langage*.

## 2.3. L'ombre de Gordon

### DOUCHE MODE D'EMPLOI

- 1.** Trouvez une horloge à l'ancienne, qui trône magistralement dans une ville moderne. Tous les styles peuvent être envisagés, mais l'esprit fin XIXe - début XXe donnera un certain cachet à votre toilette : les chiffres romains, les aiguilles fuselées, les volutes néo-classiques poseront sans aucun doute un décor à la hauteur de vos ambitions.
- 2.** N'hésitez pas à privilégier une horloge qui ne fonctionne plus et que tout le monde a oubliée, dans la mesure où cela fait des années qu'elle n'est plus opérationnelle. C'est un plus indéniable.
- 3.** Par ailleurs, soyez généreux dans vos recherches. Voyez grand. Une horloge en hauteur, dominant les immeubles alentours, vous permettra de bénéficier d'un point de vue exceptionnel pendant que vous vaquez à vos affaires.
- 4.** L'agitation et l'indifférence des passants sont deux critères indispensables à la réussite de votre projet. C'est pourquoi une capitale (ou une grande ville) constitue un bon point de départ pour vos repérages.
- 5.** Une fois l'horloge sélectionnée, appelez-nous. Nous interviendrons techniquement et ferons tout le nécessaire pour que le moment que vous allez passer, seul, dans l'intimité de votre salle d'eau soit le plus confortable possible. Tout sera à portée de main. Soyez-en assuré. Vous n'aurez qu'à vous saisir des éléments dont vous aurez besoin, lorsque vous le souhaiterez. N'hésitez pas à prendre du temps, et à profiter de cette expérience peu ordinaire.
- 6.** Lorsque vous vous sentirez prêt, à vous de jouer ! Saisissez les éléments architecturaux comme autant de prises d'escalade. Rassurez-vous. Curieusement, cela marche à merveille et c'est d'une évidence

enfantine. Laissez votre corps vous guider naturellement dans les fleurs d'acanthé et les circonvolutions. Faites-lui confiance.

**7.** Un fin jet d'eau vous accueille dès le début de votre ascension. C'est normal. Une forme de baptême pour mieux vous sentir en osmose avec les éléments.

**8.** Une fois au pied des aiguilles, stabilisez-vous, reprenez votre souffle et calmez votre respiration. N'allez pas trop vite et ne considérez pas que cet instant soit inutile. Au contraire : il est essentiel. Respirez. Savourez. Profitez.

**9.** Vous verrez sur votre droite un réceptacle avec le nécessaire pour vous laver les dents. Quand vous l'aurez décidé, lancez-vous dans cette opération. C'est un des premiers grands moments. Sentez toute la normalité de la situation. Vivez-la. Expirez-la. Plus vous serez naturel, mieux vous vous porterez et plus vous serez en adéquation avec l'instant. Nous ne prétendons pas vous faire vivre une expérience artistique, mais tout de même, soyez alerte à vos sensations expérientielles.

**10.** Une fois que la fraîcheur mentholée a inondé votre palais et que la pluie artificielle a totalement imbibé votre corps, vous pouvez passer au rasage. Un miroir est à votre disposition. Grimez-vous avec la mousse. Soyez absurdement généreux dans l'étalement du produit sur votre peau. C'est le moment. De temps en temps, revenez à votre environnement. Écoutez la rumeur sourde de la ville. Tentez de distinguer les pots d'échappement des bus, les cliquetis métalliques des citernes, éventuellement quelques logorrhées animales ? Ne vous concentrez pas uniquement sur les sirènes de police, c'est une voie trop facile. Du lointain, revenez au proche. Le sifflement râpeux de la lame sur votre peau, le bruissement du plastique au contact de l'eau. C'est dans cet aller-retour des sons, intimes ou spectaculaires, que vous trouverez une forme de satisfaction étonnante à être dans le monde.

**11.** Désormais, le grand moment approche. Installez-vous tranquillement dans votre filet. Aussi simplement que si vous vous glissiez dans une baignoire remplie d'eau chaude. Pour tous nos clients, c'est le moment le plus exceptionnel. Le plus intense. Et vous verrez, c'est vrai. Être suspendu dans les airs, sous le filet d'eau, c'est merveilleux, n'est-ce pas ? Une impression de campagne... de source jaillissante dans les rochers... il pourrait presque y avoir quelque chose de l'ordre de la cascade dans la jungle... non ?

Restez aussi longtemps que vous le souhaitez. Profitez de ce temps à part, que vous ne retrouverez nulle part ailleurs. C'est seulement quand vous en aurez envie que vous irez vous savonner. Contrairement à ce que l'on pourrait imaginer, c'est très simple. Le hamac est parfaitement adapté aux gestes de la toilette. Recouvrez-vous d'une belle mousse. Et même, donnez-vous les moyens d'un bain moussant. Vous êtes chez vous ici. Le monde vous appartient du haut de votre baignoire flottante. Admirez le panorama qui s'étend sous votre corps.

Soupez votre légèreté d'âme, la beauté de votre quotidien, l'intensité des gestes les plus simples. Regardez autour de vous : tentez de voir les passants, lisez leurs visages. Regardez les sommets des immeubles comme vous ne les avez jamais encore vus. Cette douche est un sésame.

D'après *Clockshower*, 1973  
Gordon Matta-Clark



# **3 | POUR UN EFFET DE FICTION**



## PERFORMANCE 07-09

*Je suis dans mon lit.* La nuit est tombée. C'est un bruissement parisien tel que je les aime - quand l'odeur des tilleuls qui absorbe la rumeur de la ville annonce les temps estivaux. Une expérience fomentée un soir, dans un autre lit, sous d'autres draps, et dans d'autres espaces.

*Je suis dans mon lit,* habillée d'une robe légère, pina colada de coton ; motifs ananas ; parfaitement d'époque : un goût de vintage à l'heure de l'anthropocène. Des perroquets jaunes imprimés sur un drap vert prairie. Des pépites dorées brodées s'égrènent entre les oiseaux. Une nuit particulièrement intime - je retrouve le lit qui m'accueilli pendant les années d'une vie familiale ; dans la chambre d'un appartement parisien ; au bout d'un très long couloir ; parquet grinçant aux bois sombres.

*Je suis dans Paris.* Les platanes au dessus de mon corps dessinent une corolle gracieuse, à travers laquelle je perçois l'obscurité qui mûrit et qui s'extrait de l'éclatante étrangeté lumineuse de la ville nocturne.

*Je suis dans Paris,* et mes mains se saisissent des tiges de laiton au chevet du lit : leur fraîcheur ouvre l'abîme du souvenir. Les silhouettes aiguisées des feuilles de platane se mêlent aux méandres des ramifications et des filiations. Les rumeurs crépusculaires des voitures s'amenuisent. Je plonge dans l'hypnose d'un demi-sommeil : souffle métallique des vélos, frottements aérodynamiques d'une trottinette, clappement de voix. Dans mon lit ; garée entre deux voitures sur un trottoir parisien dans la contre-allée du boulevard de Port Royal ; seule avec mes ananas, mes perroquets et mes pépites brodées.

L'assoupissement de mon corps tranche avec des picotements spasmodiques. Un pigeon, dans une chorégraphie mécaniquement rodée, avance pas à pas : il picore les pépites dorées.

Tout me semble absurdement naturel.

### 3.1. Effet de réel et effet de fiction

J'appelle performance à effet de fiction la performance qui, parce qu'elle articule agencement, référentialité et vraisemblable, assume sa part de fictionnalité<sup>24</sup>.

#### *Barthes et l'effet de réel*<sup>25</sup>

En s'appuyant sur la présence d'un baromètre dans *Un cœur simple* de Flaubert, Roland Barthes développe l'idée que certains textes de la littérature occidentale privilégient le détail « inutile » dans la description - inutile en ce qu'il n'amène aucun sens narratif ou significatif à l'histoire racontée. Barthes cherche alors à comprendre le sens de ces détails descriptifs, que l'on pourrait considérer comme insignifiants au regard d'une analyse historique des usages de la description. Jusqu'à la fin du XIXe siècle la description avait une fin esthétique ; elle était une manière de jouer, avec virtuosité, avec la langue, les mots et les phrases.

Si Roland Barthes considère la description de Rouen dans *Madame Bovary* comme ayant encore une fin esthétique, il note déjà la présence de détails référentiels qui ne servent pas forcément l'intrigue ou le caractère des personnages. Ceux-ci s'affirment par contre avec évidence dans le texte d'*Un cœur simple*. Barthes se demande alors quelle est la signification de cette « notation insignifiante<sup>26</sup>. » S'ils sont insignifiants du point de vue du sens ou de la narration, les détails descriptifs du roman réaliste ont cependant, selon lui, un objectif : ils ne « disent finalement rien d'autre que "nous sommes le réel"<sup>27</sup>. » Ils établissent un lien entre le texte et le monde réel « concret », empirique, en signifiant qu'ils fondent une catégorie littéraire spécifique, que le théoricien appelle « la catégorie du "réel"<sup>28</sup>. » De cette analyse, que d'autres remettront en question<sup>29</sup>, Barthes tire le concept d'effet de réel. Cette expression est à entendre de deux manières.

L'effet de réel est d'abord de l'ordre du procédé littéraire : la présence des détails insignifiants (du point de vue du sens) est utile pour signifier *le réel concret*. Le vraisemblable « excessif » du détail signifie le réel de manière péremptoire et a pour conséquence de faire disparaître la dimension fictionnelle (et narrative) du texte. Ce faisant, le roman réaliste œuvre à un repositionnement du rapport entre littérature et réel en transcendant sa fictionnalité pour n'être « qu'une » description réaliste du monde. Il faut aussi entendre le mot « effet » au sens pragmatique : l'effet est ce qui produit une impression, (et non pas une immersion) c'est-à-dire une sensation physique et psychique. L'effet de réel serait ce trouble (ressenti par le lecteur) qui augmente la sensation

<sup>24</sup> Outre les performances à effet de fiction, qui énoncent de manière identifiable leur fictionnalité, j'analyse dans le tome *Performances fictionnées* un autre type de performances qui cherchent au contraire à hybrider réel et fictionnel.

<sup>25</sup> Roland Barthes, « L'effet de réel » dans *Communications*, 11, 1968, pp.84-89.

<sup>26</sup> *Ibid.* p.85.

<sup>27</sup> *Ibid.* p.88.

<sup>28</sup> *Ibid.*

<sup>29</sup> Jacques Rancière, *Le fil perdu : essais sur la fiction moderne*, Paris, la Fabrique, 2014.

de réalité. Tous les détails insignifiants accentuent la mimesis, ici entendue au sens d'une représentation en miroir, à savoir une imitation. Il s'agit de représenter « fidèlement » la réalité et de donner au lecteur autant de détails possibles pour faire de la fiction le réel. Pour Barthes, le roman réaliste affirme haut et fort la capacité de la littérature à dire et représenter le réel en proposant une continuité entre le texte et l'expérience du monde réel. Ce qui est lu doit être conforme avec notre connaissance empirique du monde.

En conséquence, un deuxième effet se produit : l'adhésion au récit est encore plus forte. La crédulité du lecteur est exacerbée : en amenuisant les détails à valeur narrative et en accentuant les détails à valeur descriptive dont la fin est de signifier le réel, les romans réalistes cherchent à intensifier l'illusion référentielle et donc la croyance du lecteur.

### *Effet de fiction et performance*

Si une œuvre de fiction inscrit au cœur de son projet des indices de l'ordre du réel, peut-on penser que des œuvres dont le projet est de produire du réel peuvent avoir pour intention de laisser des traces de l'ordre du fictionnel ? De même qu'il y aurait eu un effet de réel à un moment donné de la littérature, peut-il y avoir un effet de fiction à moment particulier de l'histoire de la performance ?

Bien que l'hypothèse de Barthes s'inscrive dans un contexte précis (l'approche structuraliste du roman réaliste), elle m'est utile pour penser ce que pourrait être un effet de fiction. Du détail signifiant le réel dans le roman réaliste, je retire l'idée que dans la performance contemporaine, des détails vont irréaliser le réel. J'emploie le mot *irréel* car le suffixe privatif précise le sens de mon propos. Il s'agit bien d'amputer une partie du réel, de l'entailler (de le déréaliser) pour que s'ouvre une brèche irréelle *dans le continuum de l'existence*<sup>30</sup>.

L'effet de fiction est donc précisément ce trouble que l'on peut ressentir quand quelque chose ne nous semble pas être cohérent avec ce que nous connaissons du monde. Cette bizarrerie, cette incohérence crée une distance qui nous perturbe et nous fait nous demander si ce que l'on a sous les yeux est bien réel. Ainsi, je définirai l'effet de fiction comme tous les éléments internes à l'œuvre (objets, mots, actions, gestes) mais aussi externes à elle, qui blessent le sens commun, qui perturbent nos expériences du monde.

---

<sup>30</sup> J'emprunte l'expression à John Dewey.

## 3.2. Une histoire de temps

Les performances rassemblées dans le corpus inscrivent volontairement, au cœur de leurs actions réelles, des effets de fiction. Deux œuvres, *Grandfather Clocks* du designer Maarten Baas, et *Helvet Underground* du duo d'artistes Clédat et Petitpierre permettent d'étayer le propos : deux œuvres qui parlent du temps, et qui, pour l'anecdote, ont été créées la même année, en 2009.

### *Redessiner l'objet technique*

L'horloge est un appareil qui permet de mesurer le temps et d'indiquer l'heure. À la différence d'une montre, l'horloge est placée de telle sorte qu'elle puisse être vue par tous : elle est un objet pensé pour la collectivité.

L'horloge est l'objet technique par excellence : elle est caractéristique du système technique tel que Gilbert Simondon l'a analysé. Elle s'inscrit dans une lignée qui explore aussi bien un élément naturel (le soleil avec les cadrans solaires) qu'une technologie liée à l'eau (horloge à eau) ou à l'hydrogène (horloge atomique) : l'engrenage mécanique n'est qu'un moment de l'histoire, centrale certes, de l'horloge.

Les propositions de Maarten Baas et de Clédat et Petitpierre font référence à un type d'horloge mécanique spécifique dite l'horloge à pendule. Une fois que le processus technique de l'engrenage a été mis au point (aux alentours du XIVe siècle), les horloges mécaniques ont été installées sur les tours ou les clochers afin qu'elles puissent servir à la vie quotidienne, secondant ainsi les premières horloges dites « sonnantes » (une cloche sonne à heure fixe toutes les vingt-quatre heures).

La technique évolue : le processus de miniaturisation et de privatisation a alors permis de créer des horloges plus petites. Ainsi, au XVIe siècle, suite aux découvertes de Galilée sur le mouvement d'un pendule<sup>31</sup>, un scientifique, Christiaan Huygens et un horloger, Salomon Coster travaillent de concert pour créer les premières horloges à pendule : un pendule associé à un poids fait tourner un engrenage de roues dont le mécanisme va donner l'heure avec une exactitude remarquable (ce qui n'était pas le cas jusqu'à présent). Cette ingéniosité technique amène la précision temporelle et aboutit à l'invention de la « petite aiguille » qui indique les minutes. D'imposante et massive, l'horloge devient alors domestique. Le ressort moteur qui sera l'invention technique suivante permettra la miniaturisation du système horloger : de piédestal, elle devient murale puis portable.

---

<sup>31</sup> Quelle que soit la taille du pendule, son mouvement est toujours le même.

## Horloge et tradition vernaculaire

Les *Grandfather Clocks* de Maarten Baas constituent une série de quatre horloges intitulées : *Grandfather*, *Grandmother*, *Bell* et *Self Portrait*. En redessinant une horloge à pendule, le designer s'inscrit dans l'histoire culturelle hollandaise puisqu'il revient à Christiaan Huygens d'être l'inventeur de l'horloge à pendule et du ressort spiral. Mathématicien, astronome et physicien, il est néerlandais, tout comme Maarten Baas. On imagine ainsi facilement que ces horloges font partie de l'environnement familial du designer.

L'horloge à coucou de la Forêt Noire, mise en scène par le duo d'artistes français Clédat et Petitpierre possède une autre histoire. Quatre faits concourent à la naissance de cette tradition : une économie régionale liée au territoire allemand (la sylviculture) ; une tradition déjà existante (les fermiers qui ne possédaient pas de terre cherchaient à développer une activité économique pendant l'hiver et fabriquaient des horloges) ; un concours organisé pour renouveler leur esthétique (un certain Friedrich Eisenlohr, travaillant à la Société des chemins de fer, propose alors une maisonnette de garde-barrière pour la boîte abritant le mécanisme horloger) ; et enfin l'introduction d'un son animalier dans le système horloger par un inventeur du nom de Franz Anton Ketterer, nostalgique des chants d'oiseaux de la Forêt Noire<sup>32</sup>.

La concordance des savoir-faire techniques, que Simondon appelle l'auto-corrélation, et d'un milieu culturel a donné naissance à un objet artisanal singulier qui a permis aux horlogers de la Forêt Noire d'acquérir une notoriété au-delà de la Bavière : les horloges à coucou se déclinent dès lors dans des propositions extrêmement élaborées, où sont sculptés dans le bois le célèbre petit chalet et sa cohorte de personnages, d'animaux de la forêt, et d'objets populaires de la sylviculture représentant des scènes de la vie quotidienne.

Le duo d'artistes français comme le designer néerlandais s'amuse de ces traditions vernaculaires qu'ils mettent en porte-à-faux avec l'esthétique des objets. Ils jouent l'un comme l'autre avec les codes du kitsch. Ils recyclent les formes populaires pour en faire un nouvel objet pop et ce faisant, ils rejouent aussi les rapports entre artisanat et industrie. Ainsi, l'horloge à coucou de Clédat et Petitpierre brille de mille feux. Bien que ce soit une pièce unique, sa facture évoque les vernis industriels (le bois a été peint avec une laque pour automobile). L'objet joue aussi avec les codes de la production en série : à la fois celle des horloges de la Forêt Noire qui est, aujourd'hui, une industrie régionale, mais celle, internationale, des industries automobiles.

À l'inverse, bien qu'elles soient produites en toute petite série, les *Grandfather Clocks* de Maarten Baas donnent la sensation qu'elles sont produites de manière artisanale. L'objet est volontairement massif, simpliste, réduit à une expression stylistique enfantine faite de boîtes et de formes qui s'empilent maladroitement ;

---

<sup>32</sup> Le chant du coucou est reproduit au moyen de deux soufflets activés mécaniquement.

leur design rappelle d'ailleurs les objets de la série *Clay* - une gamme de mobilier en résine industrielle que le designer a souhaité modeler à la main puis mouler artisanalement pour retrouver le trait d'un dessin d'enfant.

### *Performer l'objet*

Si des similitudes sont évidentes entre les deux horloges (la référence vernaculaire et leur esthétique pop), les artistes ont des manières très différentes de performer l'objet qu'ils ont dessiné.

Dans la performance *Helvet Underground*, les performeurs sortent du chalet pour aller se dégourdir les jambes et tenter une petite danse bavaroise, avant d'aller astiquer les poids du système de balancier qui ont été abandonnés à côté de leur chalet. Ils sont donc sortis du « bâti », du cadre horloger dans lequel ils étaient sculptés : est-ce parce que le système horloger ne fonctionne plus (comme semblent l'indiquer les poids à côté du chalet) que les figurines prennent vie ? Supposons-le. En tout cas, sous nos yeux, des figurines s'animent et s'activent alors qu'elles n'étaient, jusqu'à présent, que des personnages « emprisonnés » dans du bois : la performance réactive le mythe du Pygmalion le temps d'une performance jouée en public. À la fin, les performeurs s'en vont et quittent définitivement le chalet, espace de la représentation, mais quittent aussi la pièce « réelle » dans laquelle est exposée l'horloge, en sortant de la salle du musée.

Maarten Baas propose l'inverse : il est rentré dans l'horloge pour y rester. Il s'y est volontairement enfermé. Sa performance se démultiplie à l'infini : elle se joue et se présente sans fin puisqu'elle est matérialisée dans un film, projeté au cœur de l'horloge, où le designer littéralement dessine le temps. Ce film est la trace d'une performance qui consiste à dessiner et effacer les deux aiguilles d'une horloge en real time : la temporalité de l'action filmée correspond à la temporalité réelle de l'action effectuée. Son objet n'a pas vocation à être présenté dans un espace muséal (même si c'est principalement là qu'elle finit) : il est conçu pour l'espace domestique de tout un chacun. Ainsi, quand les performeurs français quittent le cadre muséal, le designer hollandais s'invite et reste dans les maisons des particuliers.

Les deux performances ne donnent pas à l'horloge le même statut. Chez Clédat et Petitpierre, l'horloge est une prison dont il faut s'échapper. L'objet est abandonné. Les performeurs ont quitté la scène et ils ne rentreront probablement pas dans leur chalet. Mais l'horloge reste là. Elle est, comme ils le présentent sur leur site, une « sculpture à activer », le temps de son exposition.

Maarten Baas propose le contraire. L'objet horloge a d'abord été désincarné, virtualisé en quelque sorte car il s'est incarné dans un geste, d'une précision et d'une technicité rigoureuses. Il a fallu dessiner les deux aiguilles puis les effacer pour les redessiner, ainsi de suite, pendant douze heures d'affilée. Que la performance se soit arrêtée ponctuellement (toutes les heures, par exemple, pour faire une pause et se reposer) importe peu finalement. Car même si elle a été

réalisée en plusieurs fois, le performeur (en l'occurrence lui ou un acteur selon) a dû s'atteler à l'exercice périlleux d'être gestuellement le temps. De devenir une minute en dessinant et effaçant les aiguilles pendant une minute<sup>33</sup>. Une fois le film réalisé, le designer a réincarné les gestes dans un objet, opérant une mise en abîme d'un genre nouveau. Il s'est mis dans la boîte (aussi bien celle du film que celle de l'horloge).

### *Performer le temps*

Clédat et Petitpierre jouent en direct. Maarten Baas joue avec le différé de la performance : il crée un porte-à-faux avec le réel de l'effectuation de la performance tout en faisant croire que le différé se joue en direct puisque l'horloge donne l'heure du monde réel.

Remarquons que les gestes qui traduisent le temps sont, eux aussi, différents. Les figurines, semblant se réveiller d'un long sommeil, trouvent très rapidement leurs places dans le monde réel : elles esquissent une petite danse folklorique, propre à la culture bavaroise, en sautillant. Puis, leurs déplacements dans l'espace font preuve d'une régularité surprenante, un peu mécanique ; mécanique qui sera, ensuite peaufinée dans les gestes de nettoyage des surfaces du chalet et des poids du balancier. Le spectateur ressent le mouvement du balancier, le tic-tac sonore lorsqu'il les voit caresser les surfaces laquées du bois. À l'inverse, les gestes du designer sont humains, hésitants, font parfois quelques erreurs, alors qu'ils sont censés reproduire l'exactitude du mouvement d'une aiguille.

Les deux œuvres témoignent, proposent, jouent de notre rapport au temps. Devons-nous être en totale adéquation avec le temps qui se déroule ? Ou au contraire, devons-nous nous en détacher ?

Clédat et Petitpierre ont pris le parti de raconter leur fuite. En s'animant, ils ont refusé d'incarner le temps. Leurs corps ont renoncé à donner l'heure. Tout au plus ont-ils encore quelques réflexes lorsqu'ils se déplacent ou qu'ils touchent leur maison. Les personnages ont l'air d'être au chômage technique, de ne pas trop savoir quoi faire de leur corps, encore pris dans ce qu'ils étaient avant (des figurines de bois) en tentant une échappée vers d'autres mondes (celui de la danse ?). Ils revendiquent d'oublier l'heure et de nous la faire oublier : ils parlent d'un temps improductif, d'un temps où nous ne savons plus très bien où nous sommes, comme si nous sortions d'un long rêve dans lequel nous avons été immobilisés : mais puisque nous sommes sortis de cette torpeur, et vous avec nous, alors profitons du temps qui s'étire et qui s'allonge, semblent-ils nous dire. Les scènes se répètent, le temps n'est plus ponctuel. Et si l'on tombe, on ne meurt vraiment jamais, on se relève toujours. Jusqu'à trouver la bonne direction pour sortir du temps.

---

<sup>33</sup> Comme un clin d'œil à sa propre culture, le designer retrouve ici la technicité et la précision temporelle des horloges à pendule.



À l'inverse, Maarten Baas évoque notre incapacité à nous extraire du temps. Il nous parle de ce temps parfaitement millimétré, totalement rentabilisé que nous avons engendré avec la civilisation industrielle. Il nous montre comment le temps comprime notre corps, comment il crée notre propre tombeau (certaines formes d'horloge rappellent le cercueil). En étant dans l'exactitude temporelle des gestes, il s'enferme dans un cycle dont il ne peut sortir. En se projetant à l'intérieur de sa propre création, Maarten Baas crée une image de notre condition actuelle, une image en miroir. « Les besoins se moulent sur l'objet technique industriel, qui acquiert ainsi le pouvoir de modeler une civilisation<sup>34</sup>. » La performance raconte l'achèvement de la cohérence interne de l'objet technique : l'horloge a acquis sa cohérence au point de modeler les corps. Celle dessinée par Maarten Baas raconte notre « civilisation » devenue experte dans la maîtrise du temps, qui, en chemin, s'est enfermée dans un système qui peut devenir un enfermement.

## *Repenser l'objet technique (2)*

Les objets performés de Clédat et Petitpierre et Maarten Baas peuvent-ils s'inscrire dans le mode d'existence des objets techniques tel que le propose Simondon ?

J'aime à le penser. Si cette hypothèse peut être débattue, il me semble en tout cas évident que les performances des artistes sont des tentatives pour se réapproprier l'objet technique.

Bien que nous soyons très loin de la modélisation que Simondon propose, dans laquelle tout objet technique tend à devenir intelligent de telle sorte qu'il a la capacité de se développer seul (auto destruction, auto adaptation...) et d'avoir sa propre vie interne, les œuvres en question sont, pour moi, une réponse possible dans le système établi du mode d'existence des objets techniques.

Et si la manière de nous les réapproprier n'était pas uniquement de comprendre leur fonctionnement d'un point de vue technique ? Et si le geste de construction, d'appropriation de l'homme sur l'objet technique était un geste de « digestion » où l'homme devient l'objet ? Et si le stade ultime de l'objet technique n'était pas celui de son autonomie, mais au contraire de sa symbiose avec le corps humain dans une forme de cosmogonie et loin de tout transhumanisme ?

Sortir du statut du concepteur ou du consommateur pour être dans celui du performeur ? N'est-ce pas là aussi une façon de se libérer de la technique et de faire se continuer autrement l'auto-corrélation de l'objet à son système ?

---

<sup>34</sup> Georges Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier, 2012, p. 28.

### 3.3. Qualités fictionnelles et effets de fiction chez Maarten Baas et Clédat et Petitpierre

*Helvet Underground* comme les *Grandfather Clocks* sont des œuvres qui parlent de notre rapport au temps et à la technique. Elles performant le temps en réel, les performeurs devenant physiquement peu ou prou des horloges. Mais, en tant que spectateurs, nous ressentons aussi que dans le même temps, elles ouvrent sur un autre monde. Comment cela opère-t-il ici ? Si la fiction pointe nécessairement du doigt sa propre fictionnalité de diverses manières (le contexte auctorial, le paratexte ou la mimésis selon J.-M. Schaeffer) et si agencement, référentialité et vraisemblable sont les critères de la fiction, comment s'expriment les qualités fictionnelles de ces performances ?

#### *Hasard et agencement*

Les deux performances sont agencées : il n'y a pas de place au hasard dans ces œuvres et il s'agit au contraire d'écarter toute possibilité d'interférence avec le réel.

Pour *Helvet Underground*, un scénario a sans doute été préétabli. On pourrait le décrire ainsi : les figurines sortent du chalet, font quelques pas de danse, vont nettoyer la cabane ou les poids, s'occupent, s'étirent, puis se retrouvent et l'une d'entre elles tombe, comme si elle mourrait soudainement, jusqu'à ce que finalement, elle se lève. Les deux figurines rentrent alors dans le chalet, et tout repart à peu près de la même façon. La scène est jouée trois fois. Jusqu'à ce que finalement, elles quittent leur espace de vie (leur scène) pour un ailleurs que nous ne voyons pas.

*Grandfather Clocks* est une performance qui a été tournée en studio. Son sous-titre, *Real Time* fait clairement référence à la technique cinématographique. De fait, l'agencement est à la fois soumis aux contraintes du réel, puisque celles-ci sont intégrées dans le principe même du film, mais toute intervention - qui n'aurait pas été décidée dans le cadre du scénario - est bannie. Ces deux œuvres laissent donc peu de place à la surprise, au hasard, à l'irruption du réel. Elles sont particulièrement agencées et construites refusant la possibilité que quelque chose d'autre, non décidé en amont, se produise.

#### *Référentialité*

Les qualités fictionnelles de ces deux performances sont aussi révélées par un jeu avec la référentialité qui s'organise autour de la question de la présentation et de la représentation.

De prime abord, les œuvres sont plutôt de l'ordre de la représentation plutôt que de la présentation : ceci est évident avec l'horloge de Maarten Baas puisque la performance s'incarne dans un film qui est diffusé dans un objet. Bien que nous

ne lisons pas l'horloge comme un écran de cinéma, il y a toutefois une logique d'écran devant lequel nous pouvons voir un film qui dure vingt quatre heures. Le film est diffusé.

La performance du duo joue différemment avec la question de la représentation. Dans la mesure où elle se joue dans un musée et qu'elle a été annoncée afin de convoquer un public, *Helvet Underground* se situe clairement du côté d'une performance « qui a conscience d'être en représentation » pour reprendre les mots de Marie de Brugerolle. Rappelons d'ailleurs que Clédat et Petitpierre se définissent autant comme sculpteurs que metteurs en scène. Tout leur travail consiste à explorer ce qu'est une scène, que ce soit celle d'un théâtre ou celle offerte par un espace d'exposition. Par ailleurs, la performance est susceptible d'être reprogrammée, et elle a été présentée de nombreuses fois aussi bien dans des centres d'art que dans des théâtres. Notons aussi que les figurines (à l'inverse des vêtements de Maarten Baas qui signifient clairement le quotidien) portent des costumes : la familière tenue bavaroise, qui tient du costume traditionnel aujourd'hui lors de fêtes populaires, se fait grosses corolles, volutes. Les costumes font référence à une tenue archétypale par les couleurs et les formes, mais la technique utilisée pour les fabriquer (des morceaux de tissus assemblés en bouquet) annihile tout effet de réel. Par ailleurs, les visages et les corps ont disparu sous les costumes et la boursouffure voluptueuse du textile.

Il faut remarquer aussi la finesse avec laquelle ces deux œuvres mêlent les questions de présentation et de représentation : la vidéo projetée à l'intérieur de l'objet fait référence au film de cinéma. Dans le même temps l'objet se présente à nous, dans notre environnement quotidien. L'horloge est là. Dans un salon. Au milieu d'autres objets. Nous ne décidons pas d'aller regarder le film, comme l'on irait au cinéma ou que l'on se mettrait devant un écran de vidéo projection chez soi en créant l'espace-temps nécessaire à la représentation. Nous ne sommes même pas convoqués à voir un film. Nous pouvons ne jamais le regarder, ou souhaiter au contraire n'en voir d'une seconde pour obtenir l'information qui nous intéresse (l'heure). La vidéo et la manière dont elle se diffuse inscrivent l'œuvre dans le temps d'une représentation mais aussi dans le temps d'une présentation. Avec *Helvet Underground*, le musée devient une scène possible. Si le quatrième mur est bien tombé, pour autant l'espace que les performeurs ont délimité est une scène. Mais cet espace scénique est mis à mal par la « sortie » des figurines. Elles sortent ni côté cour, ni côté jardin, mais en traversant l'espace où s'est installé le public : elles passent d'une certaine manière, de l'autre côté du miroir, en traversant le réel des spectateurs. Ce faisant, les artistes prennent un certain plaisir à offrir une représentation, qui sur la fin, rejoint le réel d'une présentation : cette manière de faire pourrait être de l'ordre de la métalepse. En souhaitant rejoindre le réel et sortir du cadre de la représentation pour rejoindre le public, l'œuvre indique sa fictionnalité.

Enfin, d'autres indices sont disséminés dans ces deux œuvres - à l'image de ce que Genette a défini comme paratexte : les performances ont un titre, elles sont imaginées par un auteur dont le nom nous est communiqué, elles se déploient

dans un environnement qui est propre à l'art : ce qui est d'ailleurs confirmé par le fait que la plupart des horloges de Maarten Baas sont présentées dans des musées et ne sont pas ou peu achetées par des particuliers (si ce n'est des collectionneurs).

### *(In)vraisemblance*

Les performances jouent aussi avec l'impression d'irréalité évoquée auparavant. Pour *Grandfather Clocks* comme pour *Helvet Underground* cette impression vient de l'anthropomorphisation des objets et de l'objectisation des humains. Les figurines sculptées dans les horloges à coucou représentent des fermiers et fermières de la Forêt Noire. Immobilisées dans le bois, elles miment une action (couper du bois, rêver, donner à manger à animaux...). Dans l'espace de la performance, elles sont sorties de leur torpeur sculpturale, et sont devenues des personnages, doués de vie qui reprennent vie lorsqu'ils meurent en quelques minutes, comme par magie. Dans ce monde, personne ne meurt. La vie reprend toujours son cours.

Autre manière de convoquer l'irréalité : la sur-dimensionnalité : le chalet n'est plus une boîte mais un habitat à l'échelle du corps humain. La taille de l'objet est aussi importante dans *Grandfather Clocks*. L'horloge est aussi à l'échelle du corps. Mais cette fois-ci le designer s'est glissé dans un objet. S'il vit, s'il bouge, il est pourtant enfermé dans une boîte, condamné à être une horloge. L'horloge s'est anthropomorphisée et dans le même temps le corps du designer s'est objectivé. Enfin, une dernière caractéristique accentue l'invéraisemblance et l'irréel : les deux performances jouent avec les histoires d'enfant, et ce qu'elles produisent de merveilleux et de terrifiant. Histoires est à ici à entendre dans les deux sens. D'une part, le conte : le chalet dans la forêt ou le jeu d'agrandissement des personnages font penser à *Hansel et Gretel* ou *Alice aux Pays des Merveilles*. D'autre part, l'invention fictionnelle propre aux enfants : qui n'a jamais imaginé quelqu'un se cachait dans la pendule du salon ?

Ainsi peut-on caractériser les qualités fictionnelles de la performance : les artistes ont produit, dans le réel de leurs actions, des effets de fictions qui se sont matérialisés de différentes manières. Ce qui pouvait sembler invraisemblable s'avère alors possible : ces œuvres s'inscrivent dans le courant d'une nouvelle typologie de performances qui s'éloignent des intentions historiques telles que Allan Kaprow avait pu les définir, et qui renoue avec les origines du cabaret-théâtre tel que les dadaïstes l'avaient expérimenté, mais en les dépassant. La performance continue de se réinventer, de redéfinir les limites qu'elle avait établies auparavant : actuellement, elle s'hybride avec la fiction.

# **4 | EFFETS DE LA FICTION**



Après avoir examiné les effets de fiction au sens de qualités fictionnelles, j'aimerais analyser quels sont les effets de la fiction : Roland Barthes supputait un effet de réel dans le temps de la lecture, ayant pour conséquence de favoriser l'adhésion au récit et le pacte fictionnel du lecteur.

Que serait alors l'effet de la fiction dans ces performances ?

## 4.1. Faits et effets

### *L'avènement d'un effet*

David Zerbib considère que l'essence même de la performance réside dans l'effet qu'elle produit :

**« Il importe pour cela d'admettre qu'au-delà de l'évènement d'une présence, c'est l'avènement d'un effet. L'efficacité plus encore que la présence. (...) Pour la performance, plus que pour toute autre modalité de création, les formes sont impensables sans la prise en compte de ce qu'elles font ni la mesure de leurs effets. Ces derniers appartiennent à l'œuvre, même si celle-ci ne les contrôle pas tous et même si l'artiste n'en est plus propriétaire : un processus est activé dont l'effectivité et l'efficacité ne peuvent se cantonner au moment de son initiation<sup>35</sup>. »**

En allant au bout de son raisonnement, le philosophe considère que certaines performances peuvent produire un effet dans le réel sans pour autant avoir été effectuées. La puissance de la performance pourrait même, selon lui, être corrélée à la virtualisation de l'action. Il cite pour exemple les œuvres de George Brecht : le script *Three Chairs Event*<sup>36</sup> (1966) met l'accent, non pas sur une action (celle de s'asseoir) mais sur l'usage d'une chaise dans un contexte d'exposition ; même si nous n'avons pas vu de chaise noire sur laquelle il nous est demandé de s'asseoir, un effet se produit : le processus mental d'une part,

<sup>35</sup> David Zerbib, « De la performance au « performantiel », dans *Artpress2* n°7, *Performances contemporaines*, Paris, novembre 2007, p.15.

<sup>36</sup> *Three Chair Events*. Si, comme le nom de l'œuvre l'indique, trois chaises sont a priori exposées, de prime abord le public ne voit qu'une seule chaise blanche tout bonnement présentée contre un des murs de la galerie. A côté, un cartel. Posés sur la chaise, des cartons imprimés en nombre qui font office de notice sur laquelle on peut lire :  
*Sitting on a black chair*  
Occurrence.  
*Yellow chair.*  
(Occurrence.)  
*On (or near) a white chair.*  
Occurrence.

qui nous questionne sur le sens et l'usage de la chaise blanche posée là sous nos yeux, et le processus physique d'aller s'asseoir (si on s'y décide). En pensant la performance par le prisme de son effet dans le réel, Zerbib invite à dépasser les notions de genre et de médium pour faire de la performance une qualité (qu'il appelle *la dimension performantielle*) ; celle-ci pouvant se retrouver aussi bien dans un objet (tome [De l'art-action à l'art fiction](#)) que dans un mot, une photo, une sculpture, une vidéo, un dispositif...

### *Effets de la performance et effets de la fiction*

Pour Jean-Marie Schaeffer, la fonction principale de la fiction est le plaisir que nous avons à croire, c'est-à-dire à suspendre notre jugement, quand bien des indices sont disséminés pour nous indiquer que tout n'est qu'une feintise. L'effet recherché, lorsque l'on se prête au jeu de la fiction, est celle d'une *immersion fictionnelle*, ce moment où le cerveau bloque nos capacités à corréler les perceptions de nos représentations avec le système de vérification que l'on met d'ordinaire en place lorsque nous sommes dans le monde réel. Quels effets produisent alors les performances qui ont une dimension fictionnelle ? Y a-t-il des effets singuliers en ce sens qu'ils différeraient de ceux que produit « habituellement » une performance ? Il y a bien sûr l'effet de réel de la performance en tant que tel : celui qui permet l'expérimentation, l'épreuve, le rapport physique d'une effectuation, mais aussi l'effet « psychique » dont parle Zerbib. Il y a aussi les effets de la fiction, spécifiques, de la performance : sentiment de trouble, d'étrangeté, de doute dont j'ai précédemment parlé. La sensation est celle d'une irréalité. D'un réel qui semble irréel, qui ne ressemble pas à ce que l'on connaît du réel, mais qui ne se donne pas non plus de manière flagrante comme étant fictionnel. Nos certitudes sont ébranlées car ce que nous voyons (nos perceptions donc) ne « colle » pas tout à fait à nos représentations. Notre réalité est fissurée par quelque chose que l'on ne sait pas nommer.

Ces performances possèdent alors une ambivalence intéressante. Car le trouble produit par l'effet de la fiction, et qui est normalement atténué parce que l'on sait que l'on nous raconte une fiction, est ici contrebalancé par la réalité de la performance. Le spectateur ne sait plus réellement où il se situe. Il est à la fois dans le factuel et à la fois dans le fictionnel. En fait, il est précisément sur la frontière entre les deux mondes, une zone grise déterminée dans lequel le performeur a souhaité l'interpeller : une zone grise et réelle et irréelle. Car pour reprendre l'expression lacanienne, si le réel, c'est quand on se cogne, alors avec la performance-fiction, un effet autre que celui de la douleur se produit : à la place nous découvrons une sensation qui contredit nos perceptions habituelles ; disons une émotion positive. Cette émotion (une joie, un rire, du plaisir, de l'incrédulité par exemple) n'a rien à voir avec l'expérience que nous avons normalement d'un coup reçu. Et pourtant, nous nous sommes bien cognés... Que croire alors ?

## 4.2. Le performeur en nous

### LE RÉEL N'EXISTE PAS

J'ai vingt ans et je chante en silence que le réel n'existe pas. Où ai-je lu cette phrase ? À moins que je ne l'aie vue taguée quelque part ? Elle s'immisce dans mon quotidien régulièrement comme un mantra littéraire pop et machiavélique. Le réel n'existe pas  
Le réel n'existe pas Le réel n'existe pas Le réel n'existe pas  
Le réel n'existe pas Le réel n'existe pas Le réel n'existe pas  
Le réel n'existe pas Le réel n'existe pas

J'ai vingt-cinq ans et j'entrelace des bouts de corde blanche synthétique. Des spirales. Des volutes. Des lacets. Je fige des formes plus ou moins heureuses de mes doigts. La colle chauffe et brûle parfois la peau. Dans ces hélices, apparaissent un e et un s, maladroits mais incontestables. Devant cet alphabet qui se dessine, je décide de faire émerger le réel de manière tangible et efficace. Il me faut plusieurs heures pour qu'il soit effectivement présent et que je puisse le toucher. Je m'endors avec le réel au loin, qui palpite sous mes paupières, paresseusement installé sur le coin de la table.

Il me faut quatre jours et dix lettres supplémentaires pour affirmer que c'est définitivement sûr que je me trompe, que nous nous trompons tous, et pour que notre intuition spontanée soit contrecarrée par cette assertion. Le réel n'existe pas.

L'assemblage linéaire des tronçons de corde blanche synthétique fait l'envergure de mes deux bras lorsque je les ouvre, un bon mètre soixante-dix. Une longueur sans doute un peu prétentieuse. Mais restreinte à ma propre dimension corporelle. Comme si je cherchais à atténuer le péremptoire de cette déclamation en lui donnant mes propres mensurations - comme pour une effusion un peu gauche mais solidaire.

Des années passent.

Je décroche du mur la composition synthétique de corde blanche.



Je saisis le réel n'existe pas de ma main droite en son centre de gravité. Le e du existe disparaît sous ma chair et je sors, armée de ma phrase sous le bras, pour me rendre à la boulangerie.

Dans la rue, je remarque dans le miroir brun de la pharmacie l'image mouvementée et fugitive du réel n'existe pas, parfaitement parallèle aux façades de la ville, et je réalise que dans la liaison phonétique qui s'opère entre du n au x, le e n'a pas besoin d'exister. Durant la centaine de mètres que je dois parcourir, mon pas est d'une détermination toute parisienne. Je ne feins pas. Je suis dans ma course à la baguette comme à mon habitude. Oublieuse de ce qui fait mon environnement immédiat, bitume recouvert de chewing-gums incrustés qui font tache d'huile, mélodie des moteurs qui s'élancent après une pause au feu rouge, moineaux et pigeons qui tentent de piailler plus fort que l'agitation urbaine, panneaux lumineux JC Decaux pour annoncer des informations municipales. Je traverse un premier passage piéton, le réel n'existe pas porté comme un cabas et j'arrive devant un nouveau carrefour où j'interromps ma marche. La longueur de mes mots synthétiques me gêne et je m'arrête bien avant le plot métallique brun dont la peinture s'écaille mollement de peur de buter contre. Derrière moi, mon accessoire s'étend sur plus de quatre-vingts centimètres et je suis contournée à droite ou à gauche par des passants qui refusent de subir la réalité de ma platitude, forme mystérieuse pour qui la saisit de profil, une platitude épaisse d'à peine deux centimètres, c'est bien trop peu pour prendre conscience du poids des mots - sans doute.

À la boulangerie, les choses se corsent, car il est 18h et nous sommes au coude-à-coude dans la queue. Je tente de déployer sans trop gêner le réel qui n'existe pas en me décalant légèrement et en refusant le naturel avec lequel nous nous mettons dans l'axe de la file. Je remarque que n'existe pas vient se loger sur la droite des deux paires de jambes qui sont devant moi tandis qu'à l'arrière, le réel sert plutôt de guide-file pour ordonner l'arrivée des consommateurs.

Mes pensées sont perturbées par un grognement peu empathique, le mouvement de la première

paire de jambes venant se cogner dans le réel de mes bouts de corde ; un agacement confirmé par le ton employé pour demander une boule craquante au levain, celle-là, là, plutôt bien cuite.

Mais au-delà de cet évènement, rien de notable. Je repars avec ma baguette sous le bras en plus de mon cabas de mots. Nous rentrons tous ensemble à la maison. La vie continue son cours, et personne ne s'arrête ou ne m'arrête.

Pendant plusieurs mois, je vais régulièrement faire des courses avec mon réel. Sans doute pour nous faire prendre la mesure du monde en dehors de l'atelier. Une balade, la main dans le e, pour acheter des tickets de métro à la station, un paquet de cigarettes au tabac, un kilo d'oranges en bas de la rue Mouffetard, un livre à L'arbre à lettres, et pour le plaisir d'un café ensemble au soleil, à une terrasse au carrefour des Gobelins.

La vie continue toujours, imperturbablement.

### 4.3. Le temps à l'assaut du capitalisme

24/7

Le temps est un des points d'achoppement les plus critiques de la société dans laquelle nous vivons, du temps de cerveau disponible aux câbles sous-marins sillonnant les océans (les autoroutes de l'Internet) dont l'enjeu technologique ambitionne de gagner quelques nanosecondes pour permettre des échanges boursiers encore plus rapides (le HFT ou Trading à Haute Fréquence). La maîtrise du temps, ou plutôt la maîtrise de sa vitesse, est un des enjeux économiques majeurs du nouveau siècle.

Jonathan Crary a analysé notre rapport au temps à l'aune du sommeil dans son ouvrage, *24/7, le capitalisme à l'assaut du sommeil*<sup>37</sup>. Son hypothèse est la suivante :

**« Étant donné sa profonde inutilité et son caractère essentiellement passif, le sommeil qui a aussi le tort d'occasionner des pertes incalculables en termes de production, de circulation et de consommation sera toujours en butte aux exigences d'un univers 24/7. Passer une immense partie de notre vie endormis, dégagés du borbier des besoins factices, demeure l'un des grands affronts que les êtres humains puissent faire à la voracité du capitalisme contemporain. (...) Le sommeil impose l'idée d'un besoin humain et d'un intervalle de temps qui ne peuvent être ni colonisés ni soumis à une opération de financiarisation massive<sup>38</sup>. »**

Puis, quelques pages plus loin :

**« Au XIXe siècle, alors que l'industrialisation de l'Europe s'était accompagnée des pires traitements infligés aux travailleurs, les directeurs d'usine finirent par réaliser qu'il serait plus profitable d'accorder de modestes temps de repos à leurs ouvriers. (...) Dégager du repos et de la régénération humaine coûte à présent tout simplement trop cher pour**

<sup>37</sup> Jonathan Crary, *24/7 : le capitalisme à l'assaut du sommeil*, traduit de l'anglais (Etats-Unis) par G. Chamayou, Paris, Zones, 2014.

<sup>38</sup> *Ibid.*, p.20.

## être encore structurellement possible au sein du capitalisme contemporain<sup>39</sup>. »

Comment s'extraire d'un temps hyper-productiviste ? D'un temps qui n'est pas défini par une trilogie travail-consommation-marketing ?

Pour Crary, le régime 24/7 défait « la possibilité même de l'expérience.<sup>40</sup> » La capacité du cerveau humain à être absorbé dans de multiples opérations est exploitée sans vergogne par les entreprises qui capitalisent notre rapport au temps, en en faisant un produit comme un autre. En financiarisant les moindres interstices d'un temps resté encore improductif, où l'attention peut alors advenir, ces entreprises vendent du temps sans sommeil, du temps sans séquence, du temps sans temps. Ce faisant, elles nient un des principes constitutifs de l'homme, à savoir la possibilité de faire une expérience, en la noyant sous le magma d'expériences.

### *L'expérience*

L'expérience est un dialogue : un dialogue entre l'être humain et ce qui l'entoure. L'homme est, fondamentalement, un être relationnel qui engage, par la pratique, une relation avec son environnement. La racine latine du mot est utile car elle rappelle autant la mise à l'épreuve que l'expérimentation. Il s'agit de faire l'essai de la réalité, physiquement et intellectuellement. John Dewey distingue bien l'expérience en général, qui est un mode de relation vague et incomplet, d'une expérience, où l'être humain sort d'un état passif : il est suffisamment bousculé pour qu'il souhaite mettre en œuvre un plan d'action suivi d'un passage à l'acte. L'expérience telle qu'il la définit est donc une expérience : « Une expérience a une unité qui la désigne en propre : ce repas-là, cette tempête-là, cette rupture-là d'une amitié<sup>41</sup>. » L'expérience construit un rapport au monde fait d'attention et d'observation dans laquelle le cerveau humain réagit puis interagit avec son environnement selon une puissance d'agir, qui, si elle a été diminuée dans un premier temps, revient de manière plus forte en suivant.

Maarten Baas et le duo Clédat et Petitpierre exposent une expérience du temps. Ils se la proposent puisqu'ils la performant, et ils nous la proposent puisqu'ils la montrent. Ils créent précisément, pour eux comme pour le public, les conditions d'une expérience, celle qui produit un « trouble », pour reprendre les termes de John Dewey, et offre la sensation intime (générée notamment par les effets de fiction que nous avons détaillés) que le continuum de l'existence est déchiré. L'horloge devient alors un objet-symbole qui permet aux artistes de performer

<sup>39</sup> *Ibid.*, p.24.

<sup>40</sup> *Ibid.*, p.27.

<sup>41</sup> John Dewey, *L'art comme expérience*, traduit de l'anglais (Etats-Unis) par J.P. Cometti (coord.), Paris, Gallimard, 2010, p.83.

un autre usage du temps. Dans leurs actions, qui font évènements, et d'où surgit une expérience, le temps est redondant. Il se répète, il tourne en boucle, il montre qu'il est fait de cycles. L'expérience que propose la société actuelle est « un temps sans temps (...) un temps qui aurait été arraché à toutes démarcations matérielles repérables<sup>42</sup>. »

Or, ce que le public voit, c'est un temps dont les performeurs assument les répétitions, les enjeux cycliques, les alternances. La performance de Clédat et Petitpierre se joue trois fois de suite : la sortie du chalet mime le commencement de la scène, d'un temps qui démarre ; la mort simulée ou l'évanouissement d'une des figurines minent le début de la fin, ce moment où les figurines vont de nouveau rentrer dans le chalet. Si la performance se joue trois fois de suite, elle n'est pourtant jamais exactement et rigoureusement la même : de petites variations dans les déplacements et dans l'ordonnement des scénettes donnent l'impression de revoir quelque chose qui n'est pas tout à fait identique, mais qui ressemble fort, créant un état léthargique chez le spectateur. Aurions-nous été plongés dans un demi-sommeil ?

Jonathan Crary revient régulièrement sur la puissance du rêve, des ombres et du spectral, comme étant un des espaces-temps permettant de construire autrement une singularité. Il prend le contrepied des théories (cinématographiques notamment) qui font de la sortie du sommeil, un « éveil » vers un décisionnisme. Clédat et Petitpierre, en « enfantant » des figurines qui prennent vie jouent du rêve éveillé et du temps qui tourne en boucle. C'est aussi un temps où possiblement, en tant que spectateurs, l'on s'ennuie. Les artistes représentent un temps fait de gestes dérisoires, absurdes et non productifs, un temps où il ne se passe pas grand-chose : quelques pas de danse, quelques gestes de ménage, quelques étirements. Le seul évènement notable serait la mort soudaine de la femme, qui, quelques longues minutes après, revient à elle et recommence à s'activer comme si de rien n'était.

Dans l'horloge de Maarten Baas, le cycle temporel est encore plus radicalement affirmé. La vidéo tourne en boucle montrant toujours les mêmes gestes avec leurs mêmes hésitations, leurs mêmes erreurs, leurs mêmes approximations. Elles créent une forme de dissonance absurde, faisant de la régularité, une redite éternelle des « failles » humaines. Elle met aussi en exergue l'ambiguïté de la routine : si les habitudes sont à la fois ce qui empêche l'être humain de penser, en supprimant une conscience réflexive, elles sont, aussi aujourd'hui, pour celui qui vit dans le monde entrepreneurial du capitalisme, un moyen intime de lutter contre la financiarisation de l'attention. Jonathan Crary s'appuie sur les écrits d'Henri Lefebvre pour pointer le fait que répétitions et habitudes sont inséparables d'une perception naturelle du temps, qui est faite d'une alternance « de jour et de nuit, de saisons et de récoltes, de travail et de fêtes, de veille et de sommeil, de besoins charnels et de leur satisfaction<sup>43</sup>. » Dans ces alternances,

---

<sup>42</sup> *Ibid.*, p.41.

<sup>43</sup> *Ibid.*, p.80.

existent des temps non organisés, non monétisés, non captés.

L'horloge de Maarten Baas raconte, me semble-t-il, la puissance des contradictions sur la routine. En exposant ses gestes, minutieux, qui mettent en œuvre une attention maximale à ce qu'il fait<sup>44</sup>, lorsqu'il réalise la performance *Grandfather Clocks*, il nous parle d'une routine, difficile sans doute, mais constructive, créatrice.

Puisqu'il n'y a quasi plus aucun endroit où le temps n'est pas monétisé, alors il faut se réfugier au cœur même du temps, et porter toute notre attention à expérimenter ce qu'est le temps, en devenant le temps soi-même. Cette routine est une fuite salutaire. En diffusant le film de la performance dans un objet, en se nichant dans une horloge, le designer indique aussi qu'il n'y a aucune autre sortie de secours : nous sommes cernés de toute part, nous sommes pris au piège, et si nous voulons que l'attention ne soit pas l'enjeu d'une économie, alors il faut ruser de l'intérieur. Et accepter que sa vie privée ou que sa vie créative soit entièrement enfermée sur elle-même. Dans cette solution, il ne peut plus y avoir malheureusement pas de place pour les autres. Si l'on peut se soucier de soi, on ne peut plus se soucier des autres. Car qui dit autre, dit, possiblement interstices et intrusions des acteurs du capitalisme du temps. La rencontre ne peut plus avoir lieu. Maarten Baas nous offre volontairement l'illusion d'une rencontre, faisant de sa « solution » intime et personnelle, un spectacle à regarder<sup>45</sup>.

### *Sortir d'un temps hyperproductiviste ?*

Devons-nous perdre tout espoir sur la possibilité de sortir collectivement d'un temps hyperproductiviste ? Les artistes plaident pour des réponses qui, le temps de la performance, interpellent. L'effet produit par la fictionnalisation du temps et de son usage est celui d'une déréalisation qui produit une distanciation avec le réel. En regardant ces œuvres, nous nous désengageons d'un certain type de temps, celui que nous vivons ordinairement pour tenter de renouer avec un autre type de temps, celui auquel on adhère le temps de la performance, un temps cyclique, répétitif.

L'avènement de l'effet de la fiction dans le réel produit un hiatus qui ouvre d'autres perspectives : l'objet performé, en déployant des qualités fictionnelles, invite à repenser nos usages et à moduler notre comportement. L'effet de fiction a pour mérite de fissurer le réel, d'ouvrir la brèche, de briser la routine et de réinterroger nos habitudes. Il peut, en ce sens, infléchir des comportements.

---

<sup>44</sup> Et en ce sens, on pourrait penser que cette performance est une relecture très pertinente des Activités de Allan Kaprow. Il écrit dans son article « Performer la vie » : « Une telle conscience de ce que nous faisons et ressentons chaque jour, de sa relation aux expériences des autres et à la nature qui nous entoure devient d'une façon réelle la performance de la vie. Et le processus de faire véritablement attention à ce continuum est en équilibre sur le seuil de l'art-performance. » Allan Kaprow, *L'art et la vie confondus*, op. cit., p.232. Le non-art est donc une activité qui permet d'ouvrir sa conscience sur ce qui fait la vie, ce qui compose le réel et dont le but est une transformation de soi-même.

<sup>45</sup> « Debord considérait que le capitalisme avait produit un affaïssement systématique de la capacité de rencontre, remplacée par un fait hallucinatoire social : la fausse conscience de la rencontre, l'illusion de la rencontre. » écrit Jonathan Crary. Jonathan Crary, *24/7 : le capitalisme à l'assaut du sommeil*, op. cit., p.132.

La performance *Kayak* (2000) de Roman Signer est aussi brève que puissante et absurde : le kayak, qui se pratique en mer ou en rivière, est ici détourné pour être utilisé sur une route de campagne. Pour pouvoir mener à bien cette sortie en pleine nature, et glisser sur un chemin blanc, le kayak est tracté par une voiture. L'artiste porte un casque moto sur la tête. En détournant la pratique sportive du kayak, en la recontextualisant comme un moyen de transport routier, Roman Signer œuvre, lui aussi, à une déréalisation du réel. Il nous propose, en tant que spectateurs qui découvrent la performance par le biais d'un film, de décrystalliser nos routines et déployer des comportements a-normés sur les objets. (tome *Fictions d'objets*)

Au-delà du rire proprement humain, suscité par l'absurdité de la situation, que se passe-t-il, dans le réel de la performance ? Le point d'orgue de cette action est dans la réaction des vaches qui se mettent à courir au diapason avec le kayak. L'avènement d'un effet se déploie ici de manière radicale puisque l'animal, à qui l'on pourrait prêter l'intelligence de ressentir que la situation n'est pas commune, réagit et joue avec le kayakiste en faisant la course. L'irruption du hasard, par la réaction du troupeau, montre la puissance d'effets de la performance.

**« En d'autres termes, vous faites l'expérience directe de ce que vous savez déjà en théorie : que la conscience transforme le monde, que les choses naturelles ne semblent plus naturelles une fois que vous y faites attention, et vice versa<sup>46</sup>. »**

---

<sup>46</sup> Allan Kaprow, *L'art et la vie confondus*, op. cit., p.225.

## TABLE DES MATIÈRES

1. Quand y-a-t-il de la fiction ?.....	5
1.1. Agencer des faits, produire de la fiction.....	7
1.2. Fictionnalité et référentialité.....	9
1.3. Vraisemblance et feintise.....	11
2. Les dimensions fictionnelles de la performance contemporaine.....	13
2.1. Retour aux sources.....	14
2.2. Les dimensions fictionnelles de la performance .....	16
2.3. L'ombre de Gordon.....	22
3. Pour un effet de fiction.....	25
3.1. Effet de réel et effet de fiction.....	27
3.2. Une histoire de temps.....	29
3.3. Qualités fictionnelles et effets de fiction chez Maarten Baas et Clédat et Petitpierre.....	34
4. Effets de la fiction.....	37
4.1. Faits et effets.....	38
4.2. Le performeur en nous.....	40
4.3. Le temps à l'assaut du capitalisme.....	43







## **Prélude •**

## **• Ouverture**

### **De l'art-action à l'art fiction**

p. 39

1. Dialogue
2. Objet performantiel
3. L'usage comme médium
4. De la fonction à la fiction

### **Effets de fiction dans les performances**

p. 87

1. Quand y-a-t-il de la fiction ?
2. Les dimensions fictionnelles de la performance
3. Pour un effet de fiction
4. Effets de la fiction

### **Performances fictionnées**

p.139

1. Définir la performance fictionnée
2. Performances-fictions et hétérotopies
3. Actions et fiction, praxis et poétique
4. Fictions agissantes

### **Fictions d'objets**

p.215

1. Design et fictions
2. Objets et récits
3. Performer l'usage
4. Déploiement néo-pop
5. Les performances-fictions et leur double

### **L'art de la tangente**

p.307

1. Cool performances
2. Créer, est-ce encore résister ?
3. Prendre la tangente

# Par nos corps, nouer l'ailleurs à l'ici

Performances fictionnées





PAR NOS CORPS,  
NOUER L'AILLEURS À L'ICI

**PERFORMANCES FICTIONNÉES**





# 1 | LA PERFORMANCE FICTIONNÉE

En performant l'usage des objets du quotidien, les designers et artistes génèrent des allers-retours féconds et puissants entre le monde réel et le monde fictionnel. Ce tome analyse les performances qui distillent leur action dans la trame de la vie quotidienne, donnant l'apparence de fusionner avec le réel mais, qui, néanmoins, laissent des ténus indices pour pointer leur fictionnalité. Je les appelle les performances fictionnées<sup>1</sup>, une forme spécifique de la performance qui hybride de manière particulièrement forte réel et fiction. Cette hypothèse, que je développe à partir de l'analyse de deux œuvres, l'une du duo designers Studio Swine, *Sea Chair* (2012) et l'autre de l'artiste belge Francis Aljys, *Sometimes Making Something Leads to Nothing (Paradox of Praxis 1)* (1997) me permettra par ailleurs de caractériser ce que j'appelle la performance-fiction.

## 1.1. Balade en compagnie de Studio Swine et Francis Aljys

### *Actions et temporalités*

*Sea Chair* et *Sometimes Making Something Leads to Nothing* sont deux performances dont on prend connaissance par un film. Ces films sont montés de manière assez différente, l'un relevant plutôt du format d'un clip ; l'autre étant plus proche du format documentaire.

L'action de *Sea Chair* se passe en mer tandis que *Sometimes Making Something Leads to Nothing* se déroule en ville. Dans la première œuvre, l'objet apparaît, il est l'aboutissement de la performance : le temps d'une pêche en mer, des designers fabriquent un tabouret avec les résidus plastiques enchevêtrés dans les filets des marins. Dans la deuxième œuvre, l'objet, au point de départ de la performance, disparaît : l'artiste pousse dans la ville un pain de glace, utilisé normalement par les commerçants en guise de frigo, jusqu'à sa disparition complète.

Pour exécuter leurs actions, artiste et designers ont joué avec la contrainte d'une temporalité définie car imposée par un rythme extérieur. Ainsi, la performance de Francis Aljys a débuté vers les neuf heures du matin et s'est finie vers vingt heures. C'est le matériau qui a dicté le temps de la performance : il aura fallu plus de dix heures pour que le bloc de glace fonde. Les designers, eux, s'immiscent dans une temporalité déjà existante, celle d'une pêche en mer, qui commence avant le lever du soleil et finit en fin de matinée. Dans leurs interviews, ils insistent sur leur volonté de s'inscrire dans ce moment précis : en quelques heures, il s'agit pour eux de récolter les résidus plastiques, de les couper, les faire fondre, les mouler, et d'assembler les pièces pour créer un tabouret issu de la pêche. C'est le même temps qu'il faut aux pêcheurs pour ramasser leur filet, prendre les poissons, les trier et remettre les filets à l'eau.

---

<sup>1</sup> Dans ce que je nomme la performance-fiction, outre les performances fictionnées qui cherchent à hybrider réel et fictionnel, on trouve un autre type de performances, les performances à dimension fictionnelle, qui énoncent de façon nettement plus identifiable leur fictionnalité (elles sont analysées dans le tome [Effets de fiction dans les performances](#)).

## Territoires urbains, territoires maritimes

Francis Alÿs, en arpenteur infatigable de Mexico réorganise, déplace, redistribue les flux de la ville dans laquelle il habite. Il organise sa promenade insolite avec le bloc gelé en s'insérant dans le rythme des circulations citadines. Ici, il ne s'agit pas d'être, comme le livreur de pains de glace de Mexico City, le plus efficace possible en allant au plus direct dans la trajectoire. Il s'agit de l'inverse : prendre son temps, ne pas savoir où aller, vaquer à déplacer tranquillement, nonchalamment, le bloc glacé, ce qui au demeurant, requiert une certaine force physique au vu du volume (un mètre sur soixante-dix centimètres de large et cinquante d'épaisseur). La posture du corps est peu habituelle (quasi perpendiculaire au pain de glace au début de la performance) et surprenante pour qui y prête attention. Mais puisque personne ne semble s'en soucier, l'action devient aussi banale qu'idiote.

Dans le film qui retrace la performance, Mexico City, mégapole s'il en est, se découvre de manière anodine, au gré de la trajectoire du pain de glace : trams, bus, voitures, piétons, alternances de sol bitumés et pavés, plaques d'égouts, trottoirs abîmés, pas de porte, oiseaux, déchets plastiques ou papiers, mégots de cigarettes... La ville se donne dans un ordinaire quelconque à l'image de l'attitude de l'artiste mimant la normalité de son action par la nonchalance de ses gestes.

Dans cet ordinaire qui fait la complexité et la richesse de la ville, les différentes temporalités s'entremêlent ; les vitesses de circulation des piétons ou des véhicules s'opposent ou au contraire s'unissent à l'indolence du belge. Francis Alÿs joue avec les rythmes de la ville.

Les œuvres d'Alÿs parlent de la circulation des gens et des objets et explorent la manière dont il rentre en collision avec la réalité des flux urbains. Pourtant, le déplacement, si central soit-il dans l'œuvre de l'artiste belge, m'interpelle moins que l'enjeu philosophique que cette performance soulève, notamment par son titre. Par le choix de l'objet, un objet qui est voué à fondre, l'artiste conduit par son action l'objet à sa perte.

À cet égard, *Sometimes Making Something Leads to Nothing* a un statut spécifique dans l'œuvre d'Alÿs : l'action qu'il effectue conduit à une disparition. Il s'agit ici de créer un effacement : et si Alÿs dessine aussi dans ces pièces (comme il peut le faire régulièrement à l'instar de *Fairy Tales* ou *The Green Line*), c'est pour mieux affirmer que la ligne dessinée va s'estomper en quelques instants, sous la chaleur emmagasinée par le sol. Un Francis Alÿs en faux Petit Poucet qui, au lieu de laisser ses traces ou de récolter celles des autres (comme c'est le cas dans *The Collector* ou de *Trucque*, par exemple) va effectuer son action dans le magma du réel, pour se prouver (nous prouver ?) que faire mène, contre toute attente, à rien.

En effet, dans cette performance, il ne se passe rien. Ou s'il se passe quelque chose, c'est l'inéluctable évènement d'une fin. Rien donc, si ce n'est le spectacle,

pour qui veut bien le regarder, d'un bloc congelé en train de fondre. Aucun évènement notable ne surgit, et le montage du film (qui dure une dizaine de minutes quand l'action dure onze heures) prend soin d'éluder, s'il y en a eu, tout évènement significatif. Il ne se passe (quasiment) rien quand bien même la situation pourrait sembler insolite : aucune interaction notable avec des passants, des voitures ou encore des marchands ambulants.

*Sometimes Making Something Leads to Nothing* est donc une action double, comme on parle d'un agent double : d'une part, une action pragmatique à l'effet plutôt minime : pousser un pain de glace, action qui ne provoque aucune réaction des usagers de la ville. D'autre part, une action qui ressemble à une maxime philosophique : déplacer un objet voué à disparaître révèle la vacuité de la puissance d'agir.

*Sea Chair* de Studio Swine raconte d'autres circulations, celles d'objets plastiques qui envahissent le quotidien et qui finissent par inonder les océans. La performance est réalisée aux larges des côtes de Porthtowan, petite station balnéaire à l'extrême pointe de l'Angleterre, tout autant réputée pour la beauté de son site que pour les rejets par la mer de micro-plastiques sur ses plages. Le temps d'une sortie en mer à bord d'un chalutier, les deux designers de Studio Swine et le designer Kieren Jones récupèrent les déchets plastiques coincés dans les filets de marins pêcheurs pour fabriquer un tabouret. Le sixième ou septième continent n'est pas si loin de Porthtowan : il est en train de se constituer, jour à près jour, tout près des villes côtières, par l'entremise de tous les vestiges qui n'auront pas échoué sur les plages et qui vont être drainés dans les courants marins pour finir par tourner en rond, ad vitam aeternam, dans les gyres du Pacifique. Les designers arpentent la mer comme d'autres arpentent la ville, à la recherche de circulations souterraines, peu visibles, dont ils vont pouvoir s'emparer. Ils considèrent d'ailleurs que le designer est un agent de transformation.

Leur action met en exergue ce que nous ne voyons pas : les circulations des objets par les éléments naturels (l'eau), et donc leurs « vies » propres, une fois qu'ils ont été abandonnés<sup>2</sup>. Ce faisant, ils dévoilent l'écosystème marin, habités aujourd'hui par les poissons et des morceaux de PET, PP, PC, PS... La pêche est un moment particulier où l'on se glisse dans les flux de l'eau pour interrompre le flux de la vie de certaines espèces vivantes. Dans cet interstice, redéfini par ce qu'on pourrait nommer un rapport extractiviste à la terre, les designers anglais tirent un nouveau fil, font surgir un nouveau flux, celui des *nurdles*<sup>3</sup> avec lesquels ils vont tisser une autre histoire.

### Chez Studio Swine et K. Jones comme chez Alj's, les performances dévoilent

---

2 Il est d'ailleurs intéressant de noter que ces déchets ne sont en général pas visibles, ni de la terre ni par image satellite, les plastiques ayant été laminés en miettes : la plupart ont une taille qui n'excède pas quatre millimètres de diamètre. Ces micro plastiques ne sont visibles que du ponton d'un bateau ; or on sait qu'aujourd'hui la plaque de déchets du sixième ou septième continent occupe 1,6 millions de mètres carrés soit environ quatre-vingt mille tonnes de déchets... Une quantité de déchets phénoménale mais invisible, sauf si on se retrouve pris dedans.

3 C'est le terme anglais pour micro-plastique et, qui, par un étonnant jeu sémantique, signifie « les larmes des sirènes ».

ce qui se tisse de manière invisible. Leurs actions révèlent cet invisible. Celles-ci racontent avec modestie et puissance ce que nous oublions ou refusons de voir : la répercussion de notre puissance d'agir, qui mène, d'un côté à la crise écologique que nous traversons, de l'autre à un constat : la vacuité de notre agitation dont l'issue ne peut être que la disparition.

## *Produire ?*

Les deux performances questionnent aussi sont notre rapport à la production. Que signifie aujourd'hui produire ?

Où se situe le gaspillage ? Qu'est ce qui est utile ? Ou inutile ?

Les designers anglais fabriquent un objet à partir des matériaux de synthèse récoltés dans des filets. Ils font de la pêche côtière un outil de production. Leur performance interroge les processus de production et les designers se font, en ramassant les déchets de la société hyperindustrielle, les pêcheurs de l'Anthropocène. Ils dessinent l'évolution de leur métier, l'avenir possible de l'usine ou de l'atelier du designer, tout en réinventant aussi de manière poétique et factuelle le métier de la pêche. Puisqu'il y aura plus de déchets plastiques que de poissons dans quelques années, les marins ne récolteront que du plastique : il sera temps alors de faire de la pêche une industrie réellement soucieuse de l'environnement. Les pêcheurs d'aujourd'hui seront peut-être les artisans de demain, troquant leur savoir-faire contre un autre. C'est ce que confirme d'ailleurs le montage vidéo, qui ne cesse de mettre en parallèle les gestes des uns et des autres.

À l'action volontariste et pleine d'espoir de Studio Swine, s'oppose l'action touchant à une sorte de sublime de Francis Alÿs qui propose la disparition en tant que manière de produire. Comme les designers anglais, il fait lui aussi référence à un métier traditionnel qu'il va s'amuser à détourner (les livreurs de Mexico City, qui, tous les matins, distribuent les pains de glace aux commerçants). L'artiste joue avec l'adage bien connu : « Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme » mais au lieu de produire un objet en transformant une matière première, il produit sa disparition en évaporant la matière dans l'air.

Ce qui pourrait être vu comme du gaspillage est en fait une manière de produire. Alÿs est aussi un *agent transformateur* : il se fait l'intercesseur des flux entre eau solide, eau liquide, et eau évaporée. Mais à l'inverse de l'action des designers, Alÿs travaille à faire s'éclipser son objet dans les méandres urbains : la production est de l'ordre de la disparition ; son évaporation signe la fin de l'action.

« Sometimes Doing Something Poetic Can Become Political and Sometimes Doing Something Political Can Become Poetic<sup>4</sup>. »

Les deux performances, très différentes de prime abord, partagent en fait une même ambition qui articule poétique et politique - même si le positionnement

---

<sup>4</sup> C'est le sous-titre de la performance *The Green Line* effectuée en 2004 à Jérusalem.

adopté par chacun n'est pas tout à fait identique.  
Surgit ici sans doute une frontière entre une pratique plasticienne et une pratique de design :

**« Tandis que les derniers [les designers] savent redonner une valeur symbolique et économique à des objets tombés en disgrâce en repensant tout l'ensemble du système, les artistes agissent en extrayant l'objet de son système d'origine pour l'inscrire dans le système symbolique de l'art. Les deux activités débouchent sur des effets de valorisation symbolique semblables ; mais alors que dans un cas, c'est l'objet et son économie réelle qui sont relancés, dans l'autre, l'objet bien que réel, est investi d'une ambiguïté polysémique qui le fait valoir aussi comme fiction<sup>5</sup> »**

explique la philosophe Jehanne Dautrey dans *Milieux & créativité*.

Pendant que les designers anglais mettent au monde un objet en collectant les traces et déchets de la société, l'artiste belge fait mourir le sien. Chez Studio Swine, l'action est une solution autant qu'une poétique : ils dessinent un système économique et revendiquent d'amener une possible solution. C'est pourquoi ils ont donné les plans du four, des moules et du processus de fabrication en les mettant à disposition en open source. À chacun de se greffer sur une sortie de pêche pour pêcher du plastique, le recycler et produire du mobilier. Pourtant, ils savent parfaitement que leur solution n'est qu'une goutte d'eau - ridicule quant à la dépollution en masse des océans. Leur proposition résonne ainsi par sa force symbolique.

Francis Alÿs oscille aussi entre régime économique et régime symbolique mais dans des proportions inversées. L'ambition symbolique y est annoncée dès le titre. Pourtant, l'action, aussi absurde et poétique soit-elle, possède aussi une ambition économique, celle de ne plus produire. L'action ne mène plus à rien. N'agissons plus, semble dire l'artiste belge, car alors quelque chose est susceptible d'arriver. C'est sans doute là que se niche le *Paradoxe de la Praxis* : si l'action pratique, dans son efficacité probante, ne mène plus à rien (ou à la destruction du monde), peut-être alors est-il plus sage de ne plus rien faire.

Car alors *Sometimes Making Nothing Could Lead to Something*<sup>6</sup>.

---

<sup>5</sup> Jehanne Dautrey (dir.), *Milieux & créativité*, Dijon, les Presses du réel, 2016, p.36.

<sup>6</sup> *Sometimes Making Nothing Leads to Something (Paradox of Praxis 2)*, c'est le nom d'une autre performance où Francis Alÿs s'arrête et scrute le ciel. Des passants s'arrêtent pour regarder avec lui et fixent quelque chose qui n'existe pas.

## La fable selon Alÿs, une fiction orale

En performant un pain de glace qu'il déplace dans les méandres de la ville mexicaine, l'artiste propose une vision politique de la ville et des corps et par conséquent de la vie menée par chacun. En perturbant l'environnement de manière anodine, il propose de déstabiliser les automatismes et habitudes des citadins ; ce faisant Alÿs revendique de créer des fables qu'il veut immiscer dans la ville. « Comme les sociétés extrêmement rationnelles de la Renaissance sentirent le besoin de créer des utopies, nous, à notre époque, devons créer des fables<sup>7</sup>. » Dans quel sens l'artiste emploie-t-il ce mot ? Pourquoi d'ailleurs parle-t-il de fable plutôt que de fictions ?

La polysémie du mot est sans doute ce qui l'intéresse : fable fait bien sur référence à l'histoire racontée et donc à la fiction, dans son sens aristotélicien, un ensemble de faits et d'actions qui s'enchaînent selon le régime de la vraisemblance. Mais la fable est aussi ce genre littéraire spécifique, le récit allégorique, qui illustre une vérité. Alÿs se revendique comme un affabulateur. Il veut être celui qui fait, dit et raconte la *fabula* : il se « personnifie » lui-même en jouant un rôle pour dire au monde une vérité (comme le font les animaux ou les objets d'Ésope). Car les performances de l'artiste se veulent allégoriques : c'est bien ainsi que l'on peut entendre le titre et le sous-titre de la performance qui résonnent comme une maxime et qui donnent à lire (ou à entendre) la vérité sous-tendue :

**« Le marcheur, solitaire, exacerbe les rapports entre le symbolique et le réel, prend le risque de les faire jouer. Francis Alÿs lui-même souligne cette dimension politique et mythique de son travail solidement ancré dans la mégalopolis contemporaine. Politique dans le sens grec de polis, la ville comme un lieu de sensation et de conflits d'où l'on peut extraire les matériaux pour créer des fictions, de l'art et des mythes urbains. Fictionner le réel, introduire des fables dans le mouvement de la ville pour le faire apparaître tel qu'il est, pour l'exposer, telle est la fonction du marcheur, ce créateur de mythes, ce bricoleur de récits<sup>8</sup>. »**

Enfin, la fable parle de la tradition orale et réfère à la fois à l'idée de la légende et à celle de la rumeur ; c'est bien ce que l'artiste fait : il crée des rumeurs dans la ville et cherche à ce que ses actions soient colportées, racontées, relayées par

<sup>7</sup> Catherine Francblin, « Francis Alÿs : le narrateur ou l'histoire sans fin » dans *Artpress* n°7, *Archives numériques*, juillet 2010. Disponible sur <https://www.artpress.com/2010/07/01/francis-alyu/mls-le-narrateur-ou-lhistoire-sans-fin/> [consulté le 10 décembre 2020]

<sup>8</sup> Thierry Davila, *Marcher, créer : déplacements, flâneries, dérives dans l'art de la fin du XXe siècle*, Paris, Ed. du Regard, 2002, p.79.

la parole des autres. C'est l'expérience de la parole autant que la rumeur qui constituent la fable et le mythe.

Toutefois, même si l'auteur revendique de fabriquer par ses performances des fables qui prennent la forme de fictions, celles-ci ne se donnent pas à lire de manière évidente comme une fiction : notamment parce qu'à aucun moment un public n'est convoqué pour assister à la performance. Les films permettent, à posteriori, à des spectateurs avertis par le contexte muséal que quelque chose *s'est joué dans le réel*. Mais dans l'ici et maintenant de l'action effectuée, aucune information, si ce n'est la sensibilité intime de ce qui est perçu comme la réalité, indique que nous voyons une performance ; et donc que quelque chose est en train de se *jouer*. L'absence, donc, d'un paratexte (pour reprendre les termes de Genette) qui indique que l'on assiste à une fiction, brouille la perception de la proposition artistique.

Pourtant.

Pourtant il y a de la fiction dans la performance d'Alÿs comme dans celle du Studio Swine<sup>9</sup> : agencement d'actions, référentialité et vraisemblable sont les trois critères sur lesquelles je m'appuie pour définir une œuvre fictionnelle (tome [Effets de fiction dans les performances](#)) : *Sea Chair* comme *Sometimes Making Something Leads to Nothing* hybrident ces caractéristiques en les modulant de multiples manières.

En premier lieu, les deux performances agencent des actions. Elles peuvent être relativement simples (déplacer un pain de glace en ville sur plusieurs kilomètres et réagir en fonction de ce qui se passe) ou plus complexes parce que jouant d'enchaînements devant être maîtrisés (trier des plastiques, les découper en morceaux d'un centimètre, les faire fondre dans un four, presser la pâte entre deux plaques de bois et une tôle d'acier, les refroidir dans l'eau, assembler, visser). En second lieu, elles font toutes les deux une part belle à la référentialité. Les actions produisent un écho avec ce qui se passe « normalement » dans le réel : le ballet des livreurs de pain de glace, par exemple, est une tradition vernaculaire à Mexico City. Studio Swine n'a de cesse de créer des parallèles visuels entre l'action des pêcheurs et celle des designers pendant le film. Ces derniers, pour fabriquer leur tabouret, effectuent les mêmes typologies de gestes que ceux des marins : un jeu qui tient de l'imitation créative, d'une imitation de l'ordre de la poesis. En « mimant » leurs gestes d'artisan sur ceux des pêcheurs, ils créent un réel en miroir. La performance débute d'ailleurs précisément au moment où les mains des deux professions (pêcheurs et designers) se rencontrent autour d'un filet de pêche. Le filet est à la fois l'incarnation du monde réel, tel que nous le connaissons et l'appréhendons (un filet est un objet dans lequel les poissons sont attrapés par des marins pêcheurs lors d'une sortie côtière. Il représente l'univers de la pêche, d'un métier, d'une industrie). Il est aussi l'objet qui capture

---

<sup>9</sup> Dans le tome [Effets de fiction dans les performances](#), je définis la fiction en m'appuyant sur les écrits de Françoise Lavocat et de J.-M. Schaeffer. La fiction est une forme qui donne à voir un monde possible inventé, articulant dans des proportions variable, le régime de la vraisemblance et de la feintise.



les déchets d'une civilisation du plastique. Les designers se saisissent de ce constat et opèrent alors une bifurcation. Ils font surgir un imaginaire qui ne réfère à rien de connu car aucun savoir-faire n'est actuellement répertorié quand il s'agit de « pêcher » des tabourets en mer. *Sea Chair* ouvre alors un monde imaginé mais acté au cœur même du réel.

Enfin, les actions effectuées pendant les performances activent l'air de rien, un régime de la vraisemblance : car Francis Alÿs pourrait être un livreur de pain de glace qui a perdu ou cassé son vélo et qui poursuit sa mission à pied. C'est plausible, bien que surprenant. De la même manière, si le métier de pêcheur de plastique n'a pas encore d'existence factuellement, économiquement et juridiquement, il pourrait peut-être un jour réellement exister : il n'est pas improbable en tout cas que les métiers traditionnels de la pêche disparaissent et que ces hommes et femmes doivent réinventer, ou faire évoluer leur profession avec le contexte écologique actuel.

Agencement, référentialité et vraisemblable, trois critères qui définissent la fiction sont présents, à divers degrés, dans les deux performances. Du fictionnel est donc à l'œuvre bien que celui-ci soit masqué par la puissance du réel et la manière dont les artistes et designers décident d'infiltrer leurs actions de façon quasi incognito dans le quotidien des uns et des autres. Le fictionnel n'est ici perceptible que sous la forme d'indices. Je propose de nommer cette forme spécifique la performance fictionnée.

## 1.2. Extension du domaine fictionnel

*Sometimes Making Something Leads to Nothing* et *Sea Chair* sont des œuvres qui appartiennent autant au domaine de la performance qu'à celui de la fiction. Comme le précise J.-M. Schaeffer dans son ouvrage<sup>10</sup>, la fiction n'est pas un genre déterminé par un médium. En démontrant que la simulation a un fondement anthropologique ancré depuis la petite enfance, en actant que certains jeux sont des fictions (le faire-comme-si des enfants qu'il appelle la feintise ludique), il bouscule les catégories du fictionnel, en les sortant d'une lecture uniquement artistique et en les recentrant anthropologiquement. Les œuvres de fiction sont pour lui le prolongement de l'activité fictionnelle du monde de l'enfance. De fait, il existe une multitude de façons de fabriquer de la fiction. Celle-ci n'est pas liée à un médium (le roman, le film) ou à une discipline (la littérature, le cinéma). La fiction recouvre de nombreuses formes.

S'il existe bien évidemment des performances sans fiction (ce qui est revendiqué par les performances historiques mais aussi par une majeure partie des œuvres actuelles), il semble que depuis quelques décennies des designers et des artistes cherchent à fabriquer de la fiction quand ils effectuent une performance. On peut donc énoncer sans crainte l'émergence d'une nouvelle forme de fiction via le médium de la performance, nouvelle forme qui s'inscrit dans le foisonnement actuel des formes fictionnelles (docu-fiction, jeux de réalité virtuelle pour ne citer que quelques exemples). Cette émergence témoigne aussi d'une notable évolution de la performance qui propose une expérience fictionnelle d'un nouveau genre (en dehors, par exemple, des fictions théâtrales) : une preuve supplémentaire de la force de ce médium pour redéfinir en permanence ses propres enjeux, pour transgresser ses limites, pour créer des lignes de force et des dialogues entre les champs disciplinaires. Car elle est avant tout, comme le rappelle Martel, une « attitude de libéralisation des habitudes, des normes, des conditionnements et, en même temps, une déstabilisation visant à une reformulation des codes de la représentation, du savoir, de la conscience<sup>11</sup>. »

### *Une fiction en acte*

La performance fictionnée fabrique des faits en même temps que de la fiction. L'auteur d'une performance fictionnée se situe dans un espace particulier, celui d'une embouchure : un lieu singulier où, si l'on s'appuie sur le sens propre du mot, les eaux fluviales se mélangent avec les eaux maritimes. La comparaison permet d'explicitier le propos : deux entités distinctes (d'un côté le fleuve et de l'autre la mer) qui n'ont pas la même origine et qui suivent chacune leur cours, coexistent dans un même espace-temps : l'embouchure, une

<sup>10</sup> J.-M. Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999.

<sup>11</sup> Cité par Eric Mangion, « La finition fétichisante de la performance » dans Eric Mangion et Marie de Brugerolle (dir.), *Ne pas jouer avec les choses mortes*, catal. expo., Nice, Villa Arson, 2009, p.14.

zone frontalière où deux mondes se rencontrent pour créer une eau particulière composée des spécificités des unes et des autres.

La performance fictionnée est à l'image d'une embouchure : des actions du quotidien (balayer, passer l'aspirateur, livrer un pain de glace, fabriquer un tabouret) sont effectuées dans le monde empirique. Elles créent donc des faits. Mais ces actions factuelles (qui appartiennent au monde du réel) sont en même temps des actions agencées qui, en performant l'usage, jouent avec la représentation et le vraisemblable. Les artistes ou designers se plient certes au jeu de la production de faits : mais ceux-ci sont enrichis par des qualités fictionnelles qu'ils essaient au gré de leurs actions. Les faits sont donc pris en étau, entre le réel et le fictionnel. La performance fictionnée se situe dans une zone frontalière mouvementée où les formes (du réel et de la fiction) s'entremêlent. La coexistence entre les faits actés (la performance au sens d'effectuation) et performés (la performance au sens de représentation) dans le réel témoigne de l'existence d'une frontière : et c'est depuis cet espace qu'opère la performance fictionnée.

La performance fictionnée incarne précisément la frontière entre le factuel et le fictionnel que défend Françoise Lavocat<sup>12</sup>. Elle est un point de jonction précis, une « commissure », pour reprendre le terme de Kristine Stiles<sup>13</sup>, entre les deux mondes. Elle est aussi la preuve que ces deux mondes sont dans une coexistence spatiale et temporelle : il existe un endroit où le réel et le fictionnel s'hybrident, ponctuellement, sans pour autant jamais fusionner totalement. Le réel est scalpé par des éléments étranges, perturbants aux accents d'irréel ; la fiction se dérobe toujours et ne se donne jamais à lire totalement : la performance fictionnée donne naissance à un réel-fictionnel.

### *Trouble dans la métalepse*

Si la performance fictionnée se situe à la frontière de deux mondes, comment se matérialise alors la manière dont elle fait passer d'un monde à l'autre ?

À cet égard, il est intéressant de regarder les objets de la performance à l'aune de la métalepse. On le sait depuis Genette : la zone d'hybridation entre le réel et le fictionnel s'accomplit avec l'usage de cette figure de style littéraire que le théoricien définit comme le passage entre « deux mondes : celui où l'on raconte, celui que l'on raconte<sup>14</sup> ».

Françoise Lavocat soutient que la métalepse affirme la barrière ontologique entre factuel et fictionnel. Réactualisant par ce biais la définition genettienne, au vu de ses nouvelles et multiples formes possibles dans les fictions contemporaines, Lavocat propose de faire une distinction entre métalepses intrafictionnelles et les pseudo-métalepses, afin d'éviter toute confusion : une métalepse n'est

<sup>12</sup> Françoise Lavocat, *Fait et fiction : pour une frontière*, Paris, Seuil, 2016.

<sup>13</sup> Kristine Stiles, « Uncorrupted Joy : international art action » dans Paul Schimmel (dir.), *Out Of Actions : Between Performance and The Object, 1949-1979*, catal. expo., Los Angeles, Museum of Contemporary Art, 1998, p.229. À propos de la notion de commissure, voir le tome [De l'art-action à l'art fiction](#)

<sup>14</sup> Gérard Genette, *Figures III*, Paris, Seuil, 2019, p.337.

pas la preuve de la fusion du monde réel avec le monde fictionnel mais bien la preuve, au contraire, que la frontière entre ces deux mondes existe. Elle précise toutefois que la métalepse se pense toujours du côté de la fiction, jamais du côté du réel. Il ne peut y avoir de métalepse réelle car « si la frontière est réelle, elle ne peut être traversée et son passage n'est que simulé ; si elle est fictionnelle, sa traversée est, par définition, fictive<sup>15</sup>. »

Les métalepses intrafictionnelles sont les « vraies » métalepses, c'est-à-dire celles qui jouent fictivement avec la frontière, elle-même assumée comme fictive. Elles « se déroulent à l'intérieur de la fiction (...) » et sont « les plus intéressantes. En effet, ce n'est qu'à l'intérieur de la fiction qu'il est possible de représenter la frontière entre réalité et fiction et de la traverser effectivement<sup>16</sup>. »

Les exemples qu'elles donnent sont nombreux et issus de plusieurs genres : film (le personnage de film Tom Baxter traversant l'écran dans *La Rose pourpre du Caire*), récit de l'époque classique (Achille dans le *Dialogue des morts* de Fénelon), roman contemporain (August Drill dans *Seul dans le noir* de Paul Auster), ou encore bande dessinée (*Bécassine*). Elle prend soin de distinguer les trois cas de figure qui produisent la métalepse (mondes mentaux, univers de croyance erronée, pluralisation des interprétations) et les degrés de littéralité de la métalepse.

Les pseudo-métalepses, quant à elles, simulent le passage entre les deux mondes par « l'effet de présence réelle<sup>17</sup> ». Ainsi, en est-il d'Alfred Hitchcock traversant le plateau de tournage, en tant que metteur en scène, reconnu comme tel par le spectateur du film. Lavocat cite aussi comme exemple le dernier épisode de *Desperate Housewives* où des déménageurs, embauchés par les personnages féminins qui quittent définitivement leurs banlieues résidentielles, sont joués par les scénaristes de la série : une manière de dire adieu au public « ce qui vaut comme signature et certificat de fermeture<sup>18</sup>. »

Que serait alors une métalepse dans la performance fictionnée où l'auteur et le spectateur se situent dans la zone frontalière du réel et du fictionnel. Comment passer symboliquement (c'est-à-dire fictivement) une frontière quand les performeurs œuvrent dans un réel-fictionnel et qu'à la différence des arts vivants, peu d'indices paratextuels sont donnés ? Dans le théâtre, l'espace scénique signe la frontière. Dans les jeux vidéo, l'écran, les manettes ou le casque de réalité virtuelle matérialisent la frontière à franchir.

La figure du performeur est ici à interroger à l'aune du célèbre metteur en scène, Hitchcock, qui en filmant sa traversée sur un plateau de tournage « insère une

---

<sup>15</sup> Françoise Lavocat, *Fait et fiction*, op. cit., p.520. Françoise Lavocat défend l'idée selon laquelle la frontière ne peut être franchie « réellement » (elle donne pour exemple une anecdote rapportée par Stendhal : une personne du public se serait précipitée sur Othello pour le tuer) car alors le pacte fictionnel n'aurait pas été mis en place (par l'acteur) ou perçu (par le spectateur). Et sans pacte fictionnel, la fiction ne peut exister. (tome [Effets de fiction dans les performances](#)). Le passage d'une frontière réelle ne peut donc qu'être de l'ordre de la simulation.

<sup>16</sup> *Ibid.*, p.497.

<sup>17</sup> *Ibid.*, pp.490-497.

<sup>18</sup> *Ibid.*, p.497.

enclave référentielle dans une fiction<sup>19</sup>. » Le performeur pourrait incarner la pseudo-métalepse. En effet, dans les performances fictionnées, le performeur a un statut particulier : il est à la fois personne et personnage. Francis Alÿs est autant l'homme qui pousse le pain de glace que l'artiste qui performe le jeu qu'il a imaginé (pousser un pain de glace à travers toute la ville jusqu'à ce qu'il fonde). Dans le travail que je mène en binôme, la notion de personne-personnage est essentielle. Dans *Road-movie pop-corn* (2015), nous sommes des touristes : nous allons vivre réellement des expériences proposées aux touristes des stations balnéaires que nous arpentons avec un moyen de transport spécifique, un tandem-bétonnière<sup>20</sup>. D'ailleurs, c'est en récoltant tous les flyers mis à disposition dans les offices du tourisme que nous avons pu choisir les activités que nous allions faire pendant le road trip. Nous avons donc tour à tour fait du paddle, du jet ski, du parachute ascensionnel, du pédalo, mais aussi du cheval, du safari 4x4, des auto-tamponneuses... Nous sommes bien des touristes. Mais nous jouons aussi aux touristes car ces activités deviennent la matière d'une performance artistique ; nous les effectuons donc comme des artistes tout autant que comme des touristes. Par ailleurs, la tenue vestimentaire que nous portons signale le jeu auquel nous jouons. Nous sommes habillées de manière assez anodine mais identique. Nous alternons deux tenues : la tenue de vacances plutôt sportive (short en jeans, teeshirt blanc, basket jaune, visière, lunette de soleil) et celle du soir (jupe en jeans et marinière, sandales compensées en semelle de cordes). Si le choix des vêtements renvoie au quotidien, la gémellité des tenues induit nécessairement une sensation curieuse : elle renvoie précisément à cette idée de personnage. En tant que performeuses, dans le *Road-movie pop-corn*, nous sommes donc des personnes réelles, touristes lambda et des personnages, représentant la figure du touriste.

Dans les performances fictionnées, le performeur incarne la pseudo-métalepse. Pour autant, cela se fait différemment de tout ce qui s'est expérimenté auparavant, ce que Lavocat détaille avec précision dans des exemples variés. La différence principale se situe dans le fait que la pseudo-métalepse n'insère pas une enclave référentielle dans une fiction, mais bien une enclave fictionnelle dans le réel. Le performeur est cette figure qui transgresse en permanence la frontière : il est le créateur et la créature, l'auteur et le personnage.

Ainsi, si les effets de présence réelle permettent de transgresser la frontière du réel vers le fictionnel, les *effets de présence fictionnelle*, pour reprendre la terminologie de Françoise Lavocat, incarnés par le performeur permettent de transgresser la frontière en allant du fictionnel vers le réel. On retrouve le même jeu du créateur qui produit du trouble chez le spectateur, un trouble ludique, un trouble étrange, une sensation d'irréel, et qui fait toute la saveur de la fiction.

---

<sup>19</sup> *Ibid.*, p.498.

<sup>20</sup> Suivront au point 2.2. une description précise ainsi qu'une analyse de l'œuvre.

L'irréel... une fiction qui ne dit pas son nom<sup>21</sup> ?

### *L'art et la vie confondus ?*

Le réel-fictionnel, cet espace spécifique ouvert par la performance fictionnée, prolonge les recherches d'Allan Kaprow.

Lorsque l'artiste américain souhaite performer la vie, et qu'il tente, jour après jour, dans sa vie quotidienne de faire *une* expérience en se lavant les dents, en s'habillant ou en mangeant des fraises, il note que l'art semblable à la vie devient étrange. La vie vécue consciemment n'est pas la même que la vie : « De ce fait, un nouveau genre art-vie est apparu (...)»<sup>22</sup>. »

Il semble que quelque chose du même ordre se joue dans la performance fictionnée pour son auteur (mais aussi pour le spectateur) : un art-vie crée par le performeur qui s'y expose et qui produit du réel-semblable-à-de-la-fiction.

Selon Kaprow, dans la nomenclature qu'il dresse, la cinquième modalité de l'activité artistique « travaille sous des modes de non-art et dans des contextes non-art, mais [il faut] cesser d'appeler l'œuvre de l'art, ne gardant à la place que la conscience que quelquefois cela peut être de l'art<sup>23</sup>. » L'œuvre est devenue une expérience de soi à soi : « C'est donc dans la prise de conscience que consiste le résidu scénique des happenings et des activités proposées par Kaprow (...) Un geste artistique serait un geste ordinaire présenté dans un espace scénique invisible<sup>24</sup>. » Barbara Formis a longuement démontré comment le happening est un geste sans scène qui conserve sa force scénique et ce, même lorsque l'action est totalement intériorisée : la conscience de l'action en train de se faire est la scène. La performance fictionnée reprend à son compte les ambitions de Kaprow en en déplaçant ses enjeux : les œuvres travaillant sous des modes de non-art dans des contextes de non-art, comme le proposent Francis Alÿs ou Studio Swine ne font pas d'une conscience intime le pivot d'un art-semblable à la vie. Elles jouent d'un autre dualisme, en s'inscrivant dans le registre du réel-fictionnel et proposent une fictionnalité *en sourdine*. Un réel-semblable-à-de-la-fiction. Ce qui se joue, *en direct*, dans le monde du réel, sous les yeux d'un public qui, de plus, n'a pas été convoqué à assister à une représentation, ne sera peut-être jamais lu comme de la performance : car toutes ces œuvres travaillent sous des modes de non-art dans un contexte de non-art (en ce qui concerne du moins leur effectuation). Pourtant ces actions produisent de l'irréel à deux endroits : d'une

<sup>21</sup> Les designers Dunne et Raby (tome *Fictions d'objets*) parlent d'une esthétique de l'irréel à propos de leur travail : « Nous pensons qu'il est préférable de questionner les gens en faisant un usage habile de l'ambiguïté, de les surprendre et d'adopter une approche plus poétique et subtile entre le réel et l'irréel. » / « We think it is better to engage people through a skillful use of ambiguity, to surprise and to take a more poetic and subtle approach to interrelationships between the real and the unreal. » Anthony Dunne, Fiona Raby, *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2013, p.102.

<sup>22</sup> Allan Kaprow, *L'art et la vie confondus*, traduit de l'anglais par J. Donguy, Paris, Centre Georges Pompidou, 1996, p.232.

<sup>23</sup> Allan Kaprow, « La performance non théâtrale », dans *L'art et la vie confondus*, *op. cit.*, p.210.

<sup>24</sup> Barbara Formis, *Esthétique de la vie ordinaire*, Paris, PUF, 2010, pp.164-165.

part lorsque l'artiste les effectue pour lui-même ; d'autre part, lorsqu'elles sont mises à la vue d'un citadin, d'un marin, d'un passant : le spectateur sent confusément que ces actions ne sont pas tout à fait « normales » et qu'elles doivent bien référer à quelque chose dont il n'a pas forcément les clés.

La question scénique est ainsi toujours en jeu dans la performance fictionnée : elle s'exprime non seulement par la conscience individuelle de l'action performée. Mais elle se matérialise aussi par une sensation d'irréel et de trouble qui se produit à chaque fois que le monde réel se fait bousculer par des faits qui appartiennent à un univers représentationnel.

Les performances fictionnées éveillent donc une sensation de flottement, d'indécidable<sup>25</sup> amenant celui qui regarde se demander : *mais qu'est-ce que je vois, en ce moment même ?*

Et avec cette première interrogation, une cohorte de questions... Est-ce qu'on est en train de me jouer quelque chose ? Est-ce la vie ? Est-ce de l'art ?

### *Indiscernabilité*

Barbara Formis définit la pratique de Kaprow comme celles d'autres créateurs (Fluxus, Halprin) comme une praxis esthétique c'est-à-dire une manière très particulière de proposer une action ou un geste fondés sur une praxis intérieure et qui appartient autant au domaine de l'ordinaire qu'à celui de l'art car « cette praxis, ayant l'agent du geste comme fin, s'ouvre à des sujets qui ne sont pas reconnus comme artistes (les spectateurs devenus participants, par exemple) et cherche une efficacité dans le monde des actions de la vie<sup>26</sup>. »

La praxis esthétique est « cette troisième voie, infime mais réelle, entre l'expérience esthétique et l'expérience ordinaire. » La philosophe prend pour exemple le geste de mordre dans une pomme. Ce geste peut être considéré comme un geste de la vie ordinaire, avec ce qu'il comporte de tautologique (mordre dans une pomme, c'est mordre dans une pomme) mais aussi comme un geste artistique (mordre dans une pomme, c'est une performance). Il s'agit précisément de produire un geste qui ne puisse plus être identifié comme appartenant à une expérience ordinaire ou une expérience artistique... L'indiscernabilité absolue est précisément ce que recherche Allan Kaprow lorsqu'il souhaite performer la vie.

**« Comprise du point de vue subjectif, l'indiscernabilité risque - en tant que rapport à double sens - de basculer soit d'un côté,**

---

<sup>25</sup> Barbara Formis, *Esthétique de la vie ordinaire*, op. cit., pp.227-238. Barbara Formis analyse de manière détaillée la danse postmoderne (et notamment la chorégraphie de Yvonne Rainer CP/AD) à travers les tentatives qu'elle mène pour s'approprier les gestes ordinaires. À ce propos, elle écrit p.234 : « Les gestes ordinaires se placent à l'interstice entre la réalité et la fiction. » Et conclut p.238 : « Cette expérience est elle-même indécidable parce qu'elle est à la fois artistique (nous sommes confrontés à un dispositif scénique) et ordinaire (nous expérimentons la performance comme si elle n'était pas dédiée à notre regard. » Cette citation me semble très à propos pour les performances fictionnées, qui, bien qu'elles ne travaillent pas directement le matériau « geste » mais les actions, créent ce même trouble...indécidable.

<sup>26</sup> *Ibid.*, p.23.

**soit de l'autre, des termes qu'elle unit. Un tel basculement dépend souvent du statut de la personne accomplissant le geste. Si le lifelike art était accompli par des artistes reconnus par le monde de l'art, alors il basculerait du côté artistique, car le monde de l'art serait "mis au courant" (ce qui est en un sens valable pour la fonction des écrits de Kaprow lui-même) (...) Si le lifelike art était fait par n'importe qui, il risquerait alors de basculer du côté du non-art, en quittant le monde de l'art et en disparaissant dans la vie ordinaire<sup>27</sup>. »**

Dans les performances fictionnées, un régime d'indiscernabilité modéré est mis en œuvre par les artistes ou designers. Les intentions ne sont pas du même ordre que chez Kaprow car il ne s'agit pas (explicitement du moins) de confondre l'art et la vie. Il s'agit de faire surgir un réel-fictionnel où les actions effectuées peuvent être interprétées tantôt comme fictionnelles tantôt comme réelles. L'indiscernabilité n'est certainement pas absolue. Elle est plutôt en sourdine. L'artiste propose. Le regardeur dispose. À chacun de décider de quelle manière il souhaite s'immerger : du « pur » fictionnel, du « pur » réel, ou un entre-deux, du réel-fictionnel. Le performeur comme le regardeur se situe à l'embouchure de deux mondes.

---

<sup>27</sup> *Ibid.*, p.57.



## 1.3. Michel de Broin

Michel De Broin  
Maya St, 66  
Toronto

Lettre à l'attention de David Miller, maire de Toronto  
Le 15 février 2008

Monsieur Miller,

*Vous n'êtes pas sans savoir que dans notre belle mégapole, la circulation est aujourd'hui un enjeu majeur. Toronto est une des villes canadiennes qui a le plus de points d'engorgements et il n'est plus vraiment aujourd'hui révolutionnaire de prôner le développement des transports en commun ou des véhicules non polluants.*

*Pour ma part, j'ai mis au point pendant une petite année, dans une approche très DIY que, par ailleurs, vos services municipaux « Innovation et Cohésion sociale » promeuvent, un nouveau modèle de Buick, répondant parfaitement aux attentes de la société à venir, tel que vous l'avez défendue lors de votre dernière campagne politique.*

*Dans une perspective de décroissance, je suis allé récupérer chez Monsieur D., voisin de ma grand-mère depuis une quinzaine d'années, une Buick de 1986 qui était stockée dans son garage.*

*Monsieur le Maire : l'acquisition d'une Buick était essentielle à mon projet, car la Buick est le symbole du rayonnement de l'industrie automobile américaine, de la pérennité de l'entreprise (c'est quand même la plus ancienne marque de voiture américaine encore commercialisée ?), de l'innovation la plus à la pointe et ce, dès les années 1900.*

*Et puis, la Buick ! Tout simplement ! Un nom qui dit tout : l'efficacité sur un claquement de doigts, la magie sidérale d'une étincelle qui s'allume, la superbe d'un profilé avant. Enfin, Buick, c'est notre oncle Sam à tous, l'Amérique, l'Amérique, l'Amérique !*

*Je ne vous cache pas qu'il m'a fallu beaucoup de conviction, de douceur et d'énergie pour convaincre Monsieur D. de me confier sa voiture et de m'en faire le nouvel et heureux propriétaire. Dans l'idée d'une économie vertueuse, je lui*

*ai proposé de troquer sa voiture moyennant des heures de présence, pendant laquelle je pourrais me rendre serviable et utile durant une année - dans la logique des usagers de l'application que la mairie a mise en place Smooth Neighborhood et dont je parraine l'association de quartier.*

*Plus que la portée citoyenne de mon action, c'est le canard au sirop d'érable que je lui ai préparé qui a eu raison de ses réticences. C'est ainsi. Le ventre a ses raisons.*

*Après avoir ramené la voiture dans mon atelier, je me suis échiné, pendant de longues heures, de longs jours et de longs mois, à désosser la Buick pour n'en garder que l'essentiel : roues, assises, volant et bien sûr la carrosserie. Sublime. Une peau de métal légère comme une feuille, claquante comme des brindilles.*

*J'ai ensuite longuement œuvré à installer quatre pédaliers spécifiques pour créer un groupe autopropulseur absolument et radicalement innovant. Tous les passagers de cette voiture sont nécessairement investis dans le déploiement mécanique de la voiture, puisque sous chaque siège se trouve un pédalier et qu'ils sont tous reliés par une courroie de transmission : la force combinée de tous et toutes permet de faire atteindre à la voiture la vitesse raisonnable de 15 km/h.*

*Avec quelques amis motivés, nous avons fait de nombreux tests dans le périmètre de mon atelier, et à force de ruse et de dextérité mécanique, nous avons réussi à mettre au point une corrélation technique appropriée entre la volonté de puissance du conducteur et de ses passagers et la vitesse de croisière adéquate pour pouvoir circuler en ville.*

*Un nouveau produit automobile révolutionnaire d'une inégalable élégance américaine et d'une intelligence toute canadienne... Vous en conviendrez vous-même si vous venez l'essayer.*

*Le 24 octobre 2007, le jour même de la présentation publique de cet engin du Nouvel Ordre Économique, prévue de longue date à Mercer Union, nous roulions dans Toronto, à quelques miles de mon atelier. Tout se passait très tranquillement, dans le meilleur des mondes. La circulation était bénéfiquement ralentie par la Buick et personne pour klaxonner derrière nous sous prétexte que nous circulerions trop lentement. Nous sentions bien que quelque chose d'étrangement pacifique planait dans l'air.*

*Cette bienheureuse atmosphère fut brutalement dissipée par l'arrivée de deux policiers municipaux alors que nous arrivions non loin de notre destination finale. Le conducteur, un ami, reçut une contravention. Il est convoqué devant la justice pour « avoir conduit un engin non sécuritaire ».*

*Je tiens à prendre sa défense et à plaider notre cause. Mon automobile est hyper performante car totalement verte. Elle a obtenu le label « Produit de Santé Publique » en ayant été sélectionnée par le Plan Santé Bien-être dans le cadre des actions menées par le Ministère de la Transition Écologique. Elle favorise la pratique sportive, lutte contre les maladies cardio-vasculaires puisqu'elle substitue à la passivité de l'utilisateur automobile une activité physique. La Share Propulsion Car prend la réalité écologique au pédalier. J'ai postulé il y a peu à la Bourse Internationale Social INNOV, et mon projet fait partie des trente finalistes dans la catégorie « Cohésion sociale » car elle est exemplaire dans la manière de repenser le covoiturage.*

*Vous conviendrez qu'il n'est pas pensable que je sois, d'un côté décrédibilisé par la ville de Toronto, et de l'autre soutenu par l'État Canadien et par la Communauté Internationale impliquée dans la recherche appliquée pour penser dans un même élan la transition écologique et les implications sociales qu'elles induisent.*

*Je vous demanderai donc d'user de vos pouvoirs pour lever cette accusation fallacieuse, quand tout nous prouve qu'aujourd'hui, c'est conduire une automobile avec son traditionnel moteur à essence qui est dangereux pour la planète et pour les hommes.*

*En échange de votre bienveillance, je vous propose de produire gracieusement cinquante Share Propulsion Cars afin de les mettre en gestion libre dans le parc Car2go, ce qui me semblerait parfaitement cohérent avec le dispositif municipal « Ville apaisée et respirable ».*

*Sur ce, Monsieur, veuillez croire en mes respirations distinguées.*

*Michel de Broin.*

**2**

**PERFORMANCES-  
FICTIONS  
ET HÉTÉROTOPIES**

## 2.1. Jeux

**« Ces contre-espaces, ces utopies localisées, les enfants les connaissent parfaitement. Bien sûr, c'est le fond du jardin, bien sûr, c'est le grenier, ou mieux encore la tente d'Indiens dressée au milieu du grenier, ou encore, c'est - le jeudi après-midi - le grand lit des parents. Et bien c'est sur ce grand lit qu'on découvre l'océan, puisqu'on peut y nager entre les couvertures ; et puis ce grand lit, c'est aussi le ciel, puisqu'on peut bondir sur les ressorts ; c'est la forêt, puisqu'on s'y cache ; c'est la nuit, puisqu'on y devient fantôme entre les draps ; c'est le plaisir, enfin, puisque, à la rentrée des parents, on va être puni.**

**Ces contre-espaces, à vrai dire, ce n'est pas la seule invention des enfants, je crois, tout simplement, parce que les enfants n'inventent jamais rien ; ce sont les hommes, au contraire, qui ont inventé les enfants, qui leur ont chuchoté leurs merveilleux secrets ; et ensuite, ces hommes, ces adultes, ils s'étonnent, lorsque ces enfants, à leur tour, les leur cornent aux oreilles. La société adulte a organisé elle-même, et bien avant les enfants, ses propres contre-espaces, ses utopies situées, ces lieux réels hors de tous les lieux<sup>28</sup>. »**

Ce sont par ces mots que Michel Foucault ouvre sa première conférence sur les hétérotopies, qui constitue, selon lui, « notre plus grande réserve d'imagination<sup>29</sup> ». Il met au cœur de son propos les jeux d'enfants dont la force est de savoir créer, au cœur du réel (un grenier, un jardin, un lit) des espaces imaginaires. Foucault suggère ainsi que les enfants ont une manière très spécifique de faire corps avec l'environnement : de le faire sien dans une expérience intime mais aussi dans une expérience partagée avec d'autres. Bien qu'il ne parle pas de simulation comme création, cette notion transparait de manière flagrante dans les lieux hétérotopiques inventés par les enfants : le philosophe pointe la capacité à faire surgir, par le jeu et l'imagination, du fictionnel dans le réel. L'espace réel se double d'un autre espace, celui-ci fictionné dans le réel et qui est tout autant tangible. L'espace hétérotopique est le lieu d'un réel-fictionnel : l'expérience de l'espace que font les enfants mais aussi celle des objets et de leur fonction

---

<sup>28</sup> Michel Foucault, « Les hétérotopies », conférence sur France Culture du 7 décembre 1966.

<sup>29</sup> *Ibid.*

d'usage sont transfigurées par des possibles, suggérés par les formes, les matériaux, les sensations tactiles, visuelles, auditives. Un lit est un lit et sera toujours un lit. Mais parce que les enfants jouent avec le lit (on pourrait écrire parce qu'ils *performent* le lit), ils pratiquent l'usage ordinaire pour en faire autre chose et perturber l'ordre fonctionnel et social : l'ordre social tel qu'il est porté par les adultes est fissuré par le faire-comme-si des enfants.

Les performances-fictions inscrivent, dans le réel, simulation et représentation. Francis Alÿs, Maarten Baas, mais aussi Studio Swine, Michel de Broin, Clédad et Petitpierre pour ne citer que quelques-uns des artistes et designers du corpus jouent avec le réel : ils superposent dans l'espace réel qu'ils investissent (une mégapole, une maison, un bateau de pêche) un autre espace où les éléments fictionnels sont distillés comme des indices d'un imaginaire en train d'œuvrer. À la manière d'une hétérotopie, les performances-fictions posent le performeur à l'intersection de deux espaces. Il y fait l'expérience de deux mondes, celui dans lequel le réel s'impose en tant que norme et celui qu'il imagine en performant dans ce même réel. Le performeur est un transfuge vivant dans les deux mondes en même temps, les superposant mais aussi en passant de l'un à l'autre, traversant ainsi régulièrement la frontière entre réel et fictionnel, comme le font les enfants dans leurs jeux, lorsqu'ils créent leurs espaces hétérotopiques.

Enfin, j'ai argumenté que la performance-fiction créait une sensation de trouble dans le réel pour qui y assistait (volontairement ou non) et déployait la sensation d'irréalité et d'étrangeté. C'est aussi en ces termes que Foucault définit l'hétérotopie, lorsqu'il commente le bestiaire de Borges, tirée « d'une certaine encyclopédie chinoise » dans *Les Mots et les Choses* : il y décrit une certaine dissonance entre le réel et la manière dont le réel est représenté, et ce faisant montre comment nos certitudes sont ébranlées.

## 2.2. Un road trip

De la même manière que les enfants, par leurs jeux, inventent des espaces hétérotopiques, les performances-fictions créent au cœur du réel, des espaces hétérotopiques.

Pour développer ce propos, je m'appuierai sur *Road-movie pop-corn*, une pièce élaborée entre 2014 et 2016 au sein de mon duo. *Road-movie pop-corn* est une œuvre protéiforme aux multiples incarnations (objet, sculpture, performance, vidéo, installation). C'est une pièce qui se déploie à partir d'un objet performé, un moyen de transport hybridant un tandem et une bétonnière nous permettant d'organiser un road trip dans différentes stations balnéaires pendant plusieurs jours. En voyageant avec, nous explorons des territoires ainsi que leurs modèles de développement économique via les industries culturelles et touristiques. Ce moyen de transport métaphorise, en quelque sorte, la naissance des congés payés et un des archétypes qui lui est assigné - à savoir le voyage en vélo - pour se retrouver dans des espaces naturels et faire du camping ainsi que les premiers Club Med l'ont proposé.

À ce tandem est associée une bétonnière (ou du moins l'image d'une bétonnière puisque celle-ci a été vidée de ses appareils techniques pour devenir wok de cuisson et coffre à bagage le temps du voyage) évoquant les dommages collatéraux des congés payés, à savoir la naissance du tourisme de masse et son corollaire, la bétonisation du littoral.

Chaque jour, pendant ce voyage, nous quittons la station balnéaire où nous avons passé la nuit, reprenons notre tandem-bétonnière et arpentons les paysages terrestres et maritimes, vierges de tout enjeu de développement touristique, pour arriver à une autre station balnéaire, que nous allons découvrir par le prisme de l'activité touristique. Par souci de cohérence et d'absurdité tautologique, nous n'avons choisi que des activités touristiques qui proposaient un déplacement (à titre d'exemple, une croisière sur le canal Rhin Rhône, un safari 4x4 en Camargue, du jet-ski...) et nous ne dormons que dans des moyens de transport immobilisés (péniche à quai, mobile home dans un jardin, yacht dans un port...) Au fil du voyage, nous expérimentons de nombreuses offres touristiques, proposées par les acteurs locaux dans les offices de tourisme, allant du parachute ascensionnel au safari-photo en passant par le petit train des salins ou la fête foraine. Cette immersion dans le monde des activités touristiques est pilotée par des logiques de markétisation des territoires, dans le monde concurrentiel des « Régions » où le tourisme est une manne économique de plus en plus exploitée. Notre road trip alterne des moments contemplatifs et des moments d'intenses participations aux activités touristico-économiques qui amènent parfois à un sentiment de performances (au sens sportives) et conduisent à une sensation de nausée voire d'overdose (aucun touriste n'irait dans une même après-midi faire du parachute, du jet ski, du fly board, du paddle et du pédalo, ce que, par exemple, nous avons réussi à faire en trois heures).

Le basculement incessant entre deux rapports au réel, l'espace touristique dans lequel nous naviguons et le *contre-espace* hétérotopique que nous construisons en enfourchant notre tandem-bétonnière, s'est avéré être un des enjeux principaux du *Road-movie pop-corn*.

### *Le road trip*

L'usage du mot anglais, pour parler de notre virée, nous semblait important : il s'agissait de s'ancrer dans une manière de voyager qui fait clairement référence aux États-Unis et à la culture du voyage (devenue, par ailleurs, progressivement le symbole d'une contre-culture).

Le road trip fait du déplacement (et en particulier de la route) le mode même du voyage et, d'une certaine manière son essence (la destination finale n'étant qu'un prétexte à une expérience faite de traversées de paysages et de rencontres humaines). La notion de séjour est évacuée, à moins que l'on ne considère que le séjour soit précisément la route sur laquelle s'effectue le voyage. Le road trip est donc autant le moyen de transport que le lieu du déplacement (la route) et le voyage.

Petit à petit, le road trip devient synonyme de liberté, et les États-Unis, le fer de lance de cette nouvelle manière de conduire sa vie. Ainsi que l'écrit Bernard Bénoliel : « Plus qu'aucun autre pays au cours des deux derniers siècles, les États-Unis ont suscité cet espoir (ce mirage aussi), relayé par le cinéma, en superposant et confondant deux illimités : l'espace et la liberté<sup>30</sup>. »

Dans ce que Foucault détermine comme un changement de paradigme (« Nous sommes à un moment où le monde s'éprouve, je crois, moins comme une grande vie qui se développerait à travers le temps que comme un réseau qui relie des points et qui entrecroise son écheveau<sup>31</sup> »), le quadrillage est précisément ce que récuse le road trip.

Ce dernier oppose au quadrillage et au maillage du monde, l'horizontal d'une ligne. Le road trip permet de retrouver l'étendue perdue dans les espaces désormais juxtaposés, morcelés et reliés les uns aux autres.

Quand nous avons décidé de faire notre virée entre Aigues-Mortes et La Grande Motte, nous souhaitions jouer de l'imaginaire du road trip en singeant la culture américaine : une distance ridiculement petite en termes de kilomètres sur une route longiligne qui était, le plus souvent une piste cyclable ; un moyen de transport extrêmement lourd et compliqué à manier, peu performant au lieu des Harley d'*Easy Rider* ou de la Ford décapotable de *Thelma et Louise* ; un road trip en somme plus proche du tracteur dans une *Histoire vraie* de David Lynch. Le tandem-bétonnière était pour nous volontairement ancré dans l'imaginaire français, par son évocation directe aux congés payés, tout en renvoyant, de par

<sup>30</sup> Bernard Bénoliel et Jean-Baptiste Thoret, *Road-movie, USA*, Paris, Hoebeke, 2011, p.42.

<sup>31</sup> Michel Foucault, « Des espaces autres. Hétérotopies » dans *Dits et Écrits*, T.4, texte n°360, Paris, Gallimard, 1994, p.752.



l'usage que nous souhaitons en faire (un road trip) à la culture américaine.

### *L'espace hétérotopique du road trip*

Le road trip est ainsi un espace hétérotopique à part entière. Il est un lieu effectif, un contre-espace qui se nomme là-bas la route 66, ici la piste cyclable « ViaRhona » et qui se caractérisent par les quatre traits propres à l'hétérotopie telles que Foucault les a décrites dans ses textes.

Premièrement, le tandem-bétonnière avec lequel nous voyageons nous écarte des lieux où les logiques économiques de l'industrie touristique opèrent. « D'autres pratiqueront cette forme de déplacement ou dissidence (...) ils détourneront l'idée même de voyage ou de temps, l'un et l'autre ne servant plus aux échanges marchands et touristiques, ne correspondant plus à des pratiques normées, inventant à la place d'autres trajets et d'autres durées<sup>32</sup>. » Le *road runner* est celui pour qui le temps n'est pas contraint. Il est attentif à ce qui se passe, ou peut-être au rien qui passe. Son temps est volontairement rendu non productif, gaspillé, à ne rien faire, ou à faire si peu. Une hétérotopie de déviation, donc, comme la définit Foucault lorsque, dans une « société où le loisir est la règle, l'oisiveté forme une sorte de déviation<sup>33</sup> ».

Deuxièmement, l'hétérotopie a le pouvoir de « juxtaposer en un seul lieu réel plusieurs espaces, plusieurs emplacements qui sont en eux-mêmes incompatibles<sup>34</sup>. » La route, qui est effectivement pour les uns le lieu d'une circulation permettant d'aller d'un point A à un point B, dans une temporalité parfaitement circonscrite (aller au travail, faire les courses, aller voir quelqu'un) est pour le *road runner* l'enjeu d'une excursion en tant que telle. La route est moyen, mais aussi but et mouvement.

Pour préciser cela, je reprendrais à mon compte l'analyse de Dominique Roux et Vivien Blanchet : certaines hétérotopies sont parasites. Ce sont celles qui sont « contrainte [s] de se brancher sur un espace existant. Il s'ensuit qu'elle [s] ne [sont] ni isolée [s], ni éloignée [s] de l'espace dominant, mais opère [nt] en son sein, ou, pour mieux dire, depuis cet espace, comme sur son dos. » À l'inverse des hétérotopies autonomes où « les acteurs utilisent l'espace de manière calculée, organisée, ordonnée et finalisée » (les deux auteurs citent le festival *Burning Man*) et donc ont « une pratique stratégique de l'espace (...), l'hétérotopie parasite n'a pas de lieu propre. Elle opère sur le lien de l'autre, joue sur un terrain déjà tracé, compose avec les règles de forces étrangères<sup>35</sup>. » Le road trip est une hétérotopie parasite, où il faut faire un usage tactique

<sup>32</sup> Bernard Bénoliel, *Road-movie*, USA, op. cit., p.45.

<sup>33</sup> Michel Foucault, « Les hétérotopies », conférence sur France Culture du 7 décembre 1966

<sup>34</sup> Michel Foucault, « Des espaces autres. Hétérotopies », art. cit., p.758.

<sup>35</sup> Dominique Roux et Vivien Blanchet, « Revisiter la notion d'hétérotopie : le trottoir comme contre-espace de consommation » dans Dominique Roux (dir.), *Michel Foucault et la consommation*, Caen, EMS Éditions, p.165.

de l'espace, pour reprendre les mots de Michel de Certeau, car le road runner ne peut que bricoler dans un espace qu'il ne contrôle pas totalement.

Troisièmement, Foucault analyse ce qu'il appelle le système d'ouverture et de fermeture propre aux espaces hétérotopiques. Comme je l'ai précisé, le road trip est un objet : il s'incarne dans un moyen de transport, que celui-ci soit le van, la voiture ou le vélo. Ces véhicules figurent l'espace ouvert et fermé caractéristique des hétérotopies. Lorsque la porte de la voiture s'ouvre, lorsque je monte sur la moto ou que j'enfourche mon vélo, je mets en œuvre, matériellement, l'espace hétérotopique pour m'immerger dedans.

Mais, comme je l'ai spécifié auparavant, le road trip est aussi la route : comment alors se formalise le système d'ouverture ou de fermeture ? Car ainsi envisagé, celui-ci n'est ni un lieu circonscrit (on n'entre pas dans une route comme on rentrerait dans une caserne, bien que l'on puisse toujours dire que la route 66 commence et finit quelque part) ni un lieu de rite.

En fait, le road trip est mouvance ; l'espace n'est pas un lieu spécifique mais il est partout où le corps se trouve. Le déplacement du corps (via un moyen de transport) métonymise en quelque sorte l'hétérotopie ; mais ce déplacement n'est rendu possible que par la présence d'un corps, celui du voyageur. Le corps devient dans le road trip l'espace hétérotopique intériorisé qui se greffe alors sur tous les espaces.

Le road trip est ainsi un chemin pour trouver l'autre part de soi-même ; l'horizon tangible n'est pas une destination finale, un emplacement (pour reprendre les termes de Foucault) mais une quête de soi-même. Ceci confirme que, dans les espaces hétérotopiques, « circule tout à la fois ce que je dois être, ce que je suis, ce que je joue, ce que je pourrais être, ce que je voudrais être<sup>36</sup>. »

Quatrièmement, l'hétérotopie propose un découpage singulier du temps que Foucault nomme hétérochronie, à savoir une « rupture absolue avec le temps traditionnel<sup>37</sup>. » À cet égard, le temps du road trip est bien en rupture avec la vie quotidienne.

Cette rupture se matérialise notamment par l'usage de la vitesse. Et le tandem-bétonnière raconte ce changement : l'objet est tellement lourd à déplacer que nous faisons en moyenne du cinq ou six kilomètres par heure. Le déplacement est donc très lent pour un cycle (plus proche d'une marche piétonne, à vrai dire) ; il s'opère dans une forme de mouvement doux et continu. Cette expérience du temps étiré tranche radicalement avec celle que nous expérimentons lorsque nous sommes arrêtées dans les stations balnéaires pour pratiquer des activités sportives où, au contraire, nous retrouvons une expérience du temps dense, active et en tension.

---

<sup>36</sup> Noé Gross, « Sur les hétérotopies de Michel Foucault » dans *Le foucaldien*, volume 6, no. 1, sept 2020, p.27. Disponible sur <https://foucaldien.net/articles/10.16995/lefou.72/> [consulté le 15 novembre 2020].

<sup>37</sup> Michel Foucault, « Des espaces autres. Hétérotopies », *art. cit.*, p.759.

Par ailleurs, nous avons réalisé le road trip à la toute fin de la saison touristique. Ce décalage temporel, loin de la saison estivale et de son climax aoûtien, rend la pratique de la ville touristique encore plus curieuse. Car nous ne sommes plus dans l'hétérochronie des vacances (comme l'a décrit Foucault à travers les villages vacances, « ces merveilleux villages polynésiens qui, sur les bords de la Méditerranée, offrent trois petites semaines de nudité primitive et éternelle aux habitants de nos villes<sup>38</sup>. »). Nous réalisons ce voyage dans la période dite (tristement mais aussi curieusement) « morte », tout début octobre, quand les habitants des stations balnéaires ne sont plus envahis par les touristes et que les activités touristiques se tournent alors vers les autochtones. La ville balnéaire devient ce lieu curieux où l'hétérotopie festivalière s'est effacée au profit d'un quotidien redevenu « normal »<sup>39</sup>.

De la même manière, Michel de Broin, lorsqu'il circule avec la *Share Propulsion Car* inscrit au cœur de son déplacement une lenteur incompatible avec le trafic autoroutier d'une ville canadienne ou américaine. Ainsi que l'artiste l'écrit sur son site, « capable d'atteindre une vitesse maximale de 15 km/h, cette voiture modifiée augmente la résistance à la culture de la performance à un niveau sans précédent<sup>40</sup>. » Les quinze kilomètres, qui sont dérisoires au regard de la performance technique des voitures aujourd'hui, sont pourtant effectivement une petite prouesse lorsqu'il s'agit de faire pédaler sa voiture. C'est ainsi que l'on peut lire la performance de Francis Alÿs car le déplacement qu'il effectue dans la ville de Mexico est une forme de road trip en ville où le temps s'étire à mesure que le pain de glace fond.

Enfin, Foucault évoque la fonction de l'espace hétérotopique. Si je reprends la précision proposée pour spécifier le road trip comme espace hétérotopique parasite, alors, il faut aussi préciser que sa fonction est double : illusion et compensation, qui ont été déterminées par Foucault, s'articulent. Les « hétérotopies parasites présentent une configuration plus complexe. Leur espace n'accomplit jamais une fonction unique, mais toujours au moins deux : la stratégie de l'hôte et la tactique du parasite. (...) En somme, ce qui pour Foucault apparaissait comme un antagonisme prend dans les hétérotopies parasites la forme de la complémentarité<sup>41</sup>. »

Le road trip, parce qu'il est un déplacement, offre un espace d'illusion dans le compartimentage de nos vies et de nos espaces en renouant avec la notion d'*étendue*. (Il n'est d'ailleurs pas anodin que la contre-culture du road trip soit née dans le pays des mégapoles et des nœuds autoroutiers qui cherchent à se

---

<sup>38</sup> Michel Foucault, « Les hétérotopies », *conf. cit.*

<sup>39</sup> Dans une sorte d'inversion malicieuse faisant la part belle aux enjeux de développement économique, on pourrait aussi considérer que dans les stations balnéaires, la norme c'est la saison touristique et que l'espace hétérotopique, c'est la saison morte.

<sup>40</sup> Disponible sur <https://micheldebroy.org/fr/works/shared-propulsion-car/> [consulté le 15 novembre 2020].

<sup>41</sup> Dominique Roux et Vivien Blanchet, « Revisiter la notion d'hétérotopie : le trottoir comme contre-espace de consommation », *art. cit.*, p.165.

relier en traversant de vertigineux espaces vierges).

Mais il est aussi compensatoire, permettant de créer une zone de rencontre spécifique, réelle, faite de rencontres avec l'autre, n'appartenant pas à l'espace hétérotopique du road trip (par exemple, les enfants qui regardent la glace fondre dans la performance d'Alÿs, mais aussi les hôtes qui nous ont accueillis ainsi que notre vélo, pour dormir, ou les policiers qui distribuent une contravention au conducteur de la *Share Propulsion Car*).

Ainsi, si l'hétérotopie est bien un espace alternatif, où les normes ne sont plus cadrées de la même manière et où s'expérimente la liberté d'être autrement, différemment, alors le road trip est sans doute une de ses plus incarnations les plus puissantes<sup>42</sup>. Et si, toujours selon Foucault, « il n'y a pas d'autre point, premier et ultime de résistance au pouvoir politique que dans le rapport de soi à soi<sup>43</sup> », alors le road runner est bien celui qui se transforme, en élargissant ces expériences de l'espace et du monde et en indiquant une *contre conduite* possible. L'espace hétérotopique des performances-fictions assume leur rôle transgressif, afin de se libérer des espaces de contraintes imposés par la société. Elles créent des espaces autres, « absolument autres<sup>44</sup>. »

---

<sup>42</sup> Mais, pour nuancer le propos, et comme l'énonce très clairement Michel Foucault, tout espace hétérotopique fabrique ses propres règles en créant à nouveau des espaces hyper normés. Le road trip n'échappe pas à cette règle dans la mesure où, symbole d'une contre culture, il est aujourd'hui devenu *mainstream* (les fameux « backpackers » et autres touristes du *Lonely Planet*) et donc vecteur, aussi d'une certaine normativité.

<sup>43</sup> Michel Foucault, *L'herméneutique du sujet*. Cours au Collège de France, 1881–1982, Paris, Seuil, 2001, p.241.

<sup>44</sup> Michel Foucault, « Des espaces autres. Hétérotopies », *art. cit.*, p.756.

## 2.3. Road-movie

Le titre de l'œuvre, *Road-movie pop-corn*, fonctionne comme un indice en superposant à l'expérience réelle du road trip une narration de ce voyage réalisé sous les auspices d'un genre cinématographique spécifique. *Road-movie pop-corn* est à la fois une performance fictionnée et une fiction filmique.

Lorsque nous avons imaginé notre road trip, il nous plaisait d'interroger le genre cinématographique tant par ses personnages que par son moyen de transport à la fois désuet et flambant (le tandem-bétonnière a d'ailleurs été peint par un carrossier spécialisé dans les peintures automobiles) ou encore par la manière de filmer : la grande majorité des plans ayant été réalisée avec une Go Pro, nous souhaitions nous démarquer de l'esthétique des films sportifs amateurs que l'on trouve d'habitude avec les technologies de la caméra embarquée<sup>45</sup>.

Il s'agissait pour nous d'abord de raconter comment nous avons été traversées par les paysages, en faisant du territoire un personnage à part entière.

### *Hétérotopie d'un road-movie au féminin*

Le road-movie raconte le périple de personnages qui tentent de faire un pas de côté et de se mettre, ponctuellement, en dehors de la société.

L'homme solitaire, en marge du monde, est mis en lumière de manière assez systématique. Les films, historiques comme *Easy Rider*, *Paris Texas*, ou plus récents comme *Dead Man* ou *Into the wild* fabriquent cet imaginaire. La femme est généralement présente lorsque le cinéaste met en scène un couple, qui progressivement prend les chemins de traverse comme dans *Bonnie and Clyde*, *La balade sauvage*, *Sailor et Lula*. C'est pourquoi Benoliel écrit :

**« À première vue, le road-movie est plutôt du genre masculin : un homme, seul ou à deux, la "route" à cheval, à pied, sur une moto, à la nage ou en voiture. (...) La fille - The Girl - déploie une trajectoire célibataire, invisible et silencieuse, aussi imprévisible que souveraine. Elle figure moins sur les cartes des hommes qu'elle ne se confond avec le territoire, son mouvement n'est que le sien, mais le sien absolument. (...) Elle peut monter sur une moto et descendre d'un van, aller et venir, apparaître et disparaître<sup>46</sup>. »**

<sup>45</sup> Ces films font du déplacement et de la vitesse le cœur de l'expérience sportive.

<sup>46</sup> Bernard Bénoliel, *Road-movie USA*, op. cit., p.168.

Si la route est le lieu de la liberté et des possibles, la femme, en tant que minorité, y a cherché, elle aussi, sa place : le road-movie au féminin « ne taille pas la route pour retrouver une histoire - le vagabond des années 1930, le cow-boy et la Frontière, l'Indien - et la réécrire, mais d'abord et avant tout pour espérer échapper à une histoire aliénante, à un asservissement historique. » C'est le renversement que propose *Thelma et Louise*, film culte du féminisme dès sa sortie en salle et dont la scénariste dira : « En tant que cinéphile, j'ai été nourrie du rôle passif des femmes. Elles ne conduisaient jamais l'histoire parce qu'elles ne conduisaient jamais la voiture<sup>47</sup>. »

Les figures féminines que nous incarnons jouent avec les stéréotypes du genre : un duo, deux femmes, un moyen de transport, une route, des paysages, des chemins de traverse. Dans notre road-movie, il nous plaisait d'enfourcher notre tandem comme d'autres le font avec leur moto.

Mais il nous intéressait aussi de dépasser ces représentations désormais classiques : dès lors, de substituer à la culture masculine de la « bagnole », une autre image, celle d'un tandem. De récuser le vrombissement du départ au profit d'un démarrage en silence. De superposer à la culture de la vitesse, celle de la lenteur<sup>48</sup>. Pour faire de notre rapport à la nature le lieu d'un *Reclaim*.

Il s'agissait aussi de montrer comment l'entertainment est l'espace de la séduction. Une oppression dès lors beaucoup plus sournoise, car captant le désir et la libido au profit de la seule jouissance. Dans notre road-movie, il n'y a pas d'arme, pas de crime, pas vol, à peine la possibilité d'être hors-la-loi. Ce que raconte le film, c'est la mise en œuvre de la séduction comme outil d'oppression. Les touristes vivent dans un monde de plaisirs et d'expériences proposés par la société du loisir. Une surenchère étourdissante, qui vend du rêve dans lequel l'espace est à acheter et à consommer. La séduction généralisée des expériences comme arme du meurtre<sup>49</sup>. Le *Road-movie pop-corn* raconte comment nous sommes cernés de toute part par la société de l'hyperloisir et comment il nous est quasiment impossible d'y échapper.

Après avoir cité Agemben<sup>50</sup>, Jean-Charles Massera, dans *Stairway to d'Autres Supports (La Saga)* prolonge les réflexions du philosophe :

---

<sup>47</sup> Janice C. Simpson, *Moving into The Driver's Seat*, Time Magazine, 24 juin 1991.

<sup>48</sup> À cet égard, *Thelma et Louise* a suscité de nombreux débats dans les communautés féministes. On a pu notamment reprocher au film de concevoir des héroïnes ne faisant que calquer leur comportement sur celui des hommes.

<sup>49</sup> « Comme toutes les agences de publicité, Publicis a pour rôle de faire de la dimension esthétique de la vie des êtres une dimension consumériste, et de remplacer l'expérience esthétique (...) en un conditionnement esthétique et en un consumérisme culturel qui conduisent à la lente mais inéluctable destruction de l'économie libidinale. » Bernard Stiegler, Alain Giffard et Christian Fauré, *Pour en finir avec la mécroissance : quelques réflexions d'Ars Industrialis*, Paris, Flammarion, 2009, p.52.

<sup>50</sup> « L'homme moderne rentre chez lui épuisé par un fatras d'évènements - divertissants ou ennuyeux, insolites ou ordinaires, agréables ou atroces - sans qu'aucun d'eux ne soit mué en expérience. C'est bien cette impossibilité où nous sommes de la traduire en expérience qui rend notre vie quotidienne insupportable. » Jean-Charles Massera, 1993-2013 *Stairway to d'Autres Supports (La Saga)*, Angers, Le Gac Press, 2014, pp.20-21.

**« Si cette incapacité à traduire en expérience ces situations et ces moments rend notre vie quotidienne insupportable, la manière dont nous les vivons nous prive également d'une conscience et d'un sentiment de soi en phase avec leurs qualités spécifiques (...) Le besoin d'évènements (ce qui arrive) - caractéristique des sociétés fondées sur la culture du spectacle, du nouveau ou encore de la rotation rapide des biens et des services - doit-il nécessairement se traduire par le sentiment que rien n'arrive ? Le temps non-événementiel est-il nécessairement un temps mort, un temps dans lequel notre conscience ne peut reconnaître sous une forme autre que celle de l'ennui ou de la mise en sommeil de soi ? Notre rapport au temps vécu en dehors du temps spectaculaire et événementiel peut-il se conjuguer autrement qu'à la forme passive (subir le temps qui passe) ?<sup>51</sup> »**

Le temps des cyclistes n'est pas un temps mort, mais un temps lent dans lequel elles cherchent à habiter autrement le monde. Sur leur vélo, les expériences ne sont plus monnayées<sup>52</sup>. L'espace, ici, se ressent. Parfois se contemple. Les voyageuses sont disponibles au rien qui passe. Au temps qui s'éprouve. Elles en font une expérience.

Le paysage contemplé fonctionne comme un miroir de leur intériorité et de leur manière de vouloir être dans le monde. Le tandem-bétonnière du *Road-movie pop-corn* est une chambre à soi, un espace dans le monde et en dehors du monde où un personnage peut devenir une personne, où une personne est un personnage et où advient, dès lors, une œuvre.

### *The Swimmer (1968)*

J'aimerais ici faire un détour avec le film de Franck Perry, un ovni dans l'histoire du genre cinématographique, tant par son histoire que par la discontinuité du road trip, modalité qui rappelle la structure du *Road-movie pop-corn*.

*The Swimmer* raconte le périple de Ned Merrill, un homme en maillot de bain qui se déplace dans les propriétés chics du Connecticut en plongeant de piscine en piscine pour rentrer chez lui, et ainsi, comme il l'affirme dès les premières minutes du film, retourner en arrière et remonter le temps. « I am swinging home » dit-il.

<sup>51</sup> *Ibid.*, pp.30-31.

<sup>52</sup> « Tant au niveau local qu'international, le touriste est là pour transmuter sa présence en argent. » Jean-Didier Urbain, *L'idiot du voyage : histoires de touristes*, Paris, Payot & Rivages, 2002, p.60.

En arrière de quoi ? Au fil du temps et des plongeurs dans les piscines, on comprend qu'il cherche sans doute à retrouver le temps d'avant la civilisation des loisirs, le temps d'avant la consommation de masse et du luxe arrogant. Passant de villa en villa, plongeant de piscine en piscine, Ned Merrill raconte à ceux qu'ils croisent (les propriétaires de villa et leurs amis qui semblent ne pas l'avoir vu depuis des années) qu'il remonte le cours d'une rivière nommée « La Lucinda River ». Toutes les rencontres qu'il fait autour des piscines le confrontent à la réalité qu'il fuit (un monde de plaisir, de superficialité et de violence sociale ; monde dont on comprend qu'il y appartient - ou qu'il y appartenait) alors que l'eau des piscines est son échappatoire. Road trip immersif, le film raconte une échappée par l'eau, un monde qui transforme les voix et injonctions en un son sourd, un monde où le corps est délesté de son poids gravitationnel. Comme l'analyse Bénoliel :

**« Si la piscine constitue le lieu symbolique de son déni, la bulle où il peut continuer d'imaginer que rien n'a changé, les zones non navigables (jardins, chemins ou sous bois qui relient les villas entre elles) font remonter des nappes de passé et dévoilent par bribes la vraie réalité. La trajectoire de Ned Merrill se compose ainsi de deux lignes distinctes qui cohabitent, alternent et finissent par entrer en collision brutale. D'un côté, une ligne physique et de progression dans l'espace, composée de tous les fragments de terre franchis par Merrill et dont le chauffage forme un principe de réalité intermittent. De l'autre, une ligne temporelle et de surplace mental, soit la piscine<sup>53</sup>. »**

Car la piscine n'est pas la rivière, une étendue d'eau qui s'écoule, qui commence quelque part et qui finit quelque part. La piscine est un monde clos « métaphore parfaite d'un temps bloqué et circulaire (celui de son ancienne réussite<sup>54</sup>). » Deux espaces se superposent, celui de la ligne droite, incarnée par le déplacement du héros, mais qui le confronte à la réalité et à sa vie passée. Celui du cercle, incarné par ses sauts dans les piscines, qui symbolise l'impossibilité de s'échapper de la vie dont il vient. La piscine est la bulle qui le protège du monde actuel dont il s'échappe mais qui dans le même temps le laisse enfermé dans un passé qui le poursuit.

*Road-movie pop-corn* joue avec les mêmes principes, en inversant les figures. La boucle est celle du monde « réel », celui dans lequel les touristes sont plongés : les

<sup>53</sup> Bernard Bénoliel, *Road-movie, USA*, op. cit., p.133.

<sup>54</sup> *Ibid.*



activités touristiques choisies nous font toujours faire un cercle : nous revenons toujours au point de départ de la balade, et nous sommes enfermées dans un monde qui tourne en rond mais ne tourne plus rond. L'espace du monde hétérotopique est celui de la ligne droite, un espace dont on ne connaît ni de début, ni de fin, qui peut se dérouler indéfiniment, tant que le tandem-bétonnière roule.

### *Hétérotopie et hétérochronie du Road-movie pop-corn*

L'exposition présentée en 2016 à La chapelle St Jacques à Saint-Gaudens en Occitanie présentait une œuvre vidéo, deux sculptures et un objet performé (le tandem-bétonnière).

Le film retraçant le road trip était composé de six vidéos de différentes longueurs (trente secondes pour la plus brève, vingt minutes pour la plus longue). Celles-ci étaient projetées recto verso sur des écrans-chevalets de dimensions variées (le plus petit faisait un mètre de hauteur, le plus grand quatre). Chaque film proposait un point de vue sur le road trip à travers différentes expériences, ici une séance d'aquabike, là une soirée aux auto-tamponneuses de la fête foraine, ailleurs une balade dans les paysages balnéaires de l'Hérault. Le spectateur entraît de prime abord dans un espace silencieux. Les images étaient en effet projetées sans son, dans un ballet visuel plutôt monacal. Toutefois, pour qui le souhaitait, un tourne-disque était mis à disposition, ainsi qu'une petite dizaine de vinyles (l'esprit de la musique était celui de la pop West Coast) : le spectateur pouvait choisir entre plusieurs compositeurs et décidait donc sa propre bande-son. Il était invité à se balader au milieu des écrans, dans les images, sans qu'aucun ordre de lecture ne lui soit indiqué.

Sans vouloir défendre le point de vue selon lequel toute forme d'art est une hétérotopie, il semble toutefois que quelque chose de très spécifiquement hétérotopique se jouait avec le dispositif du *Road-movie pop-corn* : le principe de monstration (une installation vidéo immersive), le lieu (une chapelle devenue espace d'exposition) et le genre cinématographique (un road-movie) produisaient un espace hétérotopique (le road trip dans les images) dans un espace hétérotopique en soi (l'exposition dans un centre d'art), en créant, de plus, des échos avec d'autres espaces hétérotopiques (la salle de cinéma).

On retrouve donc, à l'échelle de l'exposition, une des caractéristiques définie par Foucault précédemment citée : « L' hétérotopie a pour règle de juxtaposer en un seul lieu réel plusieurs espaces qui, normalement devraient incompatibles. »

## 2.4. Simulacres et imaginaires

« Chaque ville générique possède un Bord de l'eau, même s'il n'y a pas toujours d'eau. Les touristes se rassemblent en troupes autour d'un ensemble de stands. Des hordes de "camelots" tentent de leur vendre les aspects uniques de la ville. Les éléments uniques de toutes les Villes Génériques ont créé ensemble un cadeau-souvenir universel, croisement scientifique entre la Tour Eiffel, le Sacré-Cœur et la Statue de la Liberté : un bâtiment élevé, noyé dans une petite boule d'eau avec de la neige ou des flocons dorés ; des agendas recouverts de cuir grêlé, des sandales de hippies. Les touristes les caressent (personne n'a jamais été témoin d'une vente) puis s'assoient dans les bistrotts exotiques alignés au bord de l'eau<sup>55</sup>. »

### *Amérique et Camargue dans le Road-movie pop-corn*

Les touristes du *Road-movie pop-corn* adhèrent à un monde du loisir et de la consommation qu'elles éprouvent de manière goulûment excessive. En arrière-plan, le grand melting-pot culturel à l'heure du village planétaire, dont la référence centrale est l'American Way of Life : toujours.

« Les États-Unis constituent le principal laboratoire du loisir de masse contemporain (...). Les Américains ont inversé l'antique hantise de la perte. Ils ont considéré le temps libre comme un temps gagné, épargné sur le temps de travail ; comme une richesse dont l'acquisition entraine dans la gamme des défis posés par la société américaine ; comme un résultat bénéfique de la civilisation des États-Unis, de l'originalité des formes de leur démocratie, de la qualité de leur savoir technique. Très tôt, le temps libre a été perçu, non pas tant comme un moyen d'instruction que comme la voie d'un cer-

---

<sup>55</sup> Rem Koolhaas, *Junkspace : repenser radicalement l'espace urbain*, traduit de l'anglais par D. Agacinski, Paris, Payot & Rivages, 2011, p.66.

## tain bonheur<sup>56</sup>. »

C'est d'ailleurs ce que suggère le titre de l'œuvre, faisant référence et au genre inventé par les Américains, et à l'industrie cinématographique que symbolise le fameux pop-corn.

Car l'Amérique n'est jamais loin, dans le *Road-movie pop-corn*. Elle est toujours convoquée au gré de notre voyage. La croisière sur le canal Rhin-Rhône, en terre camarguaise, se fait à bord d'un bateau à fond plat, copie des bateaux à roue à aube de Louisiane. Un simulacre de simulacre en bonne et due forme au sens où l'emploie Jean Baudrillard, puisque la roue ne fonctionne pas et a été installée pour faire *signe*. À l'issue d'un safari 4x4 dans les manades, nous découvrons le (Coca) Cola camarguais. Pendant les activités sportives, nous goûtons aussi à l'Amérique. Nous faisons du paddle sur une mer plate, le long des plages de Palavas-les-Flot : or le paddle est une planche de surf historiquement inventé par les rois polynésiens puis mis sur le devant de la scène par les surfeurs californiens dans les années 1950. Le scooter des mers que nous avons enfourché au pied des pyramides de La Grande Motte, quant à lui, est le symbole à la fois des sauvetages près des plages, popularisé par la série *Alerte à Malibu* dans les années 1980 et des compétitions hyper masculines des sports en mer.

À la présence prégnante de l'American Way of Life se superpose le goût de la culture locale traditionnelle, revendiquée avec force et conviction par les offices du tourisme : découverte de manades et du saucisson de taureau, petit train dans les salins d'Aigues-Mortes, fêtes votives au Grau du Roi. Bref, « le Sud est [notre] territoire d'investigation. Quel Sud ? Une série de départements fondus sous l'appellation "Nouvel Empire de Septimanie". Ceci n'étant qu'un effet d'une déculturation produite par le fantasme finalement très centrifuge d'une "France des régions", d'une politique du paysage, d'un développement durable qui ne fait que transformer les "locaux" en futurs comédiens d'écomusées "authentiques". »

Un territoire désormais entendu comme une marque à construire, dans les logiques dévorantes (et dramatiques) de nouveaux terrains que le capitalisme ultralibéral cherche à conquérir. Soumis au marketing territorial, le territoire (celui de l'Occitanie comme tous les autres) se doit d'être attractif, tant d'un point de vue industriel que touristique ; il s'agit donc de *brander* l'histoire, les paysages, les hommes qui font la culture de ce territoire. Car exister dans le Village Global implique de se singulariser : impliqués de force dans une course à la compétitivité (entre régions mais aussi entre grandes villes du monde), les pouvoirs publics se sont soumis aux techniques de marketing issues du monde entrepreneurial dans le but de faire rayonner un territoire.

---

<sup>56</sup> Alain Corbin, « Industrie du divertissement et morale du plaisir » dans Alain Corbin (dir.), *L'avènement des loisirs (1850-1960)*, Paris, Flammarion, 1995, p.14.

Markété, le territoire devient, à l'image du reste de la société, à consommer<sup>57</sup>. Il se définit essentiellement par le signe qu'il veut renvoyer à l'extérieur de sa zone pour capter du « capital humain » que celui-ci soit éphémère (le touriste) ou pérenne (les bureaux d'une société). Devenu un produit, son identité peut être storytelle<sup>58</sup>.

Les régions ou les villes se dotent alors d'un logo, d'un slogan et d'outils de communication, dont l'essentiel site web qui reprend l'esthétique, la navigation et l'ergonomie de la multinationale Airbnb, championne pour vendre de « l'authentique » rencontre.

Le territoire se dote aussi parfois d'une marque à l'instar de LGM by La Grande Motte, marque que nous avons découverte lors de notre périple, proposant des « produits déco et art de vivre ainsi que [de] la papeterie, [des] accessoires et [du] textile, tous inspirés par la singularité de la ville balnéaire. Ils portent non seulement les motifs inscrits sur les façades ou les formes des bâtiments pensés par Jean Balladur, l'architecte de La Grande Motte, mais reflètent aussi des valeurs positives et audacieuses<sup>59</sup>. »

À quelques kilomètres les unes des autres, les villes que nous avons traversées (Aigues-Mortes, Le Grau du Roi, la Grande Motte) déploient des stratégies très différentes selon ce qu'elles veulent défendre : pour faire leur choix, elles s'ancrent dans leur histoire (plus ou moins récente), qui, pour reprendre les mots de Rem Koolhaas, « malgré son absence, est la principale préoccupation, ou même le principe industriel de la Ville Générique<sup>60</sup>. »

À partir du moment où le marketing territorial décide de s'approprier l'histoire, les villes perdent leur singularité : elles ne peuvent donc offrir que des signes de ce qu'elles ont été, oubliant ce qu'elles sont et contraintes à fabriquer du signe : la ville touristique devient une image d'elle-même feignant d'être ce qu'elle n'est déjà plus.

Rem Koolhaas écrit : « Il y a toujours un quartier appelé Faux-Semblant où l'on préserve un minimum le passé : il est en général traversé par un vieux train, ou tramway ou bus à deux étages. Ses cabines téléphoniques sont ou bien rouges, transplantées depuis Londres, ou bien dotées de petites toitures de style chinois. Faux-Semblant, également appelé Remords, Au bord de l'eau, Trop tard, 42e

---

<sup>57</sup> « L'impératif du divertissement consumériste en a transformé radicalement le statut et la fonction, en en faisant une ville faite pour le plaisir, l'entertainment et le fun. » p.330

À cet égard, voir le chapitre « La ville à consommer » dans Gilles Lipovestky et Jean Serroy, *L'Esthétisation du monde : vivre à l'âge du capitalisme artiste*, Paris, Gallimard, 2013, pp.326- 337.

<sup>58</sup> « Dans le contexte hypermoderne où existe une forte concurrence entre les villes pour l'emporter en attractivité, la dimension esthétique est devenue un facteur clé destiné à stimuler le tourisme, les organisateurs de congrès, la nouvelle classe des "manipulateurs de symboles". L'époque voit se développer la mise en scène de la ville et le city marketing, les villes s'engageant dans un travail d'identité visuelle, d'image et de communication pour gagner des "parts de marché", au même titre que les marques commerciales. » Gilles Lipovestky et Jean Serroy, *L'Esthétisation du monde*, op. cit., p.329.

<sup>59</sup> « Au cours des dernières années, la marque LGM by La Grande Motte a collaboré avec de nombreux artistes, photographes, designers, créateurs...Tous se sont inspirés par le potentiel créatif et innovant inscrit dans l'identité même de La Grande Motte et ont créé des collections uniques comme "La Grande Motte by Oxyo", "La Grande Motte by Maia Flore", "La Grande Motte by Patrizia Mussa", "La Grande Motte by 5.5" et bien d'autres encore ! » Disponible sur <https://www.lagrandemotte.com/monsieur-z/> [consulté le 20 novembre 2020].

<sup>60</sup> Rem Koolhaas, *Junkspace*, op. cit., p.64.

rue, tout simplement Le village ou encore Underground, est une opération mythologique élaborée<sup>61</sup>. »

Ainsi le *Road-movie pop-corn* raconte comment nous avons surfé entre l'esprit de l'authentique Camargue et l'avant-gardisme « Eighthies » de La Grande Motte avec en toile de fond, l'American Way of Life. Elle développe un hyperréel où s'amoncellent des représentations d'un territoire (allant du terroir local au mythe américain) proposé, fantasmé, manipulé que les touristes consomment pour leur plus grand plaisir<sup>62</sup>.

---

<sup>61</sup> *Ibid.*, p.63.

<sup>62</sup> Jean Viard parle à ce propos d'un tourisme d'imitation. Jean Viard, *Penser les vacances*, Arles, Actes Sud, 1984, pp.91-93.

« L'Amérique est la version originale de la modernité, nous sommes la version doublée, sous-titrée. L'Amérique exorcise la question de l'origine (...). Pour n'avoir pas connu d'accumulation primitive du temps, elle vit dans une actualité perpétuelle<sup>a</sup>. »

**« Ce qu'il faut, c'est entrer dans la fiction de l'Amérique, de l'Amérique comme fiction<sup>b</sup>. »**

« La ville américaine semble elle aussi issue vivante du cinéma. Il ne faut donc pas aller de la ville à l'écran, mais de l'écran à la ville pour en saisir le secret<sup>c</sup>. »

---

**« Les Américains, eux, n'ont aucun sens de la simulation. Ils en sont la configuration parfaite<sup>d</sup>. »**



« Le four à onde, le broyeur à ordures, l'élasticité orgastique de la moquette : cette forme de civilisation moelleuse et balnéaire<sup>e</sup>. »

<sup>a</sup> Baudrillard, Jean, *Amérique*, Paris, Grasset, 1988, p.76.

<sup>b</sup> *Ibid.*, p.33.

<sup>c</sup> *Ibid.*, p.57.

<sup>d</sup> *Ibid.*, p.32.

<sup>e</sup> *Ibid.*, p.34.

## Tourisme et voyage

Deux figures s'alternent dans le *Road-movie pop-corn* : la touriste et la voyageuse. La distinction entre ces figures, qui correspond à deux modalités de découverte d'un territoire, est analysée par Jean-Didier Urbain dans *L'idiote du voyage*. Cette opposition, est, selon lui, « absolue. S'il arrive que le voyageur devienne touriste, ce ne peut être que par mégarde : "une erreur de parcours", un égarement très provisoire. (...) Que reproche donc le voyageur au touriste ? D'introduire des relations marchandes à l'intérieur du voyage (ce sont les cartes postales et les souvenirs par Gerbault). De dégrader des pratiques vitales en sport ou en jeu (c'est la pêche chez de Mishaegen) (...) Lui [le voyageur] au contraire, ne corrompt pas. Le voyageur observe, découvre, respecte, préserve, améliore, sauve ou espère sauver le monde<sup>63</sup>. »

Les touristes et les road runneuses : deux binômes de personnages, les unes avec leur fly board, leur jet ski ou leur petit train, les autres avec leur tandem-bétonnière ; habillées de la même façon à l'écran pourtant. Le spectateur peut jouer à les confondre ou à les dissocier de par leurs activités : quoi qu'il en soit, leur rapport à l'espace n'est pas le même. Dans un cas, il se consomme, dans l'autre il se contemple et s'éprouve. Dans un cas, le temps se quadrille, se calquant d'une certaine manière sur l'organisation planifiée du monde du travail ; dans l'autre, le temps se vide, au risque de l'ennui. Comme le rappelle Alain Corbin, historien des loisirs :

**« Ce temps de relative lenteur, souple, malléable, occupé par des activités souvent mal déterminées a été peu à peu remplacé par le temps calculé, prévu, ordonné, précipité de l'efficacité et de la productivité ; temps linéaire, strictement mesuré, qui peut être perdu, gaspillé, rattrapé, gagné. C'est lui qui a suscité la revendication de l'autonomie d'un temps pour soi, dont la grasse matinée et la pêche à la ligne constituent des séquences emblématiques<sup>64</sup>. »**

Ce temps pour soi n'a plus rien à voir avec les vacances d'aujourd'hui, puisque bien souvent ce temps pour soi devient un temps économiquement rentable, un temps à occuper, un temps à vendre : « Un temps-marchandise des premiers clubs de vacances qui ne diffère du temps initial de la modernité que par l'absence de travail<sup>65</sup>. »

Le duo de voyageuses expérimente un autre rapport au temps, fait d'une quête

<sup>63</sup> Jean-Didier Urbain, *L'idiote du voyage*, op. cit., p.71 et p.75.

<sup>64</sup> Alain Corbin, « Industrie du divertissement et morale du plaisir », art. cit., p.11.

<sup>65</sup> *Ibid.*, p.10.

personnelle, renouant avec la figure du touriste du XIXe siècle où il s'agit de « prendre soin de soi et [de] se confronter à des lieux qui nourrissent une méditation sur le temps ou l'existence. (...) Les premiers touristes découvrent, en même temps des lieux et une manière d'y être et de regarder (...) un sentiment d'étrangeté, de puissance, de profondeur (...) En quête de son identité, ils se confrontent à des sites qui lui donnent une mesure de lui-même<sup>66</sup>. » Les voyageuses du *Road-movie pop-corn* sont faites de cette étoffe.

Et ainsi s'opposent à la culture du loisir tel que Jean Baudrillard la définit dans *Pour une critique de l'économie politique du signe* :

**« Le loisir n'est donc pas fonction d'un besoin de loisir au sens courant de jouissance du temps libre et de repos fonctionnel. Il peut s'investir en activités, pourvu qu'elles n'aient pas de nécessité économique. Sa définition est celle d'une consommation improductive. (...) Le temps n'y est pas libre, il y est sacrifié, dépensé : c'est le moment d'une production de la valeur, d'une production statutaire, et l'individu social n'est pas "libre" de s'y dérober. Personne n'a besoin de loisir, mais tous sont sommés de faire la preuve de leur disponibilité vis-à-vis du travail productif. (...) Aujourd'hui encore, ce que revendique l'individu moyen à travers les vacances et le temps libre, ce n'est pas la liberté de "s'accomplir" (en tant que quoi ? Quelle essence cachée va surgir ? ), c'est d'abord de faire la démonstration de l'inutilité de son temps, de l'excédent de temps comme capital somptuaire, comme richesse. Le temps des loisirs, comme le temps de la consommation en général, devient le temps social fort et marqué, productif de valeur, dimension non de la survie économique mais du statut social<sup>67</sup>. »**

---

<sup>66</sup> Jean Viard, *Penser les vacances*, op. cit., p.33.

<sup>67</sup> Jean Baudrillard, *Pour une critique de l'économie politique du signe*, Paris, Gallimard, 1977, p.79.



« *Faire la preuve du réel par l'imaginaire*<sup>68</sup>. »

Selon Jean Baudrillard encore :

**« Dans ce passage à un espace dont la courbure n'est plus celle du réel ni celle de la vérité, l'ère de simulation s'ouvre donc par une liquidation de tous les référentiels (...). Il ne s'agit plus d'imitation, ni de redoublement, ni même de parodie. Il s'agit d'une substitution au réel des signes du réel, c'est-à-dire d'une opération de dissuasion de tout processus réel par son double opératoire (...) qui offre tous les signes du réel et en court-circuite toutes les péripéties<sup>69</sup>. »**

Le réel aurait disparu, supplanté par un système particulièrement efficace de signes qui ne sont qu'une réduction symbolique du réel. Par ailleurs, la surenchère des représentations du réel donnée à travers les médias produit un hyperréel qui a pour effet de masquer le réel. Jean Baudrillard considère la simulation<sup>70</sup> non pas dans une coexistence créatrice avec la représentation, mais dans le développement d'une fausse représentation, de l'ordre du simulacre. Pour le philosophe, la simulation est d'abord un mensonge et veut donc se faire passer pour vrai.

L'idée selon laquelle le réel ne se donnerait plus, voire n'existerait plus, sous prétexte que tout fait signe, peut être discutée ; toutefois, réintroduire de l'imaginaire comme rempart à la simulation est effectivement une nécessité. « Faire la preuve du réel par l'imaginaire », c'est dissiper le mirage de l'hyper-réel : « L'imaginaire était l'alibi du réel, dans un monde dominé par le principe de réalité. Aujourd'hui, c'est le réel qui est devenu l'alibi du modèle, dans un univers régi par le principe de simulation<sup>71</sup>. »

En tant que touristes, nous plongeons dans l'hyper-réel - dont nous faisons par ailleurs des images, répétant inlassablement l'écho sans fin d'images qui font images : nous avons joué à consommer la ville et son offre touristique et ce, de manière excessive. Car nous ne l'avons expérimentée que par le filtre du loisir et du plaisir, qu'il soit culturel, patrimonial, sportif. Nous l'avons expérimentée « en jouant le jeu » des touristes.

---

<sup>68</sup> Jean Baudrillard, *Simulacre et simulation*, Paris, Galilée, 1981, p.35.

<sup>69</sup> *Ibid.*, p.11.

<sup>70</sup> La simulation n'est pas entendue de la même façon selon Baudrillard et Schaeffer : la manière d'interpréter cette notion vient du champ disciplinaire dans lequel s'inscrivent les auteurs. Baudrillard en sociologue de la société contemporaine voit dans la simulation ce qui relève de la tromperie et de la feinte. Le théoricien de la littérature met l'accent lui sur la force créative de l'imitation. Ces deux sens sont d'ailleurs ce qui constitue la définition même du mot. Sur le site du CNRTL, simuler signifie en premier lieu « essayer de tromper autrui en imitant l'apparence d'une chose réelle » ; en second lieu « reproduire artificiellement le fonctionnement réel à des fins de démonstration ou d'explication ».

<sup>71</sup> *Ibid.*, p.179.

Pour qui nous observaient au gré des hasards, autres touristes, acteurs des activités touristiques ou locaux, le faux-semblant que nous installons (par le tandem-bétonnière ou par les tenues vestimentaires jumelles) fait tomber le masque de l'authenticité de l'expérience proposée. Parce que nous distillons des éléments fictionnels, la performance fictionnée tord le cou à l'hyperréel dans lequel nous nous immisçons en tant que touristes et avec les autres touristes. Le tandem-bétonnière a notamment cette fonction : ne ressemblant à rien de connu, mais évoquant aussi des représentations familières, il est aussi est une manière de créer du trouble. Comme je l'argumente (tome [Effets de fiction dans les performances](#)), l'objet, par son fort rapport à l'usage, fait résonner en chacun des passants, des représentations, suscite des interrogations sur sa finalité d'usage. Le tandem-bétonnière se veut un objet qui revendique sa part d'imaginaire et renie la possibilité d'être de l'ordre du simulacre. Il ne cherche pas à mentir ou à être plus réel que le réel. Il déploie un monde, ouvre des possibles sur des usages, sur un voyage, sur une manière de créer, et amène des questions sans réponse. Par ailleurs, les tenues siamoises ont la même fonction. Elles créent un élément dissonant à l'échelle de l'activité touristique :

**« Infiltrées parmi des groupes de touristes, les deux artistes font l'expérience "authentique" du paysage à partir des transports proposés. Elles usent d'une forme de travestissement tels les chasseurs ou les reporters de guerre afin de se glisser dans les "vrais groupes". Cependant, ici, le camouflage, au lieu de cacher, révèle et se révèle en tant qu'artifice. Il en va de la parure et de la parade, à la fois démonstrative et séductrice. Becquemin & Sagot mime pour s'approprier et se distancer d'avec l'objet de leur appropriation. Elles dépassent la parodie pour construire une ironie partagée, c'est-à-dire que les touristes, tout autant victimes et participants des mascarades politiques, peuvent se retrouver dans le rire. Les dindons rient de la farce. La question du mimétisme renvoie à celle du désir et de la jalousie, celle qui déclenche la guerre<sup>72</sup>. »**

Nous jouons du camouflage (nous sommes habillées comme des touristes) tout en signalant ce camouflage de manière affirmée (nous sommes habillées exactement pareilles). Par cet usage du costume qui n'en est apparemment pas un, nous créons une dissonance. Il s'agit de faire sonner faux pour alerter sur ce qui peut être le faux.

---

<sup>72</sup> Marie de Brugerolle « Sex ed satiata » dans *La cellule* (Becquemin&Sagot), Arles, Analogues, 2016

Ainsi, dans la performance-fiction, la simulation redevient ce qu'elle doit être, c'est-à-dire une feintise qui s'énonce comme telle. La performance-fiction fait la preuve du réel par l'imaginaire.

**3**

**ACTIONS  
ET FICTIONS  
PRAXIS ET POESIS**

### 3.1. Praxis/Poesis

#### *La poesis est praxis.*

Dans l'*Éthique à Nicomaque*, Aristote distingue l'agir (*prattein*) du faire (*poein*). La praxis, ou l'action, vaut pour fin en soi. Elle est acte, intérieur, qui génère des effets dans le réel et qui permet de se transformer soi-même et de transformer la société. En effectuant des actions, l'homme est un agent, c'est-à-dire quelqu'un qui agit dans la vie pratique pour la transformer. La poétique, à l'inverse, est fabrication. L'action n'est plus une fin en soi, mais un moyen qui permet à l'homme de produire une forme extérieure à lui-même. La poétique relève donc de la création. Et si elle s'inscrit dans la société, c'est induisant un rapport de contemplation<sup>73</sup>. Paul Valéry propose au début des années 1930 un changement de paradigme; il existe un endroit où la praxis ne fait plus scission d'avec la poesis : à propos de la danse, il écrit : « Vous pouvez alors concevoir la réalisation d'une œuvre d'art, une œuvre de peinture et de sculpture comme une œuvre d'art elle-même<sup>74</sup>. » Il étend alors son analyse à la pratique artistique en général, en dehors d'un champ disciplinaire particulier : l'effectuation de l'œuvre fait œuvre, au même titre qu'un objet d'art.

John Dewey, au même moment, investit le territoire de l'expérience artistique pour penser l'expérience singulière telle qu'elle se vit dans les relations que l'homme entretient avec son environnement : « Il s'agit de restaurer cette continuité entre ces formes raffinées et plus intenses de l'expérience que sont les œuvres d'art et les actions, souffrances, et événements quotidiens universellement reconnus comme des éléments constitutifs de l'expérience<sup>75</sup>. » Il en vient à développer une esthétique pragmatique dans laquelle « le produit de l'art - temple, peinture, statue, poème - n'est pas l'œuvre de l'art. Il y a une œuvre quand un être humain participe au produit, de sorte que le résultat soit une expérience appréciée pour ses propriétés ordonnées et voulues comme telles<sup>76</sup>. » : l'expérience comme œuvre, « l'art vu comme expérience<sup>77</sup>. »

Allan Kaprow, dont on sait à quel point il fut proche de la pensée de Dewey, radicalise au fil des années les œuvres qu'il crée en proposant des Environnements, puis des Happenings, enfin des Activités : la praxis remplace la poesis. La poesis est praxis.

---

<sup>73</sup> « Mais, on observe, en fait, une certaine différenciation entre les fins : les unes consistent dans des activités, et les autres dans certaines œuvres, distinctes des activités elles-mêmes. Et là où existent certaines fins distinctes des actions, dans ces cas-là, les œuvres sont par nature supérieures aux activités qui les produisent. » Aristote, *Éthique à Nicomaque*, traduit du grec par R. Bodeus, 1, 1094 à 1-6.

<sup>74</sup> Paul Valéry, *Philosophie de la danse*, Paris, Allia, 2015, p.38.

<sup>75</sup> John Dewey, *L'art comme expérience*, Paris, Gallimard, 2010, p.30.

<sup>76</sup> *Ibid.*, p.379.

<sup>77</sup> *Ibid.*, p.479.

## IMPRESSIONS

Je n'ai pas compris au début d'où m'est venue cette impulsion. Mais cela s'est imposé. Il fallait que je me mette en boîte. Longtemps, je suis restée dedans sans savoir quoi faire. À attendre, sans savoir ce que j'attendais. Dans un silence parfois mortuaire, bien souvent étrange. Avec patience. Conviction. Jusqu'à comprendre ce que je faisais là. Et ce que je devais faire. L'opercule de visibilité qui me permettait de ressentir le cycle circadien était devenu mon seul rapport au monde.

Ici, j'ai appris à imprimer le temps. Tirer droit. Tirer oblique. Faire des flèches. Avoir des crampes. Rater mon trait. Être à temps. Aller trop loin. Faire trop court. Que mon geste devienne la minute. Jusqu'à ce que chaque minute s'écoule.

Ce qui était douloureux, impossible même, la précision, l'exactitude temporelle d'un geste, devenait progressivement moins maladroit, plus aisé.

Apprendre à être le temps même. C'était une tâche assez ambitieuse, et même plutôt divine, qui m'immergeait dans une réalité presque virtuelle. Tracer. Effacer. Deux gestes répétés inlassablement, calqués sur ce que j'étais devenu : minute.

Tracer. Effacer. Tracer. Effacer. Tracer. Effacer.

Une ritournelle tout aussi pertinente que bien des mantras de notre monde, qui devenait une ombre dans l'obscurité rassurante de ma caisse. Une pendule comme ermitage.

Seul le trait crisse parfois. Discordant. Me rappelant que tout est matière.

Même le temps.

D'après *Grandfather Clock*, 2009

Maarten Baas

## *Performance-fiction : praxis est ET poesis*

Traditionnellement, l'action en tant que praxis appartient au réel, tandis que la fiction ne peut être que poesis. La performance ne produit aucune forme poétique extérieure à elle-même. La performance est l'œuvre : c'est le sens de la formule « art-action ».

L'avènement de la performance récuse la scission historique théorisée par Aristote. Dans les performance-fictions, le rapport entre praxis et poesis s'articule différemment : l'un ne supplante pas l'autre, mais ils s'additionnent dans une simultanéité nouvelle. Dans les performances-fictions, la praxis et la poesis sont générées dans le même espace-temps : la praxis surgit dans la poétique et la poétique surgit dans la praxis. En fait, c'est un endroit où l'action (entendue en tant que praxis) est poesis mais où, dans le même temps la fiction (entendue en tant que poesis) est une praxis. L'action réellement effectuée crée et du fait et de la fiction. La performance-fiction est présentation et représentation. Elle se déploie dans le réel et déploie de l'imaginaire. Elle est personne et personnage. Ainsi, la praxis ne remplace pas à proprement parler la poesis. L'artiste fabrique dans un même élan de la poesis et de la praxis.

Dans *Sometimes Making Something Leads to Nothing* de Francis Alÿs, le réel des faits (déplacer un bloc de glace jusqu'à sa fonte complète) se mélange intimement à la posture fictionnelle de conteur que l'artiste convoque et à la sensation d'irréalité qu'il souhaite provoquer par son action. *Sea Chair* de Studio Swine rend compte des mêmes enjeux, même s'ils sont assumés différemment par les designers. Le tabouret qui émerge des profondeurs maritimes acquiert tout son sens parce qu'il porte le récit - fictionnel - dans sa fabrication même. *Sea Chair* (2012) appartient autant au domaine du fait qu'au domaine de la fiction, l'indiscernabilité de leur action, que théorise Barbara Formis, étant recherchée dans la proposition des designers. Il en va de même pour *Shedboatshed* (2005) de Simon Starling ou pour *Road-movie pop-corn*.

Barbara Formis parle d'une *praxis esthétique* en ce qui concerne les œuvres - ou les gestes - des artistes qu'elle examine. Il semble ici plus judicieux de parler de *praxis-poesis* ou de *praxis poétique* car il s'agit de mettre l'accent non pas sur la question d'un vécu esthétique (par un performeur et un spectateur) mais plutôt sur ce qui est en train de se fabriquer : comme cela a été expliqué, dans les performances-fictions, il se fabrique et du fait et de la fiction, donnant naissance à un réel-fictionnel dans lequel le régime d'indiscernabilité est activé dans des échelles plus ou moins importantes selon que les œuvres basculent plutôt du côté de la performance à dimension fictionnelle ou du côté de la performance fictionnée.

Faits et fictions, praxis et poesis, effectués dans une coexistence spatio-temp-

relle, voilà l'ambition de la performance-fiction<sup>78</sup>.

### *Ne pas agir ?*

À cet égard, le titre de la performance de Francis Alÿs sonne comme un manifeste.

On peut y lire évidemment, et comme l'artiste le propose, une métaphore de la vie à Mexico City où les efforts intenses déployés pour y survivre sont bien souvent des stratégies improductives.

Mais la performance dépasse cette première lecture - *à juste titre*.

Il ne s'agit pas seulement d'admettre que quelque fois faire quelque chose ne mène à rien.

Il s'agit aussi de qualifier la praxis de tout son paradoxe. La beauté de l'œuvre tient dans son ambiguïté, dans sa capacité à réaliser (et à *énoncer*, comme c'est écrit dans le sous-titre) qu'une action est inutile mais que produire de l'inutile a une certaine utilité, celle de produire du sens métaphysique. Alÿs est tel Sisyphé traînant avec lourdeur sa peine, dans une boucle infinie et dont il ne sortira jamais, et dans cette situation absurde se trouve le sens de son action. C'est d'ailleurs comme cela que l'on pourrait interpréter la vidéo d'archive proposée par Alÿs sur son site internet. Le montage est une boucle. Le film montre la séquence de la performance en double : c'est le même le montage, identique du début jusqu'à la fin, qui est visible deux fois de suite. Ainsi, déplacer la glace est un geste inutile et l'inutilité de l'action devient sisyphienne par le montage en boucle.

Mais pourtant de cet effort physique, aussi vain soit-il, aussi redondant veut-il être, reste une trace. Et cette trace fait sens pour celui qui la fabrique (c'est-à-dire l'artiste qui crée une œuvre vidéo) et pour celui qui regarde la trace.

*Paradox of Praxis* est un manifeste pour prouver qu'il est impossible de faire le rien : dire (ou filmer) qu'on ne fait rien, c'est faire ; et le fait d'agir engage la production d'un effet.

À cet égard, on retrouve la même énonciation de la vacuité dans le geste taumatologique de Maarten Baas<sup>79</sup> (tome [Effets de fiction dans les performances](#)),

---

<sup>78</sup> Par ailleurs, si l'on quitte le régime fait-fiction, et que l'on pense de manière plus conventionnelle la praxis et la poétique en se situant dans la création de formes artistiques (vidéo, récit, archives, objets reliques...) force est de constater que là aussi, il y a praxis ET poesis (et non pas une poesis qui serait devenue entièrement et uniquement praxis). La performance-fiction met la lumière sur le fait que toute performance, dont l'auteur produit à minima une trace (qu'elle soit vidéo chez Alÿs, ou écrite et réflexive chez Kaprow) est acte et œuvre. De fait, elle est la vie et imite la vie. Elle propose une expérience esthétique et une expérience artistique. Elle est une activité mais aussi une techné. Elle engage le politique et le symbolique. Elle est dans la vie et dans l'art car comme l'affirme David Zerbib : « Jamais ce que fait la performance ne se limite au cadre spatio-temporel de son effectuation. » David Zerbib, « De la performance au performantiel » dans *Artpress2* n°7, *Performances contemporaines*, Paris, novembre 2007, p.11.

<sup>79</sup> Les deux propositions parlent de manière littérale ou figurée du temps non productif, du temps gaspillé, du temps qu'il faut perdre et qu'il faut faire tourner en boucle : « Aujourd'hui, nous sommes bloqués dans le présent, dans la mesure où il se reproduit lui-même sans mener à quelque futur que ce soit. Nous perdons tout simplement notre temps, sans être capables de l'investir avec fermeté (...). La perte de toute perspective historique infinie génère le phénomène d'un temps improductif et gaspillé. Cependant, nous pouvons aussi interpréter de manière plus positive ce gaspillage, comme du temps excédentaire - le voir comme du temps attestant que nos vies sont un pur être-dans-le-temps, au-delà de son emploi dans le cadre de projets économiques ou politiques modernes. » Boris Groys, *En public : poétique de l'auto-design*, traduit de l'anglais par J-L Florin, Paris, PUF, 2015, pp.102-103.



lorsqu'il filme sa performance pour dessiner, au sens littéral, le temps, pendant douze heures et qu'il enferme ensuite son film (et lui-même en tant que performeur) dans une horloge.

### *Performance-fiction ou fiction-performance ?*

Parce que je me situe originellement dans le champ de la performance, il me semble important de parler de performance-fiction. Les artistes et les designers que je convoque appartiennent au champ des arts plastiques, et œuvrent dans le réel, dans lequel ils convoquent du fictionnel. La fiction pénètre le réel.

Mais, si l'on convient, en fait que « la praxis passe dans la poétique et réciproquement<sup>80</sup> », alors on peut aussi nommer cette forme particulière de création de la « fiction-performance » (sans pour autant qu'elle soit considérée comme du théâtre). Si le créateur se situe du côté de l'écriture, et qu'il est engagé dans une pratique de fiction, dans une acception plus étroite (littéraire), alors il cherchera à infiltrer le réel par le médium de la performance. Dans ce cas-ci, le réel pénètre la fiction.

C'est ce qu'expérimente, par exemple Jean-Charles Massera avec *Jean de la Ciotat, la légende*<sup>81</sup> : décidant de sortir « hors du livre, voire carrément hors du milieu littéraire et artistique<sup>82</sup> », l'écrivain redécouvre le plaisir adolescent de faire du vélo de manière sportive. Progressivement, la pratique du cyclisme amateur devient, par le poids du réel (trouver un moyen économique de vivre quand on n'écrit plus) un jeu fictionnel :

**« Quatre années pendant lesquelles ma part sportive et mon imaginaire d'adolescent vont dialoguer avec ma part (adulte ?) littéraire et critique - celle qui s'était construite un peu trop rapidement sur l'idée que dans un monde livré à la technique, au spectacle et à la multiplication des représentations, les seules expériences désormais possibles étaient des expériences de pensée. Quatre années pendant lesquelles Jean de La Ciotat va défaire en actes une partie non négligeable de ce que Jean-Charles Massera avait essayé de construire en pensée. (...) Ma fictionnalisation de ma réalité cycliste inaugurée par la création d'un personnage s'inscrit dès lors sur plusieurs supports (d'inscription) : la route (usage d'un**

<sup>80</sup> Étienne Balibar, *La Philosophie de Marx*, Paris, la Découverte, 2001, p.58.

<sup>81</sup> Jean-Charles Massera, *Jean de La Ciotat, la légende*, Paris, Verticales, 2007.

<sup>82</sup> Jean-Charles Massera, *1993-2013 Stairway to d'Autres Supports (La Saga)*, op. cit., p.44.

**matériel de contrat), une fédération (inscription de mon pseudonyme dans la réalité de l'action validée par une licence et une assurance), les cyclosporives (effacement de mon nom au profit de l'engagement de mon seul pseudonyme dans les épreuves). (...) Mais la formalisation la plus aboutie de ce saut hors de la page est sans doute à trouver dans la dimension performative de l'aventure. De fait, il s'agit bien évidemment d'une performance au sens sportive, mais aussi et surtout au sens artistique du terme<sup>83</sup>. »**

Difficile de faire plus limpide quant à l'explicitation de la démarche de l'auteur, qui au départ, ne cherchait pas faire un projet d'écriture mais cherchait à expérimenter le réel. Mais qui, en tant qu'écrivain, a fini par écrire son expérience puis considérer qu'il produisait une performance dans une fiction en train de s'écrire : « Comprendre comment, en prenant une licence pour un personnage et en signant un contrat de partenariat avec un constructeur (Vitus) et un fabricant et distributeur d'instruments électroniques de suivi de fréquence cardiaque (Polar France) pour soutenir l'improbable retour au cyclisme de Jean de La Ciotat, la fiction peut entrer dans la réalité et - après avoir vécu ce que l'on est en train d'écrire - la réalité dans la fiction<sup>84</sup>. »

En fait, les deux sens « performance-fiction » ou « fiction-performance » me semblent possible, puisque coexistent dans un même espace-temps et de la performance et de la fiction : le choix de l'une ou l'autre détermine le champ dans lequel s'inscrit le créateur. Pour ma part, considérant que je crée des performances, et ayant regroupé essentiellement des artistes et de designers, je préfère employer le terme de performance-fiction.

---

<sup>83</sup> *Ibid.*, p.70.

<sup>84</sup> *Ibid.*, p.83.

## 3.2. La figure du fictionnaire

### *Le performeur fictionnaire*

Dominiq Jenvrey use du néologisme « fictionnaire » pour parler de toute personne qui produit de la fiction telle qu'il la définit dans sa « *théorie*<sup>85</sup> ». Jenvrey rédige sa théorie en tant qu'écrivain. Pour lui, il faut en finir avec les œuvres littéraires dont les auteurs sont des écrivains, trop tournés vers ce qu'il appelle le passé et qui fabriquent des romans, forme limitée qui ne répond que partiellement à l'objectif de la littérature tel qu'il le définit.

Dominiq Jenvrey propose de substituer au nom d'« écrivain » celui de fictionnaire. Le fictionnaire est investi à créer de la littérature prédictive. De la littérature qui doit penser des actions inédites (inédites, c'est-à-dire, non prévisibles) en vue de produire des actions inédites.

Dans un raccourci assez fulgurant, il propose l'équation suivante :  
fiction = action + futur.

Il souhaite que la littérature soit le lieu pour penser le futur et que les fictions (qui sont pour lui le lieu de l'action) fabriquent de l'action au futur. Le fictionnaire est cet écrivain qui pense l'action, qui écrit de l'action inédite (inédite parce que non réalisée et non prévisible) et pour qui l'objectif de la littérature est de fabriquer de l'action en dehors de « la logique d'ensemble du capitalisme<sup>86</sup>. » Car, dans un renversement assez radical, « faire de l'action, dit-il, c'est toujours faire de la fiction<sup>87</sup>. »

Si les problématiques que pose Jenvrey dans son texte eu égard à une littérature prédictive, devant penser les actions du futur, sont assez éloignées de mes propres recherches<sup>88</sup>, je reprends, pour autant, à mon compte le terme « fictionnaire » car il me semble être juste pour définir les auteurs des performances-fictions que j'ai rassemblés ici.

Artistes et designers sont effectivement des fictionnaires au sens où l'entend Jenvrey, à savoir des personnes qui tentent d'inventer de l'action et d'inventer de la fiction. Ils « invente [nt] de l'action fictive. De l'action fiction. De l'action en forme de fiction<sup>89</sup>. »

Pour lui, « inventer de l'action, c'est inventer de la fiction (...) du point de vue de la pensée, faire de la fiction revient à égalité à faire de l'action<sup>90</sup>. » Bien qu'il pense l'action en forme de fiction en l'imaginant en tant qu'écrivain appartenant au monde de la littérature, il me semble, à juste titre, qu'elle peut être employée en

<sup>85</sup> Dominiq Jenvrey, *Théorie du fictionnaire*, Paris, Ed. Questions Théoriques, 2011.

<sup>86</sup> *Ibid.*, p.23.

<sup>87</sup> *Ibid.*, p.11.

<sup>88</sup> Après avoir exposé sa théorie en quelques pages très denses (qu'il revendique comme étant un travail de la langue spécifique correspondant à l'objectif du fictionnaire, à savoir la fabrication de concepts fictionnels), Jenvrey énonce les trois domaines dans lesquels il souhaite que la littérature du futur s'investisse : la rencontre avec les extraterrestres, la modification de l'espèce humaine, la fabrication d'intelligence artificielle.

<sup>89</sup> *Ibid.*, p.9.

<sup>90</sup> *Ibid.*, p.9 et p.11.

la positionnant dans le champ de la performance. La performance-fiction réalise le vœu de Jenvrey : une *action-fiction*. Sa différence principale d'avec la littérature réside dans la question de la temporalité. Écrire dans un premier temps puis agir dans un second temps pour la littérature<sup>91</sup>. La performance-fiction fabrique de la fiction et de l'action *dans le réel en direct et en même temps*, si bien qu'au jeu des équations, on pourrait écrire performance-fiction = action + présent.

Par ailleurs, un fictionnaire littéraire est « fasciné par les actions de ce qui constitue la totalité du monde, il ne rejette pas *le monde comme il va*, il s'intéresse au capitalisme et à sa logique d'ensemble, dont il fait un de ses concepts centraux ; il s'intéresse à ce que produit actuellement l'entreprise. Le marketing ne lui est pas étranger<sup>92</sup>. » De la même manière, tous les designers et les artistes du corpus s'interrogent sur la manière dont l'objet est au centre de « la logique d'ensemble capitaliste<sup>93</sup> » et ouvrent une brèche sur d'autres possibles. Aux fictionnaires, écrivains, artistes ou designers de donner à voir des actions qui ne sont pas prévisibles, c'est-à-dire qui ne sont pas cadrées en avance par le monde comme il va, des actions inédites mises en œuvre par d'autres processus d'expérimentation. Dominiq Jenvrey considère qu'il existe une discipline fictionnelle dont l'objectif principal est d'informer du futur et de proposer des expériences inédites. La discipline fictionnelle est le lieu où s'articule de la fabrication de données à partir de données existantes pour penser le futur du monde.

Penser le futur - au sens où l'entend encore une fois Jenvrey - n'est peut-être pas tant ce sur quoi les performeurs-fictionnaires s'activent même s'ils se retrouvent sur les mêmes objectifs, celui de ne pas laisser les actions futures du monde aux seules « instances politiques, [aux] instances économiques et financières, [aux] disciplines technoscientifiques. »

Il s'agirait plutôt, dans le temps de l'action, d'incarner un autre présent : un présent fictionnel en même temps qu'un présent factuel. C'est cette hybridation qui donnerait, peut-être, un point de vue sur le futur - ou tout du moins sur une manière d'envisager un futur-présentifié.

Mais quelle que soit la temporalité de l'action-fiction (décalée, comme dans la littérature, simultanée dans la performance), les fictionnaires œuvrent à ouvrir d'autres expériences de pensée :

**« Les problèmes que pose la logique d'ensemble capitaliste sont très généraux, à l'échelle de la globalité, mais ils agissent dans le quotidien de chaque personne. Seule la fiction aura la folie et la prétention grandiloquente de s'attaquer à de si vastes problèmes et parce que les solutions qu'elle appor-**

<sup>91</sup> « Elle [la littérature] passe de dire à fabriquer. »

<sup>92</sup> *Ibid.*, p.28.

<sup>93</sup> *Ibid.*, p.85.

**tera seront si inattendues, si surprenantes, sans doute en décalage complet avec les pratiques actuelles, oui, pour toutes ces raisons que la raison oublie, ses solutions seront un possible réalisable<sup>94</sup>. »**

Pour ce faire, la méthode du fictionnaire est d'investiguer les champs de connaissance les plus divers possibles. Le fictionnaire est celui qui crée des données nouvelles à partir de données existantes, en s'appuyant sur les innombrables savoirs actuels. Il est interdisciplinaire.

Le performeur-fictionnaire agit ainsi, même s'il ne revendique pas cela comme méthode. Le performeur-fictionnaire ancre résolument son travail dans le quotidien tel qu'il se présente au moment où il crée sa performance-fiction. Il travaille en contexte réel, dans le réel et avec le réel<sup>95</sup>.

### *Le fictionnaire dans le monde*

L'action chez Jenvrey, comme chez d'autres auteurs, est aussi comprise au-delà d'un simple « agir ». Elle s'interroge sur l'action en tant qu'effet produit dans le réel.

Jenvrey est intimement convaincu que nous devons tous être des fictionnaires : « Le fictionnaire invente sa vie dans la fiction. Son leitmotiv : écrivez votre vie ! Non pas la vôtre, mais celle dont les capacités nouvelles de la littérature puissent faire que vous l'écriviez. Écrivez votre vie inventée<sup>96</sup>. »

Françoise Lavocat émet des réserves sur les auteurs qui proposent de penser des liens forts entre action et fiction (Dominiq Jenvrey, bien sûr, mais elle cite aussi Marielle Macé, Yves Citton ou Alfred Gell), en arguant qu'ils élarguent toute une partie de la fiction lorsque celle-ci n'est pensée que dans son rapport à l'action. Bien qu'elle ne nie aucunement les effets de la fiction dans le réel, elle soutient que la fiction au contraire suspend l'action. La lecture, selon elle, de par l'immersion fictionnelle, désactive la relation au réel et à l'environnement. De sorte que si l'on a envie d'agir, pour autant, on se retient d'agir.

Françoise Lavocat pose un autre débat : ainsi que j'ai tenté de le montrer précédemment, l'action et la fiction peuvent précisément coexister lorsqu'on se situe du côté de la création. Il ne s'agit pas tant de dire que l'action est la fiction, comme le propose Jenvrey mais plutôt de comprendre qu'il y a de l'action et de la fiction dans le même temps. En ce sens, et à l'inverse de ce qu'écrit Fran-

---

<sup>94</sup> *Ibid.*, pp.15-16.

<sup>95</sup> Jenvrey continue d'exposer sa théorie en affirmant que le fictionnaire est un thérapeute. Si le but ultime de la littérature comme forme d'actions du futur est de penser le futur, alors elle permet de soigner le présent et d'apaiser le futur à venir puisqu'il aura été donné à penser. Je suis personnellement moins à l'aise avec l'analogie médicale, même si je pense que toute forme d'art a possiblement un effet psychique et physique sur celui qui la produit comme sur celui qui la reçoit.

<sup>96</sup> *Ibid.*, p.33.

çoise Lavocat, la performance-fiction est performative, car elle acte en même temps qu'elle énonce, même si ce qu'elle énonce peut être aussi de l'ordre du faux-semblant (plus ou moins identifié par ailleurs par le public)<sup>97</sup>.

Lorsque l'on se situe du côté de la réception de la fiction (et de la performance-fiction), il ne s'agit pas tant d'agir dans l'immédiateté que de comprendre comment les fictions peuvent avoir un pouvoir agissant en chacun d'entre nous. La réaction d'un passant, face à la performance d'Alÿs, peut aussi bien être de l'ordre de l'indifférence, qu'au contraire de l'ordre du questionnement. Ne sachant pas qu'il assiste à une performance, mais étant pourtant intrigué par l'étrangeté de l'action (ou l'irréel de l'action c'est-à-dire son caractère fictionnel) qui est mise en œuvre sous ses yeux, le passant peut parfaitement intervenir dans l'espace de la performance-fiction : vouloir aider Alÿs à pousser son pain de glace ou lui demander pourquoi il fait cela. De même, dans les performances-fictions que j'élabore au sein de mon duo, il arrive fréquemment que l'on nous demande ce que nous faisons. À cet égard, une des questions les plus pertinentes qui nous a été posée concerne le magasin où nous avons acheté notre « tandem bétonnière, car en tant que maçon, j'adorerais travailler avec cet outil. » La question posée ébranle les certitudes du passant, provoque un agir, dans l'instant même de la présentation-représentation.

### *La performance en tant qu'expérience fictionnelle*

Performer = fictionner, telle est l'ambition des performances-fictions.

Lorsque je crée des performances, comme celle du *Road-movie pop-corn*, ce qui m'intéresse, ce n'est pas de performer la vie, mais de performer des actions-fictions dans le réel. C'est-à-dire de performer le réel par l'imaginaire, et non de performer le réel par le réel. La performance peut être envisagée comme le lieu d'une expérience fictionnelle.

Ce réel peut être celui de l'espace public, il peut aussi être celui du musée ou de la galerie, même si l'expérience fictionnelle est clairement plus identifiable de par le contexte de diffusion de l'œuvre. La frontière entre faits et fictions est traversée régulièrement, faisant basculer le performeur mais aussi le spectateur d'un côté ou de l'autre, proposant parfois d'être dans une zone grise où le réel-fictionnel s'est temporairement hybridé. L'objet usuel en tant qu'objet performé est central dans ce dispositif. Indissociable de la notion usage, à l'échelle du collectif, il est le lieu et d'une possible action et d'une possible représentation.

---

<sup>97</sup> « Tout d'abord les fictions ne sont pas performatives. En dépit de l'abus devenu courant de ce mot, cela signifie que les actions réalisées dans les fictions sont, comme on le sait depuis Austin et Schaeffer, du domaine du faire-semblant. » Françoise, Lavocat, *Fait et fiction*, op. cit., p.187.

**4 | FICIONS  
AGISSANTES**

La force des performances-fictions réside dans la manière spécifique d'articuler un réel-fictionnel, qui jusqu'à peu était antithétique avec la définition (et la pratique) de la performance. Cette articulation déploie une praxis-poesis singulière. Il est temps alors de se demander comment agissent les performances-fictions. S'il y a un effet de la fiction doublé d'un effet de la performance, est-ce que l'horizon habituel de la réception des œuvres est bousculé ?

## 4.1. L'immersion fictionnelle des performances-fictions

### *Le « sixième dispositif<sup>98</sup> » de l'immersion fictionnelle.*

J.-M. Schaeffer définit la fiction d'un côté par la simulation (et donc la représentation) affirmée comme une feinte, et de l'autre côté par l'immersion fictionnelle. Toute expérience fictionnelle engendre selon lui une immersion fictionnelle qu'il décrit comme ce moment où l'on accepte de suspendre son jugement et de ne plus penser en termes de vrai et de faux. Avec le processus d'immersion fictionnelle, on accepte de ne pas mettre en route les processus de vérification de nos perceptions. J.-M. Schaeffer analyse sept familles d'expériences fictionnelles qui produisent sept modalités d'immersion fictionnelle. Je ne rentrerai pas dans l'analyse très technique qu'il propose.

Je me contenterai de préciser que les performances-fictions pourraient être catégorisées dans le sixième dispositif tout en mettant une nuance qui pourrait être une modalité « bis ». Ce dispositif « se sert de la simulation d'évènements intramondains comme vecteur d'immersion. Il investit l'espace réel qu'il peuple de personnes physiques réelles d'une fonction mimétique. (...) Le vecteur d'immersion n'est pas constitué par le fait de voir et d'entendre des évènements mais par le fait d'assister à des évènements<sup>99</sup>. »

L'immersion fictionnelle telle que J.-M. Schaeffer la décrit ne fonctionne pas de la même façon selon que l'on analyse les performances à dimension fictionnelle et les performances fictionnées.

Pour les performances à dimension fictionnelle, le « faire-comme-si » est évident : comme je l'ai analysé ailleurs (tomes *De l'art-action à l'art fiction* et *Effets de fiction dans les performances*), la notion de personnage (Clédats et Petitpierre), l'usage du médium filmique (Maarten Baas), la théâtralisation scénique (Édith Dekyndt), le scénario (Vivien Roubaud) sont autant d'indices d'une fictionnalité à l'œuvre. Par ailleurs, le contexte dans lequel ces œuvres sont données à voir (et J.-M. Schaeffer énonce régulièrement à quel point de cadre donné interfère sur l'immersion fictionnelle) est clairement affirmé : un musée, une exposition d'art contemporain.

Ainsi, pour le spectateur, le cadre est suffisamment clair pour comprendre qu'une œuvre nous est donnée à voir. Et que cette œuvre, qui est une performance,

<sup>98</sup> Jean-Luc Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, op.cit., pp.243-259.

<sup>99</sup> *Ibid.*, pp.249-250.



possède des qualités fictionnelles de par ses dispositifs représentationnels. Le spectateur va donc accepter de ne pas croire que ce qu'il voit est réel bien que cela soit réel. La suspension de la crédulité ou de l'incrédulité opère ici.

Pour les performances fictionnées, l'immersion fictionnelle est plus complexe : les œuvres se jouent hors du contexte muséal et donc dans le réel. Aucun indice n'est délivré. Quant aux effets de fictionnalité que le performeur donne à voir, ils peuvent, comme je l'ai analysé plus haut, être aussi bien perçus comme du réel factuel que comme du réel-fictionnel. Ainsi, si immersion fictionnelle il y a, elle est d'une certaine manière involontaire ; et elle produit un effet inverse : je dois accepter qu'il faut croire ce que je vois alors qu'un fragment de ce réel me semble irréel. Dans ce cas-ci, l'immersion fictionnelle ne suspend pas la crédulité, mais la met à l'épreuve. L'immersion involontaire fait perdre les repères et les références de manière plus brutale que l'immersion fictionnelle traditionnelle car, en tant que regardeur, je ne suis pas tout à fait sûr de ce qui se joue sous mes yeux. Et même si, tout simplement, quelque chose se joue. En ce sens, je serai plus convaincue par la prise de position de Françoise Lavocat qui considère que la fiction ne suspend pas purement et simplement la croyance : elle se caractérise selon un jeu avec nos croyances, avec l'envie individuelle de croire ou de croire « moyennement » : « Nous nous sommes contentées de supposer que les fictions favorisaient une mise en jeu des croyances, qu'elles pouvaient aussi bien les confirmer que les déplacer<sup>100</sup>. »

### *Les effets de réel et de fiction : le corps du spectateur dans les performances-fictions*

La puissance des performances-fictions tient dans leur capacité à articuler deux effets (tome [Effets de fiction dans les performances](#)).

À la puissance de l'effet de réel se superpose la puissance de l'effet de fiction. Il y a l'effet de réel de la performance en tant que médium, que celui-ci se situe chez le performeur (expérimentation et éventuellement transformation de soi), chez le spectateur (l'interrogation, l'émotion) ou tout simplement dans la réalité (une action effectuée amène des conséquences dans le réel). Il y a aussi l'effet de la fiction propre à la performance-fiction : celui-ci se situe au niveau du jeu et de la feintise ludique chez le performeur, et au niveau de la sensation d'irréalité chez le spectateur.

Les sensations corporelles sont contradictoires, riches et denses. Notre corps de spectateur, qui est toujours le lieu du passage entre le réel et la fiction ou la fiction et le réel, est doublement sollicité. Car l'immersion, comme le rappelle J.-M. Schaeffer est toujours en accointance avec une emmersion, c'est-à-dire une perception de la réalité. Le corps nous rappelle en permanence où nous sommes, c'est-à-dire dans le réel, tout en nous envoyant des informations comme quoi ce réel n'est pas conforme à nos perceptions habituelles : tout ceci

---

<sup>100</sup> Françoise Lavocat, *Fait et fiction*, op. cit., p.527.

est particulièrement troublant. La performance-fiction brouille les repères et installe le spectateur sur la frontière. À lui de comprendre comment il souhaite que ces œuvres agissent en lui : dans le réel, dans le fictionnel ou précisément avec les deux.

Dans la performance, l'hybridation des effets, ceux issus du réel et ceux issus de la fictionnalité, mêle deux manières de découvrir, d'apprendre et de connaître le monde. Les allers-retours entre expérimentation du réel et modélisation du réel, sont finalement deux dispositifs pour produire de la connaissance qui s'hybrident ici de manière unique par rapport aux formes traditionnelles de la fiction (notamment littéraire et cinématographique).

## 4.2. Fictions performatives

### *Puissance d'agir de l'image*

Horst Bredekamp défend l'idée selon laquelle les images seraient performatives au sens où l'entendait J.-L. Austin. La *Théorie de l'acte d'image* se veut être un pendant de la théorie de l'acte de langage dans laquelle, dire, c'est faire. En établissant ce parallèle avec la théorie d'un langage performatif, Horst Bredekamp analyse la relation dialectique entre la production et la réception de l'image. Si l'image est performative, ce n'est pas en tant que telle, mais plutôt grâce à la relation qui s'instaure entre l'image et celui qui la regarde : la performativité de l'image se situe dans ce dialogue. L'acte d'image est alors « un effet sur le ressentir, le penser et l'agir, qui se constitue à partir de la force de l'image et de l'interaction avec celui qui regarde, qui contemple, effleure, et écoute aussi<sup>101</sup>. » L'auteur prend soin de préciser ce qu'il appelle une image. Il ne s'en tient pas à une définition stricto sensu : « Le concept d'images englobe tout type de façonnage des formes<sup>102</sup>. » L'image est loin d'être immobile, statique ou sans vie. Au contraire, elle est dotée d'une présence ; elle est mouvement ; elle est potentialité d'action<sup>103</sup>. Ce qui signifie d'une part que l'image est agissante en ce elle produit ce qu'elle montre (l'image produit de la réalité en plus de reproduire la réalité). Et d'autre part, qu'elle suggère l'agir. Elle génère la mise en œuvre d'une action. C'est pourquoi « les œuvres sont toujours plus que ce qu'elles représentent. Les images ne sont pas simplement illustratives : elles construisent aussi ce qu'elles montrent. Et constituent ainsi le réel.

Contrairement à ce que pensait Platon, elles ne sont donc pas de pâles reflets de la réalité. Si l'image ne possède pas de vie propre, elle développe une puissance qui emporte le corps et l'esprit de celui qui la regarde<sup>104</sup>. »

Dans la relation entre l'image et celui qui la regarde se joue le surgissement d'une puissance d'agir. Ainsi, de la « forme-possibilité », l'image devient « forme-action » puisqu'elle produit un effet physique et sensible sur le regardeur. « Le regardeur a affaire à une force latente reposant dans l'artefact même, qui est en mesure de passer, d'une manière qui n'est guère contrôlable, de la forme-possibilité à la forme-action et de confronter celui qui observe et celui qui effleure à un vis-à-vis que non seulement il ne maîtrise pas mais qui est à même de le mener jusqu'à l'état de captivité évoqué par Léonard [de Vinci]<sup>105</sup>. »

Si l'image a ainsi le pouvoir de se glisser dans le corps du sujet jusqu'à le « ravir » à lui-même, c'est parce qu'elle est, fondamentalement, energeia : « Nous sommes ici en présence de l'*energeia* développée par la théorie du langage de l'Antiquité,

<sup>101</sup> Horst Bredekamp, *Théorie de l'acte d'image*, traduit de l'allemand par F. Joly, Paris, la Découverte, 2015, p.45.

<sup>102</sup> *Ibid.*, p.25.

<sup>103</sup> « L'image n'est pas statique ; au contraire, elle agit. » *Ibid.*, p.221.

<sup>104</sup> Interview dans Télérama du 3/01/2016. Disponible sur <https://www.telerama.fr/idees/horst-bredekamp-historien-de-l-art-les-images-peuvent-agir-comme-des-armes,135927.php> [consulté le 26 novembre 2020].

<sup>105</sup> Horst Bredekamp, *Théorie de l'acte d'image*, op. cit., p.17.

cette enargeia qu'Aristote, dans la *Poétique*, voyait naître de l'acte très vivant consistant à "mettre-sous-les-yeux" : une représentation n'emportait l'adhésion, nous dit-il, qu'à la condition de donner l'impression d'une présence incarnée. Dans la *Rhétorique*, Aristote relie cette "mise-sous-les-yeux" à cette enargeia qui "désigne un être en action"<sup>106</sup>. »

### *Typologie de l'acte d'image*

Les effets et la puissance d'agir de l'image, sa performativité donc, dépendent bien sûr du regardeur et du contexte dans lequel celui-ci se trouve. Horst Bredekamp catégorise dès lors trois types d'actes d'images.

La première est l'« acte d'image schématique » : ce sont les images qui imitent la vie (ou l'inverse). Ou plus exactement les images qui assimilent le corps à la vie. L'auteur analyse toutes les formes artistiques qui animent l'image à l'instar, par exemple, des tableaux vivants sous toutes leurs variantes (depuis leurs origines jusqu'à leur évolution chez Vanessa Beecroft, Gilbert and Georges ou Sacha Waltz), les automates (une chose inerte douée de vie), ou les sculptures mimant la vie (il cite ainsi Galatée, mais aussi les poupées surréalistes de Hans Bellmer ou encore les recherches des artistes du courant « bio-art »)

La seconde catégorie, intitulée « acte d'image substitutif », analyse les images qui se substituent au corps (et vice et versa). Corps et images finissent par être considérés comme identiques : « Dans la substitution, les corps sont traités comme des images et les images comme des corps<sup>107</sup>. » Images saintes, mais aussi empreintes digitales, photos polaroid, pièces de monnaie sont autant d'exemples analysés par Bredekamp.

Enfin, la troisième catégorie regroupe sous le nom d'« acte d'image intrinsèque » toutes les images qui agissent d'elles-mêmes, c'est-à-dire, d'une certaine manière sans échange avec celui qui la regarde. L'exemple le plus explicite est la tête de Méduse qui pétrifie : la puissance d'agir de l'image impacte le regardeur de telle sorte qu'il peut vouloir s'en défendre et ne pas la regarder.

De cette figure symbolique, Bredekamp tire une analyse de la puissance de la forme en tant que forme. L'image veut reproduire le mouvement de la vie. L'image se dote d'un souffle, de la potentia. Le mouvement et la vitalité internes à la forme sont ce qui raconte la vie, donc la création. C'est pourquoi l'auteur réunit dans cette catégorie aussi bien des œuvres de Léonard de Vinci pour qui l'illusion du mouvement doit être l'essence même de l'œuvre que des œuvres d'Yves Klein, de Pollock ou de Fontana. Enfin, l'historien de l'art souligne dans un dernier temps la puissance d'agir de l'image en tant qu'image-souvenir.

---

<sup>106</sup> *Ibid.*, p.17.

<sup>107</sup> *Ibid.*, p.159.

## Exemplification de l'acte d'image avec la performance-fiction

Les performances-fictions sont par définition une image animée. Le médium (la performance) ou les qualités de l'œuvre (les dimensions performantielles) font appartenir les performances-fictions à la catégorie des actes d'images schématiques.

Que ce soit par l'acte lui-même (comme dans la performance *The Long Drop* (2009) de Studio Glithero, qui littéralement donne vie à une table, ou celle de Maarten Baas qui donne son souffle et son âme à une horloge à pendule dans *Grandfather Clocks* (2009)) ou par la mécanisation de l'objet (les *Caddies* de Delphine Reist, mais aussi les balais de Vivien Roubaud (*Brooms*, 2012) tout comme les rouleaux-ménagers de Joana Vasconcelos, (*Wash&Go*, 1998)), les œuvres du corpus font acte d'images.

Celles qui tiennent de la sculpture mécanisée fonctionnent selon les processus qu'analyse longuement Bredekamp. Les balais ou les caddies qui s'animent, mais aussi les édredons de Py & Verde rendent tangibles et visibles un mouvement de vie qui anthropomorphise les objets. L'image mime le vivant et devient vivante. Il est par ailleurs intéressant de noter qu'avec les œuvres qui sont des actions performantielles ou des performances à part entière, l'acte d'image schématique se double d'une autre puissance. Que ce soit *Clockshower* (1973) de Matta-Clark ou *Rocking Knit* (2012) de Ludi et Peillex, *Share Propulsion Car* (2007) de Michel De Broin ou *Shedboatshed* (2005) de Starling, pour ne citer que quelques exemples, ces œuvres exemplifient l'acte d'image schématique. Il y a, d'une certaine manière, une tautologie du pouvoir performatif de l'image par le médium même de la performance : ainsi, l'acte d'image qui, par essence, a « une influence visible sur la sensation, la pensée et l'action », lorsqu'elle prend les formes d'une performance devient alors doublement agissante. Comme elle montre autant qu'elle fabrique, comme elle présente des faits tout en les représentant dans le même temps, ainsi que cela a été précédemment analysé, la performance-fiction joue, si l'on peut dire, sur tous les tableaux. Le mouvement animé double la puissance d'animation contenue dans les œuvres. Les objets, qui d'habitude ont au mieux une vie mécanisée autonome ou mise en jeu par l'action de l'homme (ainsi en est-il de l'horloge, d'un rocking-chair ou d'une voiture) sont performés. Par le jeu de l'action performantielle, ils acquièrent une *enargeia* qu'ils n'avaient que mécaniquement : l'horloge publique en haut d'un building devient une douche, le fauteuil à bascule tricote, l'abri de stockage devient une barque. L'action produit une image qui produit une action. Non seulement la représentation donne l'impression d'une présence incarnée, comme le souhaitait Aristote, mais en plus la présentation du performeur réalise *effectivement* l'incarnation d'une présence. L'objet performé procède ainsi à une dimension d'exemplification de l'acte d'image.

Par ailleurs, parce que l'objet performé, en montrant un autre usage des objets usuels, vient dénormer les usages, l'acte d'image dépasse la relation première

entre image et regardeur. Son influence ou sa puissance s'exerce aussi sur une deuxième relation, celle entre l'image et l'usager. Car en mettant sous les yeux une action qui désigne les usages habituels des objets, l'image produite par la performance-fiction agit possiblement sur les habitudes de l'usager. Son pouvoir agissant est bien évidemment celui de captiver, de ravir, de surprendre... mais aussi, en conséquence, d'interroger plus spécifiquement les usages, voire de détricoter les us et coutumes dont chacun est imprégné dans l'usage qu'il fait des objets.

### 4.3. Qu'activent les performances-fictions ?

Parce qu'elles mettent en jeu des objets et parce qu'elles sont directement effectuées dans le réel, les performances-fictions travaillent à bousculer les usages, à créer des bifurcations dans les représentations de ces usages en vue d'infléchir, et peut-être de transformer, les comportements individuels. Cette ambition était présente dès les performances Fluxus (tome *De l'art-action à l'art fiction*) : « Les aspects performatifs des objets Fluxus renforcent la mise en scène corporelle consciente, soulèvent des questions sur le statut culturel et l'utilisation des objets, et par extension, sur le statut et la fonction du comportement humain<sup>108</sup>. » Qu'ils agissent sans se soucier de l'attention des passants, ou au contraire qu'ils appellent le spectateur à regarder ce qui se joue, les artistes et les designers développent une pratique « disséminée dans le tissu du monde social, faisant travailler la vue mais ne donnant presque rien à voir<sup>109</sup> » mais dont l'enjeu principal est d'« intervenir sur les représentations mentales et inventer les gestes capables d'exercer de telles actions<sup>110</sup>. »

#### *Objets, milieux*

Pour comprendre de quelle manière les performances-fictions agissent en nous, il est important, dans un premier temps de revenir à l'objet performé. Si l'objet a une fonction et une valeur d'usage, il est aussi relationnel.

La notion de milieu, proposée originellement par le naturaliste et biologiste allemand Uexküll, prend en considération la manière dont le vivant possède un univers propre, qu'il compose afin de pouvoir s'y accommoder et vivre. Cet acte n'est pas le propre de l'homme mais celui de tous les êtres vivants. Cette notion réactualisée régulièrement, notamment par les philosophes de la technique, est définie par *Ars Industrialis*, le groupe de réflexion porté par Bernard Stiegler comme

**« À la fois ce qui est autour de l'individu (environnement) et entre les individus (médium). Les deux sens du terme de milieu se rejoignent dans une philosophie de l'individuation selon laquelle, pour comprendre la relation de l'individu et de son milieu, il faut partir du mi-lieu de cette relation, c'est-à-dire au point où ni l'individu ni le milieu ne sont encore**

<sup>108</sup> Kristine Stiles, « Entre l'eau et la pierre : la performance Fluxus : une métaphysique de l'Acte? » dans Véronique Legrand et Aurélie Charles (dir.), *L'esprit Fluxus*, traduit de l'anglais par P. Rouve, catal. expo., Marseille, Musées de Marseille, 1995, p.89.

<sup>109</sup> Jehanne Dautrey, *Milieux & créativité*, op.cit., p.280.

<sup>110</sup> *Ibid.*, p.278

**constitués. Le milieu n'est donc pas, à proprement parler, extérieur à l'individu : il en est le complémentaire, à ce titre il n'est pas l'environnement<sup>111</sup>. »**

Ainsi, l'objet, qu'il soit analysé par le prisme de l'objet technique ou par un éclairage plus sociologique ou anthropologique n'est pas réductible à sa fonction et à son utilité. Il est un milieu et dans un milieu. L'objet déborde toujours son usage (tome *De l'art-action à l'art fiction*). L'objet est relation. L'objet est récit (tome *Fictions d'objets*).

Simondon dans son ouvrage *Mode d'existence des objets techniques* pose le concept de « milieu associé » comme « médiateur de la relation entre les éléments techniques fabriqués et les éléments naturels au sein desquels fonctionne l'être technique.<sup>112</sup> » Les environnements technique et géographique interagissent entre eux pour créer un « milieu associé qui est la condition d'existence de l'objet technique inventé<sup>113</sup>. » Le milieu n'est donc certainement pas un environnement, il n'est pas autour de l'être humain. Il est avec. Il est en relation. Car l'objet technique a besoin de l'homme et de l'acte d'invention, sans quoi il ne peut exister (même si l'objet va ensuite s'autonomiser et se conditionner par lui-même). C'est pourquoi le milieu associé est porté par l'homme : si la synergie se révèle équilibrée, alors le milieu techno-symbolique est le vecteur d'une individuation : « Le milieu associé est le complément de l'individu par rapport au tout originel<sup>114</sup>. » L'être vivant est un milieu. L'objet est un milieu. Une relation synergique se déploie entre eux.

L'objet est donc une relation active entre l'homme et son milieu car il est une manière technique, symbolique, donc sensible d'être au monde. L'artiste ou le designer qui travaille avec l'objet font du milieu (économique, écologique, culturel) un matériau de travail. C'est en ce sens qu'on peut comprendre les œuvres analysées dans les autres tomes, *Sometimes Making Leads to Nothing*, *Sea Chair* ou *Road-movie pop-corn*.

Et j'ai tenté de montrer comment les objets, qu'ils débutent la performance ou qu'ils la finissent, sont toujours considérés par les auteurs comme un milieu : flux d'une mégapole, circulations des déchets dans une zone maritime, entremêlements des récits culturels dans les territoires touristiques. L'artiste est un individu qui *pratique* l'objet en mettant à jour sa force relationnelle avec un milieu, et par extension avec les autres individus qui composent ce milieu.

---

<sup>111</sup> Disponible sur <http://arsindustrialis.org/vocabulaire-milieu-associe-dissocie> [consulté le 26 novembre 2020]

<sup>112</sup> Georges Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier, 2012, p.70.

<sup>113</sup> *Ibid.*, p.70.

<sup>114</sup> *Ibid.*, p.70.



## Usages et pratiques

« Les gens n'aiment plus les objets. Ceux-ci ne sont peut-être plus véritablement des objets (un objet est dans une relation à un sujet qui est lui-même métastabilisé par la stabilité de ses objets). Or il faut qu'ils recommencent à les aimer<sup>115</sup>. » Dans les performances-fictions, les artistes et les designers pratiquent l'objet en le performant et en ajoutant du fictionnel au réel. Je propose ici de reprendre l'analyse de Bernard Stiegler à propos de la figure du praticien. Car il semble que c'est exactement ce que sont les auteurs des performances citées. Ce sont des praticiens. Ils *pratiquent* l'objet.

L'usage est devenu, avec le capitalisme cognitif, le parangon de la pensée de l'objet : « Lorsqu'il devient l'objet d'une production industrielle, l'objet tend à produire une prescription d'usage, qui induit chez les destinataires un processus de désindividuation, en cela que le destinataire ne participe plus ou tend à ne plus participer en tant que consommateur, qui n'est pas producteur ni concepteur, à la définition de l'usage<sup>116</sup>. »

À l'usage, notion dévoyée parce que devenue une organisation industrielle qui produit la paupérisation des esprits voire la destruction de l'appareil psychique, Stiegler propose de substituer la notion de pratique<sup>117</sup> : le consommateur doit devenir « un praticien, et non un usager, c'est-à-dire, une sorte d'amateur. » Il doit être « le destinataire et destinataire d'une énergie libidinale, en cela une forme d'amour, si le désir est toujours une forme d'attachement. Or un amateur, comme amateur est précisément un tel sujet aimant (...) c'est-à-dire constitué par l'objet qu'il désire<sup>118</sup>. »

Francis Aljys ou Studio Swine pratiquent l'objet en tant qu'amateurs. En pratiquant l'objet, ils l'investissent, ils en font le point de départ d'une expérience qui agit en eux et qui les transforme. Ils dépassent l'usage qui est conditionné et industrialisé en même temps que l'objet. Ils dessinent la relation homme-milieu via l'objet performé et en tirant les fils de l'usage, ils font surgir d'autres possibles. Ils proposent au spectateur ou au passant croisés au gré des pérégrinations de questionner leur statut d'usager. Les objets du quotidien ont une certaine puissance pour faire résonner en chacun de nous ce qui nous constitue en tant que norme, en tant que dispositif, en tant que rêve. Les auteurs des performances-fictions ont cette capacité à faire s'articuler les usages normés et les pratiques possibles de l'objet usuel. « Ces pratiques sont inscrites en creux dans les objets, ce sont des possibilités des objets - ou des dispositifs. Et les

<sup>115</sup> Bernard Stiegler, « Quand s'usent les usages : un design de la responsabilité ? » dans *Azimut* n°36, Saint-Étienne, Cité du design, 2011, p.247.

<sup>116</sup> Bernard Stiegler, « Du design comme sculpture sociale » dans Brigitte Flamand (dir.), *Le design : essais sur des théories et des pratiques*, Paris, IFM-Ed. du Regard, 2006, pp.243-257.

<sup>117</sup> Stiegler propose même de reconsidérer la question du design sous l'angle de la pratique : « À l'hégémonie d'une pensée du destinataire de l'objet industriel en tant qu'usager, qui a fini par produire la fausse évidence selon laquelle la question du design, ce serait de penser l'usage, je veux opposer que cette question de l'usage est celle qui empêche de penser le design et qu'il faut lui substituer celle de la pratique. » p.246.

<sup>118</sup> *Ibid.*, p.245.

gens qui peuvent en conter les possibilités, l'histoire, sont les gens qui vont les pratiquer<sup>119</sup>. » Les artistes, *amatori* de l'objet, nous parlent, à nous usagers des objets du quotidien et nous invitent à quitter ce statut pour devenir un *amateur*, là où peut s'épanouir une singularité.

### *Faire bifurquer les représentations*

Jehanne Dautrey, dans son ouvrage *Milieux & créativité*, rassemble des textes issus de plusieurs séminaires de recherche qu'elle a montés entre 2011 et 2015. Le livre prolonge les réflexions de Paul Ardenne ou de Nicolas Bourriaud autour de l'art participatif en les réactualisant avec le concept de milieu développé par Gilbert Simondon et André Leroi-Gourhan.

L'artiste et le designer ne sont plus des producteurs de situation : ils travaillent désormais à produire des chaînes opératoires qui articulent actions, représentations et outils. « L'artiste n'intervient pas en modifiant directement les chaînes mais en inventant des chaînes dérivées ou parallèles capables de transformer les représentations associées aux premières<sup>120</sup>. »

Son ouvrage s'appuie principalement sur les propositions d'artistes ou de designers qui font de la participation un élément essentiel de leur pratique. Bien que les auteurs que j'ai réunis dans ce corpus fassent rarement appel à un « public » pour construire en commun une proposition artistique, il me semble pour autant que l'analyse de Dautrey fait sens avec leur travail. Car, au même titre que ces nouveaux acteurs de l'art participatif, ils travaillent directement les représentations mentales : en performant des actions qui produisent dans le réel des images en acte, ils inventent « une exploration des choses qui ne part plus des coordonnées de la sensation, mais de la manière dont elles travaillent en nous. (...) Ce sur quoi l'artiste agit, c'est donc finalement sur les images telles qu'elles sont en chacun de nous<sup>121</sup>. »

La force représentationnelle et réelle de la performance-fiction, associant les catégories de l'œuvre d'art en tant qu'action mais aussi en tant que perception, permet d'interroger l'objet dans son usage et dans les représentations que nous avons de son usage. Si l'image en acte agit en nous, il ne s'agit plus uniquement de l'effet de la performance-fiction au sens du trouble et de l'irréel. Il s'agit de pointer qu'elles ont aussi le pouvoir de faire bifurquer les représentations mentales en les travaillant de l'intérieur : comme « l'image est appréhendée comme élément d'un système d'action<sup>122</sup> », le citadin, le pêcheur, le voyageur se réinventent par leurs actions effectuées dans le réel. Ce faisant, en travaillant les représentations mentales des individus, ils ouvrent des perspectives pour transformer les comportements.

---

<sup>119</sup> Bernard Stiegler, « Quand s'usent les usages : un design de la responsabilité ? », art. cit., p.248.

<sup>120</sup> Jehanne Dautrey (dir.), *Milieux & créativité*, op. cit., p.27.

<sup>121</sup> *Ibid.*, p.30.

<sup>122</sup> *Ibid.*.

« La question primordiale n'est pas celle des relations que la fiction entretient avec la réalité ; il s'agit plutôt de voir comment elle opère dans la réalité, c'est-à-dire dans nos vies<sup>123</sup>. »

---

<sup>123</sup> Jean-Luc Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, op. cit., p.212.

## TABLE DES MATIÈRES

1. La performance fictionnée.....	5
1.1. Balade en compagnie de Studio Swine et Francis Alÿs.....	6
1.2. Extension du domaine fictionnel.....	14
1.3. Michel de Broin.....	21
2. Performances-fictions et hétérotopies.....	24
2.1. Jeux.....	25
2.2. Un road trip .....	27
2.3. Road-movie.....	33
2.4. Simulacres et imaginaires.....	38
3. Actions et Fictions - Praxis et Poesis.....	48
3.1. Praxis/ Poesis.....	49
3.2. La figure du fictionnaire.....	55
4. Fictions agissantes.....	59
4.1. L'immersion fictionnelle des performances-fictions.....	60
4.2. Fictions performatives.....	63
4.3. Qu'activent les performances-fictions ?.....	67





## **Prélude •**

## **• Ouverture**

### **De l'art-action à l'art fiction**

p. 39

1. Dialogue
2. Objet performantiel
3. L'usage comme médium
4. De la fonction à la fiction

### **Effets de fiction dans les performances**

p. 87

1. Quand y-a-t-il de la fiction ?
2. Les dimensions fictionnelles de la performance
3. Pour un effet de fiction
4. Effets de la fiction

### **Performances fictionnées**

p.139

1. Définir la performance fictionnée
2. Performances-fictions et hétérotopies
3. Actions et fiction, praxis et poétique
4. Fictions agissantes

### **Fictions d'objets**

p.215

1. Design et fictions
2. Objets et récits
3. Performer l'usage
4. Déploiement néo-pop
5. Les performances-fictions et leur double

### **L'art de la tangente**

p.307

1. Cool performances
2. Créer, est-ce encore résister ?
3. Prendre la tangente

**User, ruser,  
troubler  
ou comment  
j'ai entaillé  
la cocotte  
minute et le  
ciel parisien**

Fictions d'objets







USER, RUSER, TROUBLER, OU COMMENT J'AI ENTAILLÉ  
LA COCOTTE MINUTE ET LE CIEL PARISIEN

## **FICTIONS D'OBJETS**



# 1 | DESIGN ET FICTIONS



## 1.1. Du design à la performance, de la performance au design

### *Lettre à Mendini*

*Cher Alessandro Mendini,*

*J'ai lu vos écrits. Je suis extrêmement émue par ce que je découvre.*

*Vous me donnez, en quelque sorte, le courage d'assumer ou plutôt de faire éclore des perspectives que je ne m'autorisais pas, et qui pourtant semblent vouloir poindre : toutes formes d'écrits peuvent prendre place au sein d'une pratique artistique et il n'y a pas à opérer de censure. J'aime naviguer entre vos écritures, écriture-écrivaine, écriture-théoricienne, écriture de l'intime, écriture publique.*

*La fascinante liberté dont vous vous accaparez dans vos écrits me donne des ailes.*

*Et,*

*avant tout, je vous ressens ; je vous ressens dans l'intimité de votre humanité plus que dans la parure de votre profession. J'aime lire vos doutes, « votre conscience malheureuse » et votre colère contre le « design agnostique ». Car moi aussi, j'ai ressenti l'absurdité de nos propositions - d'autant plus absurdes qu'elles étaient aussi sincères qu'elles pouvaient l'être - dans le magma « d'abondances nauséabondes ». Moi aussi, je suis attristée qu'un nouvel esclavage se soit tissé avec les objets : nous sommes nous-mêmes bourreaux et victimes. J'aime lire vos réponses - qui me font penser aux méandres de designer quand on exerce ce métier. J'aime vos formulations, et ce qu'elles suggèrent, bien que je n'y adhère pas systématiquement ; certaines me sont presque mystérieuses, tant les années ont passé et qu'il faudrait que je remonte dans le temps pour comprendre « l'esprit de l'époque ». D'autres sont au contraire complètement miennes - et je me sens comme une jeune adolescente découvrant que d'autres ont si bien écrit ce que je pense tout bas. « Le design de la misère<sup>1</sup> », « les chosoïdes » qui pullulent, « qui naissent en ayant déjà inclus leur aura de poubelle, dans une condition de vulgarité implicite de l'usage », le « styling de styling de styling » comme manière de faire du design, auquel s'ajoute notre conscience*

---

<sup>1</sup> Expression que vous tenez d'Enzo Mari

de l'urgence d'une nouvelle écologie des objets : tout ceci me rend encore plus défaitiste sur cet « humble métier ».

Si vous mettez votre « âme en paix en prêchant que [vous] fai[tes] aussi une recherche sur le banal », j'ai décidé de mettre mon âme en paix en me réfugiant dans une pratique plasticienne - et parfois je me sens lâche ; car j'admire votre combativité à expérimenter des manières de faire, de produire, de voir qui tentent de tirer le design de sa misère.

Mais, peut-être que ce que j'ai longtemps pris pour un rejet ou un abandon du design pourrait être, en fait, un chant d'amour. C'est ce que je comprends en vous lisant. Il n'y a pas de choix à faire. En m'ancrant dans la dimension performantielle de l'objet, je pratique aussi le design, en amateur.

J'aime lire vos doutes et je suis toute en empathie pour votre cynisme comme rempart au dilemme : « L'utilité de l'inutilité », ce sacro-saint mantra que nous récitons pour tenter de nous convaincre que ce que nous faisons a un sens aujourd'hui. « De quoi fais-je le don ? » demandez-vous ? C'est une question qui me traverse. De quoi fais-je le don ? Non pas à moi-même et à mes proches, mais à tous ceux que je ne connais pas. Comment puis-je prendre soin des générations présentes et futures par mon engagement dans une pratique artistique puisque cette prise de parole par l'image, j'ai décidé de la concevoir publiquement ? Vous dites : « Il faut émettre des images et non de l'idéologie ». Vous dites : « Utopie : le modèle mythique vers lequel tendre. L'important c'est qu'il soit inatteignable » ou encore « Il n'est pas dit que tout doit devenir science ou politique (ou plus modestement que tout doit devenir design). Mais par contre tout doit devenir UTOPIE. La survie du monde est liée entièrement et partout (Occident et Orient) à l'apparition de grandes utopies humanistes émergeant du capitalisme et du tout technologique. »

J'aimerais avoir votre conviction. Votre optimisme.

Selon l'état d'esprit du moment, vos réponses peuvent me convenir, ou au contraire, me semblent être fictives. Mais je continue, persuadée que, de toute façon, la création est une résistance contre la production.

À lire vos écrits, cher Alessandro Mendini, il m'apparaît que création et production sont un couple marié de force que vous faites divorcer. En vous lisant, je comprends que la création s'est progressivement définie dans ma pratique comme un rempart contre la production. Je crée pour ne pas produire.

Voilà votre réponse. Je l'ai faite mienne il y a des années. Récusant « l'expressivité contrôlée du design » où ne prédomine que l'aspect fonctionnel de l'objet-instrument, vous et moi incorporons « la pensée visuelle » au sein de la création des objets. Cette pensée énergique, fluide, en mouvement continu, élastique, absorbante.

Vous dites « l'objet architectural, l'objet tableau, l'objet-sculpture, l'objet de design sont des formes esthétiques équivalentes. »

J'envie votre capacité à faire fi de tout ce qui a été normé autour de nous, et autour de moi dans mes études et l'exercice de mon travail. Car oui, vous avez raison. « Étant donné l'insuffisance du projet à affronter le monde », oui, nous, créateurs, avons tout à gagner à débrider nos disciplines. Je me situe avec vous dans « les espaces libres », ceux « sans propriétaire se trouvant dans le vide interdisciplinaire », et c'est là où j'aime être et opérer. Je cherche depuis toujours comment l'objet définit une écologie du monde. Et pour en parler, j'use de toutes les disciplines qui me traversent, la littérature, le design, la performance, les arts plastiques, les arts visuels. Comprendre nos relations aux objets : en opérant parfois du côté de l'art, parfois du côté du design, parfois du côté de l'écriture, parfois du côté de la performance, et souvent même à cheval entre tous ces territoires.

Cette manière de faire n'est pas une méthode dans mon processus de création. C'est un mode de fonctionnement interne, très intuitif, profondément ancré dans ce qui m'a constitué au fil de mes années. Elle pourrait devenir méthodologique, comme chez vous, Alessandro, qui revendiquez d'être « un projeteur qui applique à l'architecture et au design des méthodes utilisées généralement par l'artiste ; et inversement un peintre qui applique des méthodes utilisées pour le projet d'architecture et au design des méthodes utilisées généralement par l'artiste. »

Je ne sais pas si je le souhaite. Je crois préférer que cette intuition s'assume comme intuition. Je crois préférer le flottement des objets auxquels je donne vie : parce qu'ils deviennent cohérents avec l'endroit d'où ils surgissent, un nulle part fécond, quand bien même cette position est très instable.

J'aime quand vous parlez de contamination des arts (« la solution projectuelle "cohérente" pue le cadavre. ») Et s'il y a méthode (peut-être, à mon égard, parlerais-je plutôt d'envie) sans doute, se situe-t-elle là, dans « toutes ces choses hybridées ensemble ».



*Je joue aux mots-valises. Et j'aime contaminer mes propres propositions : une performance n'est jamais que performance et emprunte parfois à l'installation, à l'activation, à la mise en scène. Un objet n'est jamais qu'un simple outil et acquiert une dimension parfois sculpturale souvent performantielle. Une sculpture est pour moi un scénario. Une fiction prend la forme d'un objet qui, lui-même devient performance. Je revendique que mes propositions artistiques sont tout cela à la fois. Elles parlent d'hybridation. « Toutes ces choses hybridées ensemble. »*

*Tout n'est qu'un vaste flux : le projet traverse les paysages disciplinaires, et se nourrit de ce contre quoi il cogne, ou au contraire avec lequel il fusionne. Je n'aime pas les productions figées. La création ne peut être contenue par les barrages rassurants des disciplines. Elle est galopante. Elle est vivante<sup>2</sup>.*

---

<sup>2</sup> Lettre écrite à partir de la lecture du recueil Alessandro Mendini, *Écrits : (architecture, design et projets)*, traduit de l'italien par P. Caramia et C. Geel, Dijon, les Presses du réel, 2014.

## Un parcours

Formée dans une école de design industriel et ayant travaillé comme designer en intégré pendant dix ans, j'ai, dès l'obtention de mon diplôme, développé en parallèle une pratique de designer plasticienne au sein d'un duo, Becquemin & Sagot. Notre travail s'est progressivement ancré dans la performance et nous nous situons définitivement, désormais, dans le champ des arts plastiques.

À l'issue d'un diplôme de design soutenu à l'ENSCI-les Ateliers en 2003, où le jury expérimentait une forme performantielle<sup>3</sup>, je collabore avec une autre jeune designer, Stéphanie Sagot, dans le cadre d'une exposition personnelle intitulée « *Ceci est un buffet - flânerie et digression du design* » (2004) : une des pièces que nous présentons dans cette exposition s'intitule *Glory Holes* et propose aux spectateurs d'être nourris par des bras de femmes sortant d'une cloison. Cette performance, que nous ne nommons pas encore comme telle, était une façon de faire converger le temps de l'exposition avec celui du vernissage de l'exposition autour de l'importance sociale du buffet, en en faisant un objet artistique et une exposition de design à part entière - puisqu'activée pendant deux mois dans une galerie.

Tout en s'ancrant historiquement du côté du Eat Art, il s'agissait pour nous, alors designers, de prendre à bras-le-corps le fait de se nourrir en créant une action spécifique qui jouait des codes du féminin (dans ses fantasmes ou ses archétypes) dans une perspective féministe. Dès lors, nous sentions bien que nous faisons un pas de côté par rapport aux pratiques plus normées du design : l'éphémère de la proposition, l'absence d'enjeu industriel, le transfert de la notion d'usager à celle d'acteur dans l'exposition... un ensemble de faits qui concourait à proposer un design digressif, ainsi que l'énonçait le titre de l'exposition. Ce faisant, nous nous affranchissions des cadres et des façons de « faire du design » et assumions la dimension plasticienne de nos propositions qui hybridait le culinaire, l'objet et la performance. C'était là notre manière d'expérimenter et de parler du design.

Au fil des années, alors que j'abandonnais mon travail de designer en entreprise pour privilégier ma pratique d'artiste au sein du duo, les objets ont pris une place de plus en plus importante.

Ceux-ci, généralement issus de la sphère domestique, deviennent alors le point de départ autour duquel se noue la proposition performantielle. Ils ne sont aucunement décor ou matériau : ils fonctionnent et c'est par leur fonction que nous les performons. Toutefois dans leur fonctionnalité, nous cherchons à éprouver une résistance. Quelque chose doit résister : et cette résistance-là est mise en jeu et en vue par la performance. (*Apparition d'une île*, (2011), *Road-movie*

---

<sup>3</sup> Ainsi que je l'explique dans le tome *De l'art-action à l'art fiction*, pour évoquer les qualités de performance d'une œuvre, je privilégie l'adjectif « performantiel » au mot « performatif » qui renvoie plus spécifiquement, selon moi, à J.-L. Austin et au « dire c'est faire ».

*pop-corn*, (2015)).

Aujourd'hui, la performance est toujours au cœur de notre travail : elle prend des formes multiples en ce qu'elle peut être outil, médium, genre. Elle est parfois totalement assumée ou au contraire être activée sans qu'un public ne soit convoqué. Elle peut être au point de départ de la création comme au point d'arrivée. Elle peut s'effectuer dans l'espace public comme dans l'espace scénique. Nous aimons éprouver « les dimensions de la performance hors de la performance<sup>4</sup> ». Ainsi, ce qui n'était qu'une intuition au début de notre collaboration est aujourd'hui pour moi un constat évident : le médium de la performance a fait basculer notre pratique de designers d'objet dans une pratique d'artistes plasticiennes.

De façon plus individuelle aussi, j'ai le sentiment que la performance me permet aussi de traverser les disciplines, celle du design, celle de l'art, celle de la scène, celle de la littérature, sans jamais avoir à poser la question d'une frontière infranchissable. Le chemin parcouru m'a amené du design d'objet à la performance avec des objets. Et la thèse amène à fictionner l'objet par l'écriture en ouvrant un nouveau champ de la performance que je ne côtoyais pas, celle qui s'incarne dans la littérature plasticienne.

---

<sup>4</sup> David Zerbib, « De la performance au performantiel » dans *Artpress2* n°7, *Performances contemporaines*, Paris, novembre 2007, p.15.

## 1.2. Raconter une histoire

### *Design émotionnel et consommateur transesthétique*

Je vis dans l'époque du capitalisme artiste : un système marchand visant la production de biens qui intègre totalement (totalitairement) le paramètre esthétique<sup>5</sup>. Étudiante, j'ai appris à raconter des histoires avec des objets. J'ai joué le jeu de l'inflation esthétique<sup>6</sup>, en usant de la narration pour dessiner un objet, entendu comme le support d'une expérience sensible. Penser l'objet, le conceptualiser signifiait lui rendre son expressivité et sa narrativité à travers les questions d'usage. Méthodologiquement, il s'agissait de dessiner l'objet pour qu'il raconte une histoire.

Gilles Lipovetsky et Jean Serroy ont analysé dans *L'Esthétisation du monde*, la manière dont le design s'est donné pour dessein d'activer la dimension émotionnelle : « Toute une catégorie de design se sépare ainsi de son ancien positionnement assez proche de l'activité d'ingénieur et proclame son nouveau statut narratif. Le design ne cherche plus à traduire la seule fonction objective et neutre des objets, mais à travers ceux-ci un univers de sens qui nous parle et nous émeut. (...) Non pas un design universel commandé par la logique fonctionnelle de l'objet, mais des styles tournés vers les résonances imaginaires et poétiques, distractives et sensibles qu'ils peuvent éveiller chez le consommateur<sup>7</sup>. »

Désormais entré dans la phase quatre de l'esthétisation du monde que les auteurs nomment l'âge transesthétique<sup>8</sup>, l'homme est pris dans un tourbillon d'expériences esthétiques : au sens d'esthétisation, mais aussi au sens d'émotion (aisthesis) : « Le régime hyperindividualiste de consommation qui se déploie est

---

<sup>5</sup> Dans *Le nouvel esprit du capitalisme*, Luc Boltanski et Eve Chiapello distinguent la critique sociale (dénonçant via le socialisme et le marxisme la manière dont le capitalisme génère des inégalités sociales fortes) de la critique artiste (détruisant en parallèle l'autonomie créatrice et la liberté de pensée des individus). Les auteurs démontrent comment ces deux types de critiques sont finalement systématiquement intégrés par le capitalisme. À cet égard, la figure de l'artiste est le modèle dont se nourrit le capitalisme dans ses dernières phases de développement (l'hypercapitalisme). Pour Gilles Lipovetsky et Jean Serroy, le capitalisme artiste « agence une forme inédite d'économie, de société et d'art dans l'Histoire. » Gilles Lipovetsky et Jean Serroy, *L'Esthétisation du monde : vivre à l'âge du capitalisme artiste*, Paris, Gallimard, 2013, p.14.

<sup>6</sup> Terme emprunté à Gilles Lipovetsky et Jean Serroy qu'ils utilisent à plusieurs reprises dans *L'Esthétisation du monde* pour définir la surenchère esthétique insufflée dans tous les domaines de la vie quotidienne.

« (...) L'âge hypermoderne du capitalisme (...) est aussi celui qui est marqué par une autre espèce d'inflation : l'inflation esthétique. Ce ne sont pas seulement les mégapoles, les objets, l'information, les transactions financières qui sont prises dans une escalade hyperbolique, mais le domaine esthétique lui-même. » *Ibid.*, p.37.

<sup>7</sup> *Ibid.*, p.257.

<sup>8</sup> Selon les deux philosophes, l'activité esthétique s'est modelée différemment selon les siècles. D'abord liée à la structuration sociale et religieuse (premier âge), puis à des stratégies politiques de théâtralisation du pouvoir (deuxième âge), c'est au XVIII<sup>e</sup> siècle que l'activité artistique s'émancipe de l'Eglise et de l'aristocratie et s'accompagne d'une relative émancipation des artistes (troisième âge) : « L'art moderne a mis en marche une dynamique d'esthétisation du monde sans limite, n'importe quel objet pouvant être traité d'un point de vue esthétique (...) » *Ibid.*, p.22. Le quatrième âge, l'âge transesthétique, est « une espèce d'hyperart où l'art s'infiltré dans les industries, dans tous les interstices du commerce et de la vie ordinaire. (...) Cela ne veut pas dire beauté parfaite et accomplie, mais généralisation des stratégies esthétiques à des fins marchandes dans tous les secteurs des industries de la consommation. » *Ibid.*, p.26.

moins statutaire qu'expérientiel, hédoniste, émotionnel, autrement dit, esthétique : l'important est désormais de ressentir, de vivre des moments de plaisir, de découverte, d'évasion, non d'être conforme à des codes de représentation sociale<sup>9</sup>. »

Le design est un des vecteurs de cette accélération, et pour les auteurs, il est un des « traits le plus évident de l'avancée spectaculaire du capitalisme transesthétique<sup>10</sup>. » Le design devient « affectuel se rapprochant du consommateur et de son ressenti, de ses goûts variés, de ses fantasmes, de son imaginaire (...) s'ouvrant à la diversité des esthétiques et intégrant l'imaginaire du concepteur, le pouvoir d'évocation sentimental des objets, la dimension du plaisir sensoriel du consommateur<sup>11</sup>. »

Le design affectuel inscrit au cœur de la conception d'objet une relation émotionnelle développant une « ingénierie du style, des rêves et des récits<sup>12</sup> », propre au capitalisme artiste et à ce titre, la narration est un outil parfaitement adéquat. Raconter des histoires avec l'objet n'est pas un mal en soi. L'objet est évidemment porteur d'un récit<sup>13</sup>. À cet égard, des designers comme Andrea Branzi, Alessandro Mendini ou Gianni Pettena se sont fait les chantres de l'objet-narration, poursuivant les expérimentations des architectes radicaux anglais ou autrichiens en faisant de la narration le lieu d'une contre-utopie<sup>14</sup>. Cette recherche a ensuite été prolongée dans les années 2000 par les designers hollandais et anglais selon des enjeux et des perspectives différentes<sup>15</sup>. L'âge transesthétique promeut le récit et parfois la fiction dans la conception et l'usage des objets. La question est de savoir ce qu'il en fait et ce que cela fait de nous.

## Dérives

Le risque ou du moins la complexité que produit le tournant narratif appliqué à tous les stades de l'objet (conception, réception) se situe dans les objectifs poursuivis.

Quand l'objet est pensé en termes de consommation, c'est-à-dire pour reprendre les termes de Baudrillard quand il atteint « ce stade où la marchandise est immédiatement produite comme signe, comme valeur/signe et les signes (la culture) comme marchandise<sup>16</sup> », alors la ligne rouge peut être rapidement franchie.

---

<sup>9</sup> *Ibid.*, p.29.

<sup>10</sup> *Ibid.*, p.48.

<sup>11</sup> *Ibid.*, p.258.

<sup>12</sup> *Ibid.*, p.48.

<sup>13</sup> Je développerai de manière plus précise ces notions dans le chapitre 2.

<sup>14</sup> Voir à ce sujet, Dominique Rouillard, *Super architecture, le futur de l'architecture (1950-1970)*, Paris, Editions de la Villette, 2004.

<sup>15</sup> Le collectif Droog Design aux Pays Bas ainsi que le courant du design fiction anglais dont Dunne et Raby sont les représentants ont fait de la fiction le point de cristallisation d'une pratique d'un design dit critique. À cet égard, l'ouvrage *Strange Design* dresse un panorama transversal et historique du design critique, en le faisant débiter avec les designers radicaux italiens. Jehanne Dautrey et Emanuele Quinz (dir.), *Strange Design : du design des objets au design des comportements*, Faucogney-et-la-Mer, It éditions, 2014.

<sup>16</sup> Jean Baudrillard, *Pour une critique de l'économie politique du signe*, Paris, Gallimard, 1977, p.178.

Si faire usage des histoires sert à capter l'attention d'un consommateur, à mieux susciter le désir (à un objet, à une marque, une entreprise, voire à un parti politique) pour influencer des comportements à des fins marchandes, alors on assiste à une dérive dans « l'art de raconter des histoires ». Ce tournant a été rendu possible par ce qui a été amorcé par les théoriciens du management dans les années 1980 : vendre une marque plutôt que son produit. Dans les vingt ans qui ont suivi, comme « la marque ne se suffisait plus à elle-même » et [qu'] « elle devait devenir un vecteur d'histoires<sup>17</sup>. », on est passé du produit au logo, du logo à la story, du *branding* au *storytelling*. Notre rapport au sensible a ainsi été instrumentalisé.

« Dites-le avec des fictions<sup>18</sup> » : le *storytelling* a été introduit et vulgarisé en France par Christian Salmon dans un ouvrage paru en 2007. Selon l'auteur, la fiction a débordé de sa stricte sphère artistique et littéraire pour contaminer d'autres champs, celle du marketing, mais aussi celle du management, de l'armée et de la politique. Il analyse comment, depuis les années 2000, le marketing, en s'inspirant de la force narrative des scénarios hollywoodiens, fait d'un art vernaculaire (celui de raconter des histoires) un outil de communication, et monnaie le besoin ancestral des récits. Faisant fi des traditionnels arguments de vente des produits, le *storytelling* développe le produit par l'univers qui l'entoure selon le schéma actanciel d'une histoire qui associe personnages principaux, quête à conduire, décor... « Elles [les marques] nous parlent et nous captivent, elles nous racontent des histoires qui collent avec nos attentes et nos visions du monde<sup>19</sup>. » Ce qui était un art poétique est devenu une technique de communication (voire de contrôle et de pouvoir selon l'auteur) dont l'objectif principal est de créer autour de l'objet une histoire qui vaut pour « image de marque » dépassant le simple savoir-faire technique et opérationnel sur lequel celle-ci s'était jusqu'à présent toujours construite : « Les grands récits qui jalonnent l'histoire humaine, d'Homère à Tolstoï et de Sophocle à Shakespeare, racontaient des mythes universels et transmettaient les leçons des générations passées, leçons de sagesse, fruits de l'expérience accumulée. Le *storytelling* parcourt le chemin en sens inverse : il plaque sur la réalité des récits artificiels, bloque les échanges, sature l'espace symbolique de séries et de stories. Il ne raconte pas l'expérience passée, il trace les conduites et oriente les flux d'émotions<sup>20</sup>. » Le *storytelling* utilise (pour ne pas dire use) nos besoins narratifs. Il est une technique qui fait de l'émotion que suscite l'art de raconter des histoires, un outil de manipulation et d'envoûtement pour adhérer aux « visions du monde » *produites* pour soutenir un système et une logique de consommation - corroborant par là l'analyse des essayistes Gilles Lipovetsky et Jean Serroy. « Les usages instrumentaux du ré-

---

<sup>17</sup> Christian Salmon, *Storytelling : la machine à fabriquer des histoires et à formater des esprits*, Paris, la Découverte, 2007, p.32.

<sup>18</sup> Il s'agit du slogan d'une agence de marketing relationnel cité par Christian Salmon, *Ibid.*, p.34.

<sup>19</sup> *Ibid.*, p.36.

<sup>20</sup> *Ibid.*, p.17.

cit à des fins de gestion ou de contrôle aboutissent ainsi à dénoncer le contrat fiction (qui ne permet pas de discerner la réalité de la fiction, et de suspendre l'incrédulité du lecteur, le temps d'un récit) en imposant à un lecteur transformé en "cobayes" » ce que le management appelle des "expériences tracées", c'est-à-dire des conduites soumises à des protocoles d'expérimentation<sup>21</sup>. »

L'usage détourné et instrumentalisé du récit fait alors volontairement disparaître les frontières entre fait et fiction. Françoise Lavocat débute son essai *Fait et Fiction*<sup>22</sup> sur ce constat : le storytelling, et plus généralement le courant panfictionnaliste porté par des écrivains ou des théoriciens au début des années 2000, cherche à brouiller les frontières entre fait et fiction. Les éléments fictionnels sont ainsi volontairement racontés pour être perçus comme des faits. La théoricienne de la littérature met en garde en refusant le jeu des confusions recherchées par le storytelling : les histoires produites par les storytellers cherchent à duper l'auditoire en faisant passer pour vrai ce qui est fictionnel. En ce sens, ce ne sont pas des fictions, mais des feintes mensongères car elles ne se prêtent pas au jeu de la fiction, dont l'impératif est de se dénoncer comme telle (tome [Effets de fictions dans les performances](#)).

La frontière entre fait et fiction est donc idéologique : il faut l'affirmer. Et la fiction, qui a été historiquement (et qui continue de l'être) une posture politique dans le design ne doit pas s'instrumentaliser dans une méthode dont l'enjeu est de faire de la narration - ou d'une fausse fiction - un moyen d'instrumentaliser, à dessein (économique) la forme.

---

<sup>21</sup> *Ibid.*, p.13.

<sup>22</sup> Françoise Lavocat, *Fait et fiction : pour une frontière*, Paris, Seuil, 2016, pp.31-56.

## DUST MOUNTAINS

Depuis tout ce temps, la ville entière vrombissait.

Le *Dust-Act* avait été voté puis ordonné, dans une forme de grand désespoir collectif qui avait fini par faire taire les individualités opposantes.

La ville entière vrombissait, immense machine à aspirer ce qui avait été réduit au néant. Cela évoquait, pour certains - ceux qui en avaient entendu parler par les générations précédentes - les monticules d'énergies noires d'un autre temps.

L'humanité s'était muée dans une civilisation nouvelle où la destruction devenait la nouvelle poétique du vivre ensemble. D'une civilisation qui sombrait dans ses ruines opulentes était né le pari fou de la réduction en miettes des objets de la société - pour tenter de ne pas finir soi-même poussière.

Toutes et tous travaillaient à la mise en œuvre d'un déconstructivisme qui n'opérait que parce que toutes et tous étaient tournées vers l'application minutieuse du pacte. Un acte destructeur mais salvateur. Une production de la dé-production comme antidote à l'Anthropocène.

Dans les paysages post-urbains se dressent désormais des usines dont la vocation est de faire éclore des *Dust Mountains*. La ville est devenue un road trip interminable, un travelling sans fin de bras mécaniques qui pêchent puis écrasent, réduisant en lambeaux tout ce qu'a produit la société « d'avant ».

On avait calculé que cela prendrait plusieurs décennies. De fait, l'effort collectif avait permis de réorganiser la société en fonction.

Certains amenaient les éléments, d'autres supervisaient leur destruction. Enfin, la majorité était volontaire pour s'affairer autour des *Dust Mountains* : dans un élan collaboratif évoquant les années 2000, toutes et toutes travaillaient d'arrache-pied à redonner forme et sens aux poussières : armés d'aspirateurs, unique nouvel outil de production, les résidents de la post-production aspiraient les



résidus de la déproduction pour les ensacher dans une toile ultra-résistante, normalisant un style *co-con* qui permettait de construire le strict nécessaire pour vivre. Cela faisait longtemps pourtant que l'on avait abandonné les mises en pratique d'un design survivaliste. Mais il se trouve que les aléas de la vie les avaient remises au goût du jour, recyclant là aussi des idées énoncées puis perdues dans les méandres d'une civilisation qui s'effondrait.

Comme quoi, rien ne se perd. Jamais.

D'après *Dust Furniture*, 2004  
Makkink & Bey

**« Alors, je me concentre sur moi-même, je cherche sur moi-même des fragments de pensée visuelle, avec la seule intention de faire vivre la vocation poétique<sup>25</sup>. »**

**« Étant donné l'insuffisance du projet à affronter le monde (...) <sup>24</sup> »**

---

**« Tout cela n'a pas la signification d'abandon à la superficialité mais au contraire, c'est un véritable culte de la surface, sur laquelle on écrit en la décorant, une richesse du conte visuel qui rachète la stupidité de la fonction. <sup>31</sup> »**

« Le travail de l'Atelier penche tellement vers le littéraire que nous avons dessiné des alphabets. Grâce à eux nous convertissons le conte littéraire en images. Les images sont donc, à leur tour, le conte des styles expressifs. On pourrait l'entendre comme une recherche sur la graphie d'une vision écrite. (...) Mais les contes et les lettres de nos "alphabets expressifs" ne doivent pas être entendus comme une construction symbolique où les significations sont préfigurées. Au contraire, les signes qui concourent à créer la graphie de la vision doivent être entendus comme des éléments quasi pré-linguistiques, qui ne sont pas encore liés à l'obligation d'un sens spécifique : ils sont des signifiants suspendus dans l'attente des significations que la destinée leur aura mises de côté<sup>33</sup>. »

**« Matrice littéraire pour transcription visuelle. <sup>23</sup> »**



« Le message qu’avec sa vie l’objet communique est un conte qui en revêt l’ample destinée en conférant une identité quasi littéraire aux silencieuses formes et aux matériaux du design. Il faut valoriser cette narration, et le projet doit se faire discursif, exactement comme s’il était lui-même le “je” narrateur du roman. La finalité est d’immerger la froide et violente consommation des choses dans un flux narratif, évocateur, psychique, émotionnel afin que l’homme hypermoderne puisse se mouvoir dans l’univers des objets comme dans une odyssée infinie pleine de rituels en lieu et place d’actions froides. “Design comme Odyssée” : pour transformer l’infini catalogue contemporain des objets en un paysage à traverser, en un voyage de découverte et de poésie<sup>26</sup>. »

---

« L’ornement est le liant, c’est la synthèse projectuelle - littéraire<sup>27</sup>. »

● « L’ornement est une chose positive car il est l’élément narratif qui anime l’objet froid tautologique. Ce qui est purement fonctionnel et n’a pas d’ornement perd en littérature : en enlevant le conte à l’objet, on en souligne la pauvreté technique<sup>29</sup>. »

« La narration de l’objet se coagule dans les choix formels, dans le caractère stylistique, dans l’identité structurelle, mais il est en avant dans la surface, dans la couleur, dans la décoration. Si dans le roman psychologique la trame littéraire est décrite depuis la surface des faits et dans les dialogues des personnages, dans les objets le projet se décrit également à travers la surface visible, perceptible, sensible. C’est en travaillant en particulier sur la surface des produits qu’il est possible d’en élargir la dimension littéraire<sup>28</sup>. »

*« Il faut émettre des images »*

*et non de l'idéologie<sup>32</sup>.»*

« Je n'ai jamais su qui étaient nos usagers, sinon qu'il s'agissait de personnes, une ou plusieurs.

Certes, ceux à qui nous nous intéressons, les vrais usagers à qui nous voulons transmettre l'éventuelle poésie ne sont pas ceux du marketing.

Et puis est-il difficile de répondre à cette question : doit-on aimer les hommes ou aimer nos disciplines<sup>30</sup> ? »

« Un objet n'est pas seulement un instrument. L'énergie qu'il exprime est un conte et a une destinée qui confère une identité littéraire aux silencieuses formes des choses. Je cherche toujours à exprimer la narrativité, le paradoxe exactement comme si chaque objet était le personnage d'un roman, tout comme ses utilisateurs<sup>34</sup>. »

---

« La silencieuse et amoureuse forme et présence des CHOSES VRAIES avec leur histoire, immuable, chamanique et infinie<sup>35</sup>. »

---

<sup>24</sup> Catherine Geel, « Cosmogonie d'un ciel nuageux » dans *Écrits, op. cit.*, p.344.

<sup>25</sup> Alessandro Mendini, « De la synthèse à la contamination des arts », *ibid.*, p.430.

<sup>26</sup> Alessandro Mendini, « Tokyo », *ibid.*, p.277.

<sup>27</sup> Alessandro Mendini, « Design comme Odyssée », *ibid.*, p.405.

<sup>28</sup> Alessandro Mendini, « Fragments et poussières atmosphériques » *ibid.*, p.389.

<sup>29</sup> Alessandro Mendini, « Design comme Odyssée », *ibid.*, p.411.

<sup>30</sup> Alessandro Mendini, « Fragments et poussières atmosphériques », *ibid.*, p.388.

<sup>31</sup> *Ibid.*, p.391.

<sup>32</sup> *Ibid.*, p.389.

<sup>33</sup> Alessandro Mendini, « De la synthèse à la contamination des arts », *ibid.*, p.433.

<sup>34</sup> Alessandro Mendini, « Fragments et poussières atmosphériques », *ibid.*, p.393.

<sup>35</sup> Alessandro Mendini, « Discours de Munster », *ibid.*, p.453.

<sup>36</sup> Alessandro Mendini, « Design aujourd'hui », *ibid.*, p.479.

### 1.3. Design et science-fiction

Au début des années 2000, des designers se sont emparés de la fiction, non pas dans les perspectives mendiniennes (ou, plus généralement des designers radicaux) en tant que matière visuelle, mais comme un outil littéraire pour penser le possible, le probable ou le spéculatif du futur.

Théorisé en 2009 par Julian Bleecker, artiste et ingénieur puis médiatisé par l'écrivain cyberpunk Bruce Sterling, sous le terme de design fiction, ce « courant » du design a fait florès très rapidement.

#### *Morris and Co*

Le succès actuel du design fiction ne doit pas masquer le fait que la fiction en tant qu'outil de conception, a déjà été explorée par certains designers précédemment. Il faut même remarquer que c'est par le premier designer de l'histoire, William Morris, que la forme fictionnelle est utilisée pour donner à penser le futur utopique de la société anglaise du XX<sup>e</sup> siècle. *Nouvelles de nulle part*, roman écrit en 1890, décrit un monde où l'art et la vie se conjuguent avec bonheur. « Le roman de Morris appartient à cette famille de textes, décrivant une situation extérieure au continuum temporel, qui accredit la thèse d'un autre monde. Ce déplacement sert à dénoncer de biais un état des choses, et à y répondre par la création de toutes pièces d'une contre-proposition<sup>1</sup>. » Le pouvoir de l'écriture et la mise en récit d'une fiction uchronique permettent au lecteur de se représenter la société à construire - société que le designer œuvre à développer dans ses engagements politiques, éducatifs et industriels.

La fiction dépeint la ville de Londres, bucolique, à taille humaine débarrassée de ses laideurs industrielles. Le roman pose les jalons d'une pensée écologique où les hommes vivent en harmonie avec la nature. La société promeut un idéal libertaire : les enfants ne vont pas à l'école et apprennent en faisant ; les femmes sont libres d'aller et venir dans leurs relations conjugales ; les citoyens participent à une forme de démocratie directe (l'ancien Parlement est devenu un entrepôt à fumier) ; l'égalité des sexes est acquise ; la famille n'est pas centrée sur son unique rôle parental ; le travail n'est plus subi mais choisi selon ses intérêts ; l'argent n'existe plus ; les maladies ont disparu<sup>2</sup>. Le travail littéraire de William Morris explore, sous le registre de la science-fiction, les dérives du capitalisme industriel naissant avec lesquelles, par ailleurs, le designer lutte tant dans ses actions politiques militantes qu'au sein de sa firme-atelier Morris & Co, convaincu que les arts décoratifs peuvent permettre de dépasser la décadence industrielle : poète et

<sup>1</sup> Alexandra Midal, *Politique fiction*, catal. expo., Cité du design, Saint-Étienne, Cité du design, 2012, p.111.

<sup>2</sup> Seule ombre au tableau dans cette vision extrêmement novatrice : les femmes, toujours belles, douces et souriantes (à l'exception de Philippa, sculptrice) restent engoncées dans la sphère domestique, entre loisir, travail artisanal et maîtresse de maison au service des hommes. Voir article de Catherine Durieux, « Les femmes dans *Nouvelles de Nulle Part* », *Revue Française de Civilisation Britannique*, XIII-1 | 2004. Disponible sur <http://journals.openedition.org/rfcb/3277> [consulté le 27 décembre 2020].

**« Si la ville est un endroit où un groupe d'hommes naît, vit et meurt ; si la ville est une mère qui soigne, protège ses fils et leur fournit tout ce dont ils ont besoin, décide comment ils sont heureux ; si la ville est tout cela indépendamment de ses dimensions physiques et démographiques, alors l'Astronef est aussi une ville qui, depuis des siècles, fait route précisément vers la planète d'une étoile éloignée à des milliers d'années-lumière<sup>23</sup>. »**

Quasiment un siècle après, le groupe d'architectes florentins Superstudio renoue avec la pratique de la science-fiction pour donner à voir douze villes idéales soit « douze contes prémonitoires pour une renaissance mystique de l'urbanisme ». Gian Piero Frassinelli, l'auteur de ces fictions, analyse la ville occidentale actuelle selon douze caractéristiques : en extrapolant une caractéristique par texte, il aboutit au portrait d'une ville « idéale » absurde, folle et cauchemardesque. *Les douze villes idéales*, textes fictionnels diffusés dans un magazine d'architecture italien, se lisent comme « une série de contre-utopie à vocation cathartique ». L'écriture s'accompagne de collages et de dessins. C'est un conte en douze épisodes qui pointe les absurdités du monde moderne et des normes de développement urbain, les dérives du modernisme architectural et technologique, les aberrations d'une société lorsqu'elle est trop parfaitement organisée et planifiée : la fin de partie aboutissant à la servitude volontaire.

**« C'est ainsi que, une génération après l'autre, l'Astronef avance vers son but, laissant trace le long de sa route de dépouilles à l'aspect de rubis, chargée de dormeurs aux rêves heureux jusqu'à la Nouvelle Terre : là ceux qui s'éveilleront fonderont une nouvelle Babylone et une nouvelle Jérusalem, une nouvelle Athènes et une nouvelle Rome, un nouveau Moscou et un nouveau New York, et naturellement aussi un nouveau Berlin, un nouveau Saïgon et une nouvelle ville du Cap. Et ils seront heureux<sup>24</sup>. »**

---

<sup>23</sup> Incipit de la quatrième ville *Les douze villes idéales*. La ville Astronef.

<sup>24</sup> Excipit de la quatrième ville *Les douze villes idéales*. La ville Astronef.



## Design fiction

Jusqu'alors réservée à des expérimentations épisodiques, la forme fictionnelle s'est vulgarisée, dans les années 2000, chez les designers au point de donner naissance à un nouveau courant intitulé design fiction. S'appuyant sur la science-fiction, le design fiction a pour ambition non pas tant la réalisation d'objet que la mise en forme de scénarios pour donner à voir le futur de la société. Julian Bleecker le définit ainsi : « Comme la science-fiction, le design fiction crée des dialogues imaginaires sur des mondes futurs possibles. Comme certaines formes de science-fiction, il spéculé sur un avenir proche du demain, extrapolé du présent. En spéculant, le design fiction jette un regard critique sur les formes actuelles des objets et les rituels d'interaction qu'ils permettent ou ne permettent pas<sup>25</sup>. »

L'objet est alors pensé comme un prototype diégétique, c'est-à-dire comme le support d'une fiction. L'objet n'a plus l'ambition d'être utilisé ni même produit en série. Le design fiction cherche à faire envisager des futurs potentiels en les matérialisant dans un objet qui n'a pas de vocation à exister dans le monde réel. Comme chez les designers radicaux de Superstudio ou d'Archigram, l'objet prototypé est complété par des séries d'images qui narrativisent les scénarios imaginés. Ainsi, l'objet n'existe qu'avec l'histoire et la fiction qui l'accompagne. Il métonymise le monde possible. « Le design fiction est un mélange de la science des faits et de la science-fiction. C'est une sorte de pratique auteurisée qui recombine les traditions de l'écriture et de l'art du récit avec le travail matériel des objets. Au travers de cette association, le design fiction crée des objets sociaux qui raconte des histoires - des choses qui participent du processus créatif en encourageant l'imagination humaine<sup>26</sup>. »

Dessiner un objet de design fiction signifie adhérer à un certain nombre de lois esthétiques<sup>27</sup>, la plus importante étant celle de l'irréel. L'objet se donne comme réel mais produit pourtant une sensation d'irréel. Il y a une façon spécifique de dessiner un artéfact diégétique pour qu'il puisse être spéculatif : « D'une manière ou d'une autre, ces objets, scènes, personnages, interactions et activités doivent paraître "réels" mais signalent gentiment qu'ils ne le sont pas. Ils doivent être plausibles mais pas nécessairement crédibles. Dans la vie de tous les jours, les produits doivent généralement être maîtrisés ; pour les prototypes diégétiques,

---

<sup>25</sup> « Design fiction is a mix of science fact, design and science-fiction. It is a kind of authoring practice that recombines the traditions of writing and story telling with the material crafting of objects. Through this combination, design fiction creates socialized objects that tell stories - things that participate in the creative process by encouraging the human imagination. » Julian Bleecker, *Design Fiction. A Short Essay on Design, Science, Fact and Fiction*. Near Futur Laboratory, Mars 2009, p.7. Disponible sur [http://drbfw5wfjlxon.cloudfront.net/writing/DesignFiction\\_WebEdition.pdf](http://drbfw5wfjlxon.cloudfront.net/writing/DesignFiction_WebEdition.pdf) [consulté le 30 décembre 2020].

<sup>26</sup> « Like science fiction, design fiction creates imaginative conversations about possible future worlds. Like some forms of science fiction, it speculates about a near future tomorrow, extrapolating from today. In the speculation, design fiction casts a critical eye on current object forms and the interaction rituals they allow and disallow. » Julian Bleecker, *ibid.*, p.8.

<sup>27</sup> « Designing for unreality has its own aesthetic rules. » Anthony Dunne et Fiona Raby, *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2013, p.97.

la fiction devient importante<sup>28</sup>. » L'artéfact diégétique doit légèrement exagérer son irréalité. Car de l'histoire spéculative tissée autour de l'objet doivent émerger des questions et du débat. Là se situe l'enjeu du design fiction : il a une mission profondément pédagogique. Son objectif consiste à développer des scénarios d'anticipation à travers les objets pour faire réfléchir un auditoire. Et dans la triade probable, plausible, possible, l'amener à se demander ce qui serait préférable. L'objet est alors un artéfact diégétique dont la force d'incarnation donne aux spectateurs-lecteurs la confrontation à des futurs probables. Minvielle et Wathelet précisent que « l'enjeu est de produire un travail de design, et donc de maquetter des objets en priorité, dans la plus pure tradition des beaux-arts dans laquelle il s'inscrit, afin de porter un regard sur le monde<sup>29</sup>. »

C'est pourquoi le contexte de diffusion de la fiction est essentiel<sup>30</sup>. Celui-ci doit permettre de suspendre la méfiance produite par l'artéfact diégétique et de faire adhérer l'auditeur ou le lecteur au récit. Il s'agit de créer un choc des consciences pour faire réfléchir. Une fois le choc cathartique créé, alors les designers peuvent énoncer que tout ceci n'est qu'une fiction. Le design fiction se veut donc une habile hybridation entre artéfact diégétique et storytelling avant de faire tomber le masque : tout ceci n'est qu'une (science) fiction.

Théoriciens du design fiction, les designers anglais Dunne et Raby considèrent que « les fictions ne sont pas un but ou quelque chose avec lequel lutter mais un moyen pour déployer l'imaginaire des pensées et pour spéculer<sup>31</sup>. » Dans les années 2000, avant même que le terme ne soit inventé, ils avaient fait du « *What ifs* » l'enjeu de leurs recherches sur les objets électroniques. Dans leur série *Technological Dreams Series*, ils s'interrogent sur le rôle, les contraintes et les normes de conduite imposées par les nouvelles technologies et remettent en question le postulat selon lequel toute technologie est considérée comme bonne et allant dans le sens du progrès. Les objets qu'ils conçoivent n'ont donc pas vocation à exister sur un marché et sont même dessinés de telle sorte que leur nature fictionnelle soit renforcée. Il s'agit d'« obliger [r] les spectateurs à suspendre leur incrédulité et à laisser leur imagination s'égarer, à oublier momentanément comment les choses sont maintenant et à se demander comment les choses pourraient être<sup>32</sup>. » La fiction par l'objet (qu'ils nomment *Physical Fiction*) est utilisée non seulement comme outil de spéculation mais aussi comme outil

<sup>28</sup> « Somehow these objects, scenes, characters, interactions and activities must appear "real" but gently signal they are not. They must be plausible but not necessarily believable... In everyday life, products usually need to be subdued; for props, drama becomes important. » Anthony Dunne et Fiona Raby, *ibid.*, p.97.

<sup>29</sup> Nicolas Minvielle et Olivier Wathelet, « Le design fiction, une méthode pour explorer les futurs et construire l'avenir ? » dans *Futuribles*, 2017/6, n° 421, p.76.

<sup>30</sup> A cet égard, on peut citer l'implant dentaire faisant office de téléphone connecté des designers Auger-Loiseau dont l'image a fait la couverture du *Times Magazine* en 2002. La presse s'est enthousiasmée pour cette proposition, qui allait révolutionner le monde de la communication. Mais cet objet n'était qu'un prototype diégétique, qui n'a jamais eu l'ambition d'être commercialisé, et destiné, avant tout, à ouvrir le débat sur nos rapports avec les téléphones portables.

<sup>31</sup> « Their fictional nature requires viewers to suspend their disbelief and allow their imagination to wander, to momentarily forget how things are now, and wonder about how things could be. (...) For us, fictions are not a destination or something to be strived for but a medium to aid imaginative thought - to speculate with.» Anthony Dunne et Fiona Raby, *Speculative Everything*, op. cit., p.3.

<sup>32</sup> *Ibid.*, p.3.

cognitif pour se familiariser avec les nouvelles technologies et pour appréhender un futur qui peut être angoissant pour qui ne l'a pas imaginé suffisamment en amont<sup>33</sup>.

Dans leur ouvrage sorti en 2013, *Speculative Everything*, un essai en forme de synthèse sur toutes les recherches développées par le design fiction, Dunne et Raby affirment que le design doit emprunter à toutes les disciplines et à toutes sortes de formes fictionnelles que ce soit le cinéma, la littérature, les sciences, l'art. Ce qui compte pour les designers, c'est de créer de la fiction car celle-ci va générer des expériences de pensées qui feront advenir le « consumer-citizen ». C'est pourquoi ils considèrent les fictions comme fonctionnelles<sup>34</sup>. L'adage « Form Follows Function » devient avec Dunne et Raby un « Form Follows Fiction ». C'est pourquoi aussi, en hybridant des registres, des formes et des formats, le designer « est quelque part entre : nous donnons des indices visuels mais le regardeur doit tout de même imaginer le monde auquel appartiennent ces objets, ainsi que la politique, le social, les relations et l'idéologie<sup>35</sup>. »

Avec William Morris, Superstudio, Dunne et Raby, la fiction se pose comme un miroir grossissant, déformant de la réalité. À l'image de la science-fiction, le design fiction cherche à se poser comme forme spéculative afin de dessiner les contours d'un réel à venir.

« Les designers sont des fictionnaires qui s'ignorent<sup>36</sup>. »

---

<sup>33</sup> En ce sens, on peut retrouver exprimer la même idée d'une fiction thérapeutique dans la *Théorie du Fictionnaire* de Dominiq Jenvrey. (tome [Performances fictionnées](#))

<sup>34</sup> « We can still create functional fictions that help us explore the kind of biotechnological world we wish to live. » *Ibid.*, p.66.

<sup>35</sup> « As designers, may be we are somewhere in between; we provide visual clues but the viewer still has to imagine the world the designs belong to and its politics, social, relations and ideology. » *Ibid.*, p.75.

<sup>36</sup> « Designers are today fictioneers in denial. » *Ibid.*, p.88.



**2 | OBJETS  
ET RÉCITS**

## 2.1. Form Opens Fiction

**« Le projet doit s'exercer sur les territoires de l'imaginaire, créer de nouveaux récits et de nouvelles fictions qui viendront augmenter l'épaisseur du réel<sup>37</sup>. »**

Un autre courant, dont nous avons entraperçu précédemment le rapport à la fiction à travers les textes d'Alessandro Mendini s'est déployé en parallèle de ce qu'on appelle le design fiction. La fiction n'est pas entendue alors comme un outil ou une méthode pour penser et apprivoiser le futur via des scénarios en s'inspirant des récits utopiques, contre-utopiques, dystopiques ou uchroniques. La fiction est d'abord une forme qui révèle l'imaginaire poétique incarné dans un objet.

Avec les designers radicaux des années 1960, l'objet devient le lieu d'exploration d'un imaginaire. La fiction est inscrite dans la plasticité de l'objet, en filigrane, pourrait-on dire, sans qu'un scénario d'usage ne lui soit nécessairement associé : la puissance fictionnelle est assumée tout en n'étant que suggérée par des jeux formels. C'est une des réponses que les designers de cette époque ont donnée, se sentant pris en étau entre l'émergence de la société de consommation et l'échec du projet moderniste. Au même moment, le succès de la sémiologie et l'influence des essais anthropologiques sur la place de l'objet dans les sociétés en dehors du monde occidental font vaciller la conception de l'architecture et du design.

Opérant un changement de cap radical, les designers refusent le fonctionnalisme et revendiquent de sculpter la matière imaginaire (la leur, celle du monde qui les entoure ou qu'ils aimeraient faire émerger ici et maintenant) pour la formaliser dans l'objet. « Les meubles et vases de l'époque s'apprécient non plus comme des éléments fonctionnels d'un intérieur bourgeois mais comme des sculptures ayant une vie autonome<sup>38</sup> » dira Sottsass. Les objets de Branzi, Sottsass, Mendini, chacun avec leur singularité, et en fonction des décennies, sont des réponses à la crise du fonctionnalisme. À la série industrielle et au Good Design s'opposent la production artisanale et le récit ou la fiction.

Je ne m'entendrais pas sur cette histoire du design déjà particulièrement étudiée. Il semble important toutefois de préciser dans cette histoire-là comment la performance et plus spécifiquement l'objet performé a aussi permis, selon les mots de Branzi, d'« augmenter l'épaisseur du réel » et de « créer de nouvelles fictions » avec un décalage et une ambition particulièrement novateurs eu égard aux disciplines dans lesquelles ces propositions émergeaient.

<sup>37</sup> Andrea Branzi, *Le Design italien : la casa calda*, Paris, Ed. de l'Équerre, 1985, p.8.

<sup>38</sup> Ettore Sottsass, cité par Marie Pok, «Design et art, un mariage arrangé » dans Laurent Busine et Denis Gielen (dir.), *Le fabuleux destin du quotidien*, catal. expo., Luxembourg, Mac's et Grand Hornu, 2010, p.209.

## Le groupe UFO

Au moment où l'architecture se redéfinissait par le design, les happenings étaient le lieu du renouvellement de l'art : nourris des recherches de Kaprow, certains designers italiens se sont alors saisis de la performance pour faire de l'architecture. Plutôt que de construire des bâtiments, ils ont voulu investir le monde dans un rapport d'immédiateté, de rencontre et d'effet direct avec un public. Ce faisant, ils s'agissait pour ces designers d'être architectes autrement et d'interroger leur discipline, à l'image de la révolution qui s'opéraient chez les artistes performeurs américains.

À cet égard, le collectif d'architectes réunis sous le nom du groupe UFO, dès la fin des années 1960, crée des performances avec des objets gonflables surdimensionnés qui reprennent les symboles de la société de consommation (le tube Colgate, des spaghettis Buitoni à titre d'exemple). Ces objets volants non identifiés sont installés dans la ville afin de l'obstruer et d'en paralyser sa circulation : ne pas la rendre plus fluide, donc, ou plus vivable, mais au contraire, l'étouffer en particulier dans les moments du quotidien déjà denses (sortie de messe, heure des repas, inaugurations...). Les *Sette Urboeffimeri* (sept formes gonflables qui ont « défilé » dans la ville pendant plusieurs mois de février à juin 1968) font directement référence aux *Six Happenings* de Kaprow.

L'objet en tant que signe, la forme en tant que métaphore, l'architecture en tant que narration : les propositions des étudiants du groupe UFO sont issues des cours de sémiologie d'Umberto Eco qui enseignait alors à la faculté d'architecture de Florence depuis 1965. Leurs pièces, tant du côté de l'objet performé que de celui de l'objet décoratif sont un jeu permanent avec les stéréotypes, les symboles et les codes : UFO crée des œuvres en maniant « la conceptualisation de symboles<sup>39</sup> » et « expérimente la polysémie, la fission sémantique, les connotations provocatrices et l'association d'idées (...) entre art pop et art conceptuel<sup>40</sup>. »

## Gianni Pettena

La performance pour Gianni Pettena est un des socles de sa pratique qu'il nomme *Anarchitecture* soit « une métaphore pour parler d'une condition créatrice qui était destinée à faire de l'architecture mais qui aboutit à faire de l'art<sup>41</sup>. »

En 1969, lors de l'évènement *Campo Urbano* à Côme, il fait suspendre une ligne de linge de maison entre la façade de l'église de la Piazza del Duomo et les immeubles qui lui font face. En installant des draps sur la place la plus publique de

<sup>39</sup> Lapo Binazzi, vidéo de l'exposition Architecture et Utopie en Toscane (Salon du Meuble 2011), Centre Luigi Pecci, Milan. Disponible sur <https://www.youtube.com/watch?v=stqJBk-7qv0> [consulté le 26 décembre 2020].

<sup>40</sup> Lapo Binazzi, interview par Guido Molinari, 10 mai 2019. « UFO experimented with polysemy, semantic fission, provocative connotations, and the association of ideas (...) UFO always moved in a borderline temporal and epochal territory between Pop and Conceptual. » Disponible sur <https://www.superfruitstudio.com/interviews-and-co/2019/4/19/radical-point-of-view-an-interview-with-lapo-binazzi-co-founder-of-ufo> [consulté le 26 décembre 2020].

<sup>41</sup> Gianni Pettena, cité par Marie-Ange Brayer, « Lecture du paysage dans l'œuvre de Gianni Pettena » dans *Gianni Pettena*, Orléans, FRAC centre, Orléans, Éditions HX, 2002, p. 42.

la ville, en faisant surgir au cœur même des symboles architecturaux du pouvoir, l'Anarchitecte crée une action qui fait image et qui renvoie indubitablement à une autre poétique de la ville : celles d'habitants qui n'hésitent pas à s'approprier leurs façades à toutes fins utiles. Habiter, ce n'est donc pas uniquement occuper un logement, mais c'est aussi une manière d'utiliser la ville, d'y vivre et d'y être. Être architecte, ce n'est donc plus nécessairement construire, mais donner à voir sur la place publique ce qui est sous les yeux de chacun : une culture vernaculaire produisant un lien social mais que le pouvoir occulte. C'est opposer à la représentation du pouvoir, et ce qu'elle a de pérenne et péremptoire, la fluidité et la vivacité du quotidien. « La performance *Laundry* (...) rendait le pouvoir au peuple en montrant qu'une profusion de vêtements, de draps et de couvertures pouvait capturer l'espace public, en insérant simplement la trace d'un acte ordinaire d'hygiène domestique, emprunté aux ruelles typiques de l'Italie<sup>42</sup>. » Dans les rapports entre le pouvoir et la vie quotidienne que nous invite à considérer Gianni Pettena, j'aime y voir aussi une intention féministe : l'artiste architecte oppose à la structure rigide et omnipotente des bâtiments, symboles d'une puissance étatique, culturelle, religieuse, la tradition de faire sécher le linge en façades, tradition bien souvent associée au travail domestique féminin. Deux manières de vivre la ville, qui pointent la question du genre dans celle de l'habiter. Et l'artiste a décidément choisi son camp.

Deux ans après, en 1971, Gianni Pettena est invité en résidence à Minneapolis et collabore avec l'école d'art et de design. Il conçoit une performance *Wearable Chairs* (*Verstirsi di sedie*, soit traduit littéralement de l'italien *S'habiller d'une chaise*) dans lesquels un groupe d'étudiants américains est amené à performer un objet.

Se déplaçant en file indienne, le groupe arpente la ville avec des chaises pliables harnachées sur le dos. Le design de la chaise est réduit à son extrême essence (deux carrés évidés en guise de pied et de dossier, un carré plein pour l'assise). Lorsque la chaise est sur le dos, rien ne fait signe : aucun indice ne peut donner cette ossature de bois pour chaise. Lorsqu'elle est dépliée et que l'on s'y assied, alors, elle se donne à lire. « Ce n'est plus la chaise qui supporte l'homme mais l'homme qui porte la chaise. La chaise portable lui permet de se reposer quand il le souhaite, et se donne dans son adhérence absolue au corps : elle colle à l'instant où l'on voudra s'asseoir. Diminutif de la maison, la "chaise portable" reconstitue un mode mobile d'habiter, sans architecture<sup>43</sup>. » Ici aussi l'architecture est flottante, mouvante, performative. L'architecte est un marcheur et son corps est son outil. « Gianni Pettena avançait l'idée que l'important, dans notre relation aux objets n'est pas tant l'activité nominative que performative. "How to do things with Words" écrivait John Austin au début des années 60 : "Quand dire c'est

---

<sup>42</sup> James Wines, « Gianni Pettana » dans *Gianni Pettena*, *op.cit.*, p.36.

<sup>43</sup> Marie-Ange Brayer, « Lecture du paysage dans l'œuvre de Gianni Pettena », *art. cit.*, p. 40.

faire". La chaise est pour Pettena, un énoncé potentiel performatif à réactiver<sup>44</sup>. » Ce postulat est clairement énoncé dans le principe même de l'exposition de la performance : les chaises aujourd'hui exposées à Beaubourg sont données comme mortes, figées dans de la résine, impossibles à utiliser. Quelques feuilles format A4 accompagnent les chaises présentées avec ces mots tapés à la machine :

« *To these chairs life was given  
between 3pm and 5pm  
On February 12, 1971* »

« *A very ephemeral life  
Only when  
they are worn* »

« *Otherwise they lie  
Dismembered  
Without any meaning* »

« *It seems that  
The meaning is  
Being tied to  
The chair* »

« *Now  
These chairs are here  
As witness  
Of the time  
They had life* »

Ces deux performances m'intéressent en ce qu'elles déploient un récit (ou un contre-récit) dans la ville en activant des questions d'usage : la Piazza del Duomo par l'introduction du linge de maison devient une ruelle où le domestique s'affiche à l'extérieur tout comme les *Wearable Chairs* font salon (cette image apparaît inévitablement à l'esprit lorsque dix étudiants s'assoient sur leur chaise, au beau milieu d'un trottoir). Quant aux spaghettis géants gonflables du groupe UFO, ils sortent la cuisine dans la rue, et confrontent la démesure pop, absurde, ostentatoire à la culture culinaire du foyer italien.

Pour autant, les intentions de confrontation au réel n'opèrent pas exactement de la même façon : « Alors que le groupe UFO élaborait à la même époque ses interventions comme des événements discursifs, des fictions participatives, les actions de Gianni Pettena interviennent comme une interrogation sur le

---

<sup>44</sup> *Ibid.*



réel<sup>45</sup>. » Fictions assumées et revendiquées ou subtils contre-récits, ces performances revendiquent, en faisant usage d'objets, une manière d'habiter la ville et posent les jalons de ce qui sera, ultérieurement la performance-fiction. Ainsi, à l'opposé de ce qu'induit le design fiction, l'objet est ici vecteur de poésie plutôt que de spéculation. Le « Form Follows Fiction » devient alors un « Form Opens Fiction ».

---

<sup>45</sup> Frédéric Miyagou, « Architecture entropique » dans *Gianni Pettena, op. cit.*, p. 68.

## 2.2. Récits et objets

### LIBÉREZ-DÉLIVREZ

Je me souviens, petite, d'avoir vu ma grand-mère danser avec une machine-outil. Enfin, danser n'est peut-être pas tout à fait le mot.

S'activer autour avec grâce et précision serait sans doute une plus juste définition de son comportement. De la même manière que certains vouaient à leur voiture ou leur moto une admiration sans limite, mon aïeule avait fétichisé cet engin, modèle réduit d'une grue de chantier, et lui avait donné, en conséquence, une place de choix : elle l'avait installée avec insolence au milieu du salon. Grâce à cette machine, elle se vantait de pouvoir enfin être libérée du joug domestique, que par ailleurs elle ne connaissait absolument pas : au sein du foyer, c'était son mari qui régnait dans l'espace de la cuisine. Chef d'un restaurant qui connut son heure de gloire, mon grand-père avait pris ses quartiers devant les fourneaux lorsqu'il avait pris sa retraite. Ma grand-mère ne cuisinait jamais. Et ne faisait jamais les courses. Souvent, j'entendais ses amis s'extasier devant cette situation et lui clamer régulièrement la chance qu'elle avait de ne jamais avoir à s'occuper des repas.

Le temps qu'elle ne passait pas à cuisiner, elle le dépensait dans la fabrication de sa machine-outil : le garage, qui lui tenait lieu d'atelier, était son espace domestique. Prise en étau entre une Toyota et tout un ensemble d'objets accumulés au fil du temps, je la regardais travailler à l'assemblage de pièces qui me semblaient n'être qu'un alphabet hiéroglyphique incompréhensible.

Un jour, ce qui n'était qu'amas de ferrailles, de tubes, de parpaings et de fils électriques commença à s'élever pour finalement évoquer une grue.

Cela n'avait pas la taille d'un jouet pour enfant. Mais n'avait pas non plus le look d'une maquette. C'était un objet curieux.

« Tu vas voir, ma petite, dit-elle, avec ça, je vais libérer la femme ».

Et s'est ensuivi le déménagement de la machine au beau milieu du salon. Bien que totalement incongru, il faut dire que son objet avait fière allure et revendiquait sa place avec superbe. Pendant quelques jours, personne n'eut le droit d'y toucher. Il fallait regarder, supputer, mais tout geste nous était interdit. Nous devions en quelque sorte apprivoiser la bête dans son silence et sa réserve avant qu'elle ne s'active.

Je me souviens très bien du jour où ma grand-mère nous fit la démonstration de cette machine-outil qu'elle avait mis tant de temps à concocter. Tout en s'approchant d'elle, je la vis se transformer : sourires multiples, expressions d'une excitante sérénité. Elle entama alors une danse, rigoureuse, précise et poétiquement mécanique avec sa grue. Ses mains allaient et venaient, semblant caresser ou essuyer, peut-être, les tiges métalliques orange du corps dénudé de la machine. Le parpaing était choyé comme si sa matière rugueuse n'était qu'une soyeuse touffe de poils. Ce faisant, elle semblait vouloir amadouer l'animal, jusqu'à ce que celui-ci se mette à vrombir : un ronronnement plus rocailleux que bienheureux d'ailleurs. Cela dura un temps certain. Mais tandis que nous étions tous occupés à comprendre le mécanisme qui se mettait en branle sous nos yeux, de l'autre côté de la machine, une mousse volumineuse était en train d'apparaître. J'avais l'impression d'assister à la naissance d'un nuage, onctueux, qui semblait prendre ses aises. Une expansion sans fin, d'une grande douceur, contrastant fièrement avec l'acier brut et froid et le volume sonore qui faisait régner une ambiance étourdissante.

La machine avait l'air tantôt d'un marteau-piqueur, tantôt d'une pieuvre métallique dont les fouets semblaient vouloir forer indéfiniment les volutes blanches de la mousse.

Soudainement, ma grand-mère dut estimer que le spectacle était fini : elle arrêta tout, et nous tendit des coupes qui contenaient la précieuse et immaculée mixture. Religieusement, nous goûtâmes. Et il faut

bien dire que nous fûmes tous sous le charme.

Son projet ne s'arrêta pas là. Il s'agissait bien évidemment de répandre la bonne nouvelle dans le monde. Ma grand-mère prit modèle sur ce qu'elle avait connu précédemment. Les réunions Tupperware et Thermomix. Et monta un fan-club autour de sa machine. Elle invita régulièrement des femmes, plus ou moins jeunes, pour leur refaire la démonstration à laquelle nous avons assisté, et leur suggérer de passer commande de ce batteur géant comme outil d'émancipation de leur place de cuisinière au sein de leur famille. Faire à manger devenait une joute dansée, une sorte de capoeira domestique où l'esclave devenait le maître.

D'ailleurs, ma grand-mère insistait beaucoup sur l'emplacement de cette machine, qui devait prendre place partout sauf dans la cuisine. Et là-dessus, elle ne transigeait pas. Elle supervisait elle-même, tel un contremaître, l'arrivée de la grue-batteuse. Il fallait qu'elle soit vue. C'était un manifeste en volume, disait-elle.

J'aimais bien la suivre dans les différents foyers qu'elle avait convaincus. Je l'écoutais vanter subtilement la mécanique du corps féminin face à la machine. Et la puissance gustative que tout un chacun pouvait produire en actionnant de manière chorégraphique et mécanique les fouets dans les matières alimentaires. Elle était persuadée que, ce faisant, les usagères, pour ne pas dire les artisanes, du batteur géant, allaient générer des émules : et que de nouvelles machines allaient être conçues par toutes, de sorte que les maisons entières deviendraient de tonitruants laboratoires de machines féministes. C'était sa façon à elle de continuer le projet de ses propres aïeules. Et il me semblait fort méritant.

D'après *Apparition d'une île*, 2011  
Becquemin & Sagot

## *Le monde objectal*

Andrea Branzi, en proie à l'absolue prolifération des objets que rend possible la production industrielle associée au système capitaliste, n'a de cesse dans ses écrits de rappeler le passage d'un monde architectural au monde objectal :

**« Jusqu'à la fin du XVIIIe siècle, l'architecture représentait à elle seule l'univers construit, en ce sens que, outre la nature, l'homme n'était environné que d'édifices : maisons, palais, monuments et route. À l'époque, les objets étaient rares et tout à fait secondaires : sièges, tables et autres pièces de mobilier, y compris de travail, n'étaient que le corollaire, mineur, de l'utilitaire et de la décoration. Leur nombre même à l'intérieur des habitations était également très restreint. L'architecture produisait et contrôlait dans sa totalité le système des signes de référence du territoire et du cadre de vie. (...) La révolution industrielle a entraîné, en autres bouleversements culturels radicaux, une mutation de l'objet. Ce phénomène est dû à la production de marchandises, objets, outils, appareils, systèmes de production et de service qui en l'espace de deux siècles ont envahi l'univers matériel, au point de créer autour de l'homme et de son expérience quotidienne une présence continue et compacte.**

**On peut supposer qu'au début du siècle dernier, une famille de quatre personnes moyennement aisée, était entourée, dans sa propre maison, d'un système d'objets composé de 150 à 200 éléments tout au plus. Aujourd'hui, elle disposerait d'un système d'environ 2 500 à 3 000 objets, y compris les appareils électroménagers et les objets d'agrément. Exception faite des livres, disques et autres cassettes. À travers un processus lent mais inexorable, on a pu assister, en fait, à une véritable révolution qui a remplacé par les objets (industriels ou non) cette présence environnante que constituait autrefois l'architecture. Les objets ont augmenté en nombre, leur utilisation et leur fonctionnement ont créé un fossé quasiment infranchissable dans l'expérience citadine de l'homme.**

## **Celui-ci vit, travaille et habite dans un univers d'objets qui se renouvellent, se spécialisent et sont sa véritable interface<sup>46</sup>. »**

Cet environnement, « dont nous ne pouvons plus nous dégager<sup>47</sup> », est la réalité de tout un chacun avec laquelle il faut composer, mais c'est en particulier la pierre de touche du designer, qui, de fait, possède un rôle central dans la construction de la société.

Dans le colloque intitulé *Contribution à une culture de l'objet*, Jean-Pierre Greff reprend à son compte la distinction entre l'objet et la chose : l'objet, même le plus modeste, « implique une conception de l'homme et du monde », mobilise donc une culture, à la différence de « la chose, naturelle et immuable.<sup>48</sup> » L'objet est le vecteur privilégié d'une culture matérielle (« Le véhicule d'une culture »<sup>49</sup> selon les mots Andrea Branzi) et devient le témoin et le passeur d'un espace-temps spécifique qui révèle les relations que l'homme entretient avec son milieu. L'objet est donc toujours un objet de culture, historiquement, géographiquement et socialement déterminé.

Dans « *Qu'est-ce que le Kitsch ?* », un texte écrit par Alessandro Mendini en préface à la traduction italienne de l'ouvrage d'Abraham Moles, le designer italien explicite comment les « objets et les produits (...) ont avant tout pris la place des choses naturelles. (...) En effet, l'environnement artificiel outrepassé à l'infini ce que nos défunts professeurs d'histoire appelaient l'Art et la Science : pour eux, la "culture" était essentiellement ce qu'il y a dans les Bibliothèques, dans les Musées et dans les Codes. Désormais, elle comporte au contraire tout un inventaire d'objets et de services qui portent le signe de la société, des produits de l'homme dans lesquels il trouve son reflet : les formes de l'assiette ou de la table sont l'expression même de la société, elles sont porteuses de signes, comme les mots du langage et à ce titre, elles doivent être considérées<sup>50</sup>. » Les objets sont des médiateurs. C'est pourquoi, comme l'affirme régulièrement Andrea Branzi au fil de ses écrits, « les objets ne sont pas et n'ont jamais été que des "objets", c'est-à-dire des outils conçus pour réaliser des opérations simples dans le cadre du travail ou de la vie quotidienne. » Ils sont « les segments d'un univers humain fait de relations, matérielles et immatérielles, qui demeurent méconnues<sup>51</sup>. » L'objet est donc plus toujours qu'un objet : il est un système relationnel.

<sup>46</sup> Andrea Branzi, *Nouvelles de la métropole froide : design et seconde modernité*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1992, pp.26-27.

<sup>47</sup> « G.Dorfles écrivait en 1968 dans son essai prémonitoire *Artifice et nature* : "Aujourd'hui, plus que jamais, nous vivons dans un monde où l'importance prise par les objets qui nous entourent est devenue presque aussi grande que celle de la nature qui nous a créés et dont notre planète est constituée ; si nous voulons faire une analyse de notre société, de notre art, nous ne pouvons donc le faire qu'à condition de tenir compte de cet univers objectal et artificiel dont nous ne pouvons plus nous dégager, mais dont nous pouvons être enfin conscients". » Alberto Fiz, *Alessandro Mendini : empatie : un viaggio da Proust a Cattelan*, catal. expo., Centre Saint-Benin, Milan, Silvana Editoriale, 2014, p.17.

<sup>48</sup> Jean-Pierre Greff, « Introduction au colloque », dans Jean-Pierre Greff (dir.), *Contribution à une culture de l'objet*, Strasbourg, Ecole des arts décoratifs de Strasbourg, 1995, p.12.

<sup>49</sup> Andrea Branzi, *La casa calda*, op. cit., p 16.

<sup>50</sup> Alessandro Mendini, « Qu'est-ce que le kitsch ? » dans *Écrits*, op. cit., p.210.

<sup>51</sup> Andrea Branzi, *Qu'est ce que le design ?*, Paris, Grund, 2009, pp.9-15.

Concevoir un objet revient à prendre en compte la manière dont celui-ci va être le médiateur d'un faisceau de relations, avec l'autre, avec son milieu, de quelle manière il est porteur d'une culture et passeur de valeurs sociales et politiques, en somme, d'une vision du monde. Résumée de manière extrêmement convaincante sous la plume d'Andrea Branzi : « Alors que leur expérience [celle de nos grands-parents] se réalisait "dans la rencontre avec l'homme", la nôtre naît « de la rencontre avec les objets ». La métropole latine actuelle, cet univers artificiel sans origine et sans destin, exprime non pas la condition de l'homme, mais celle des marchandises ; l'univers avec lequel l'homme moderne se trouve en contact est fait d'un système d'objets. Ils sont une présence pleine et extensive qui fait écran et remplace l'homme lui-même<sup>52</sup>. »

Dans les années 1960, le constat de l'omniprésence de l'objet s'est associé à la place du récit, comme élément structurel d'une société. Il revient à Barthes d'avoir rappelé que « sous ses formes presque infinies, le récit est présent dans tous les temps, dans tous les lieux, dans toutes les sociétés ; le récit commence avec l'histoire même de l'humanité ; il n'y a pas, il n'y a jamais eu nulle part aucun peuple sans récit. (...) Le récit est là comme la vie<sup>53</sup>. » Nous baignons autant dans les objets que dans les récits et sommes immergés dedans comme dans un liquide amniotique, l'un nourrissant l'autre. Objets et récits sont inextricablement liés. Le monde objectal qui nous entoure est porteur d'histoires et de récits, qui racontent ou traduisent, par les images, et non plus par les mots, notre culture matérielle. Travailler ces récits, en en faisant des images, des actions, ou encore des scénarios est devenu le paradigme d'une certaine création contemporaine, celle qui se préoccupe des objets et de ce que leurs usages signifient lorsqu'ils sont remis en perspective avec la culture matérielle.

Artistes comme designers, depuis les années 1960, se saisissent de ce qui est *par-delà* l'objet, *par-delà* la fonction, et même *par-delà* le signe. Pour Nicolas Bourriaud, les artistes mettent à jour les « narrations pliées<sup>54</sup> » des formes et proposent un récit alternatif (voire une fiction). Pour Jan Boelen, les designers « révèlent non seulement certaines relations entre les choses, mais aussi (...) comment ces relations peuvent devenir signifiantes<sup>55</sup> » dans un écosystème où « les adaptations de nos comportements, de nos objets, de nos systèmes évoluent dans un flux continu et réagissent constamment les uns aux autres à l'intérieur d'un méta-système auto-organisé mais imprévisible<sup>56</sup>. »

---

<sup>52</sup> Andréa Branzi, *Nouvelles de la métropole froide*, op.cit., p.63.

<sup>53</sup> Roland Barthes, « Introduction à l'analyse structurale des récits », dans *Communications*, 8, 1966, p.1.

<sup>54</sup> « Pour les artistes qui contribuent à la naissance d'une culture de l'activité, les formes qui nous entourent sont des matérialisations de ces récits. Ces narrations "pliées" et enfouies dans tous les produits culturels, mais aussi dans notre environnement quotidien, reproduisent des scénarios communautaires qui sont plus ou moins implicites. » Nicolas Bourriaud, *Postproduction*, Dijon, les Presses du réel, 2003, p.41. Nommés par le commissaire et critique comme « les artistes de la postproduction », ceux-ci se font les décrypteurs des scénarios collectifs puis les producteurs de nouveaux espaces narratifs alternatifs.

<sup>55</sup> Jan Boelen, « Un design des tactiques » dans Jehanne Dautrey et Emanuele Quinz (dir.), *Strange Design*, op. cit., p.294.

<sup>56</sup> *Ibid.*

En proposant des objets dont ils narrativisent les enjeux relationnels, en les immergeant ensuite dans le quotidien, ils construisent alors une contre-culture matérielle.



## 2.3. Performer l'objet : d'Oskar Schlemmer à Wieki Somers

Il faudrait alors se demander pourquoi la performance. Si les artistes et les designers convoquent les récits et distillent une force fictionnelle au sein de leurs objets, que propose alors de plus ou de différent l'objet performé ?

Interviewé par Emanuele Quinz dans *Strange Design*, Jan Boelen remarque que

**« Tout designer dit que son objet raconte une histoire, mais en fait, c'est beaucoup plus intéressant quand l'objet réalise une performance. De tels objets ne sont pas faits pour une forme finale statique, modelée selon des critères esthétiques précis, mais ils émergent au contraire de processus expérimentaux. La notion de processus en design est liée à la notion de performance en art : la performativité indique le fait que l'œuvre a un public, et en fait répond, réagit à ce public, qui est présent dans l'espace. De la même manière que John Cage a créé un certain nombre de ses pièces comme des dispositifs d'interaction entre le performeur et le public, le designer peut concevoir ainsi son projet<sup>57</sup>. »**

### *Oskar Schlemmer*

Oskar Schlemmer est un des premiers designers, si ce n'est le premier, à avoir investi la performance. Tout en étant fidèle à la philosophie du Bauhaus qui souhaitait activement mettre en place une symbiose entre les arts et de la technique, Oskar Schlemmer a toujours assumé la fibre théâtrale et le goût de la mise en scène, qu'il considère être un héritage de son père. Celle-ci lui permet d'explorer et de combiner, sans aucune retenue, ses recherches picturales au cœur de la scène. Ses œuvres performantielles, qui explorent le mouvement et la scène sans pour autant être complètement de l'ordre de la danse, sont nombreuses : outre le célèbre ballet triadique (dont le format est celui qui se rapproche le plus d'une chorégraphie), l'on peut citer, pêle-mêle, la fête blanche, la fête des slogans, la fête du bouquet, la fête du métal, la fête de la barbe, du nez et du cœur, la fête des monuments... mais surtout les danses : danse de l'espace, danse des gestes, danse des formes, danse des femmes, danse des jeux de cubes, danse des coulisses, danse des promenades des caisses, danse des cerceaux, danse des bâtons, danse du métal, danse du verre.

La lecture des écrits d'Oskar Schlemmer confirme que les enjeux narratifs ou

---

<sup>57</sup> *Ibid.*, p.294.

fictionnels sont éloignés de ses recherches. Pourtant, son travail pose les prémisses de ce que j'ai appelé la performance-fiction. Certes, la danse est d'abord et avant tout pour lui l'exploration d'un territoire pictural et sculptural, et un moyen de rendre visible un corps « plastique-spatial ». Elle devient toutefois, progressivement, une modalité d'expérimentation de l'objet, de sa mise en espace et de sa dimension fictionnelle. À cet égard, *La danse des bâtons*, une courte pièce de 1929, est une œuvre importante en ce qu'elle met en jeu un objet (un bâton, comme le titre le signale) et performe ainsi son usage.

Il ne s'agit par de sur-interpréter la proposition du designer : bien sûr, sa recherche première, celle qu'il revendique dans tous les textes issus de son journal est celle de la métamorphose du corps humain. Toutefois, on peut remarquer comment, par le jeu de la performance, Oskar Schlemmer fait dévier la fonction première du bâton, normalement utilisé comme un outil ou un appui voire comme une arme. La multiplication de l'objet (car ce n'est pas un bâton, ni deux, ni trois qui sont greffés mais plus d'une dizaine) greffé au corps du performeur mouvant structure et dessine l'espace : il s'agit pour le designer d'opposer à l'émergence de la mécanisation et de l'industrialisation et à la sensation d'une perte des valeurs d'usage, le corps en le faisant ré-advenir au cœur de l'objet. *La danse des bâtons*, un corps-à-corps avec l'objet.

Ce que dessine cette performance, c'est donc à la fois la puissance visuelle et plastique d'un corps dans l'espace, mais aussi la mise à distance des usages et des représentations que l'on associe au bâton. Car le bâton, dans cette danse, n'est plus utilisé pour sa fonction : on pourrait même dire qu'il est dysfonctionnel en ce qu'il entrave le déplacement du corps.

*La danse des bâtons* est une des premières formes d'objet performé où Oskar Schlemmer déploie le potentiel plastique et spatial mais aussi poétique - plutôt que technique - d'un objet. Car si les bâtons sont arme, appui, outil, en les transposant dans une performance, le designer les fait devenir parade déployant « la narration pliée<sup>58</sup> » de l'objet, celle que son élève Albert Flocon décrira en ces termes :

**« (...) Dans cette danse, les bâtons dépassant largement les membres qui les dirigent, les mouvements s'amplifient par des figures qui secouent et se superposent constamment, si bien que le mouvement du genou peut interférer avec la rotation de l'épaule, les bras tendus se joindre au-dessus de la tête, la cuisse toucher le cou, etc. L'amplification des courbes motrices ajoute au dépaysement, pourtant visiblement tribulaire d'une normalité cinétique sous-jacente.**

**L'impression dominante : mante religieuse, femme araignée,**

---

<sup>58</sup> Nicolas Bourriaud, *Postproduction*, op. cit., p.41.

**mygale : celle qui va dévorer son conjoint, dont les membres enchevêtrés frémissent après ingestion, dévotion du minus, et éjaculant-fuyant, en vain. Ingurgité, broyé, digéré. Triomphe de l'éternel féminin. Les mères abusives, tous les pays au féminin, la mère des terres, la patrie, la matrice, la marâtre telle qu'en elle-même les hommes la changent. "Das hohe Lied der Gelenke" dit Schlemmer. Le Cantique des Cantiques des Articulations.**

**Articulation, charnière, jointure, attaché, organe de la mobilité, prévue pour plier, mais aussi munie d'arrêt, pour rester alignée ; d'une part rotule, mouvement conique, d'autre part pliure dans un plan ; parfois pendule. L'ensemble du corps humain, machinerie extraordinairement complexe, à vitesses variables et équilibres compensés. N'oublions pas les articulations sonores. Du reste, articulation vient du latin "artus" - orteil, va donc du pied à la bouche ou s'articulent les sons du discours, les phonèmes avec un vocabulaire technique et cocasse. Selon les lieux dans les organes phonateurs, le son est : alvéolaire, dental, glottal, labial, uvulaire, vélaire, et le mode de fabrication : affriquée, fricatif, nasal, occlusif, oral, sonore, sourd : sans parler du chant, de l'antenne au te deum, des onomatopées (gr. onoma-âne) aux grognements articulés<sup>59</sup>. »**

### *Wieki Somers*

Jan Boelen suggère deux raisons pour lesquelles il lui semble « beaucoup plus intéressant [que] l'objet réalise une performance<sup>60</sup>. » Je me propose de détailler ses arguments en m'appuyant sur la pièce *Merry-Go-Around Coat Rack* (2009) de la designer Wieki Somers.

Selon le commissaire néerlandais, « de tels objets ne sont pas faits pour une forme finale statique<sup>61</sup>. »

---

<sup>59</sup> Albert Flocon, *Scénographies au Bauhaus : Dessau 1927-1930 : hommage à Oskar Schlemmer en plusieurs tableaux*, Paris, Séguier, 1987, pp.91-92.

<sup>60</sup> Jan Boelen, « Un design des tactiques », art. cit., p.294.

<sup>61</sup> *Ibid.*

Effectivement, la performance induit, d'une manière ou un autre, un rapport au temps, à l'espace et au déplacement. Elle invite le designer à penser l'objet par son mouvement.

*Merry-Go-Around Coat Rack* est un vestiaire dessiné pour le musée des Beaux-Arts de Rotterdam : il fait clairement référence au système de penderie des mineurs, qui suspendaient leurs vêtements propres au plafond de la pièce où ils se changeaient avant d'aller aux bains douches. Wieki Somers s'approprie cet objet spécifique liant un métier, un espace, un objet et un geste mais le décontextualise en l'installant dans un espace muséal.

Par le filtre d'un réalisme magique<sup>62</sup>, cette tradition, oubliée, parfois muséifiée<sup>63</sup>, se réincarne dans un objet tenant du carrousel et à destination des visiteurs du musée qui souhaiteraient laisser au vestiaire leurs affaires : dans la circulation sans fin de cordes, rouges et blanches, de cintres, de crochets, de poulies, qui montent et qui descendent, l'objet déploie un ballet spatial vestimentaire qui récuse l'efficacité du geste au profit d'un temps qui s'étire. Une chorégraphie en perpétuelle improvisation selon un protocole imaginé par le designer : tirer une corde, suspendre son manteau, remonter la corde, fermer le poids. La machine joue avec un système mécanique poétique : elle s'habille et se déshabille au gré de la journée, des saisons et de la densité des visites du musée.

« La performativité indique le fait que l'œuvre a un public, et en fait répond, réagit à ce public<sup>64</sup> » continue Jan Boelen.

L'objet, lorsqu'il est performé, peut transformer le spectateur en acteur. Celui qui performe l'usage des objets est travaillé de l'intérieur par son action. Que l'usage soit performé par le créateur lui-même ou qu'il le soit par des participants, performeurs à leur insu, la performance produit des effets qui sont autant d'« états de conscience<sup>65</sup> ».

*Merry-Go-Round Coat Rack* met les visiteurs du vestiaire dans une position hybridant celle du spectateur, celle de l'usager et celle du performeur. Un geste aussi ordinaire qu'enlever son manteau peut devenir le point de départ d'une expérience performantielle : le scénario d'usage est un protocole qui fait basculer l'usage dans le champ de l'esthétique. Le visiteur-usager-performer-spectateur crée un ballet spatial vestimentaire, il en est un des acteurs.

Amené à faire l'expérience des cordes, des poulies, des vêtements suspendus,

---

<sup>62</sup> Pierre Doze, « Magic Realism » dans *Out of the ordinary: Studio Somers*, catal. expo., Rotterdam, Museum Boijmans Van Beuningen, Zurich, Jrp Ringier, 2014, pp.131-132.

Le critique de design écrit plus précisément : « It is a form of writing and on open scenario: a desire to place the proposed use in a different context, literally an extraordinary one. It is perhaps here that is born : the feeling of strangeness conjured up by these creations : they evoke reality through the task the promise to fulfil, yet simultaneously negate in favour of another, obviously much more interesting direction, a new story where the real slides toward desire more than need. »

<sup>63</sup> Il faut toutefois remarquer que la décontextualisation opérée par le designer peut aussi être nuancée dans la mesure où le système de penderie est, désormais, souvent exposé dans les musées d'art et industrie. Exposé mais comme un objet mort, puisqu'il ne peut être utilisé.

<sup>64</sup> Jan Boelen, « Un design des tactiques », art. cit., p.294.

<sup>65</sup> L'expression est d'Emanuele Quinz à propos des travaux des designers radicaux. Jehanne Dautrey et Emanuele Quinz (dir.), *Strange Design*, op. cit., p.23.

le performeur-usager révèle en lui-même la puissance fictionnelle de l'objet. Son action produit non seulement un spectacle visuel pour les autres qui le regardent agir, mais fait aussi effet dans sa propre intériorité. En faisant l'expérience esthétique d'un usage par son action, il réalise le projet de Kaprow :

**« Une telle conscience de ce que nous faisons et ressentons chaque jour, de sa relation aux expériences des autres et à la nature qui nous entoure devient d'une façon réelle la performance de la vie<sup>66</sup>. »**

Au-delà des réponses apportées par Jan Boelen, deux autres caractéristiques peuvent être précisées.

D'une part, l'usage du vestiaire crée un espace-temps participatif et contemplatif où se déroule de manière continue le spectacle d'un objet en action. La fictionnalité latente contenue dans l'objet se déploie alors majestueusement et de manière extensive.

Extensive, c'est-à-dire, dans tous les sens et toutes les directions : une temporalité qui prend son temps (jouant sur le même registre que les arts vivants, en instaurant le principe d'une durée expérientielle) ; une temporalité qui semble hors temps (le système mécanique du vestiaire réfère à un autre temps et à une autre population) ; une temporalité de l'ordre du cycle (le jeu de vestes, de manteaux, d'écharpes, par la force des choses, se veut presque être un tableau vivant sociologique des temporalités saisonnières, des visiteurs du musée, et aussi des succès ou non des expositions).

Le temps est un des enjeux majeurs de l'objet performé, permettant de donner toute sa force à la dimension fictionnelle contenue en la dépliant selon des séquences temporelles.

D'autre part, il faut évoquer la puissance de l'image en acte. En acte, c'est-à-dire actée. (tome **Performances fictionnées**). La puissance narrative ou fictionnelle n'est pas contenue comme figée dans l'objet. Elle n'a pas à être imaginée comme dans les propositions des designers radicaux italiens ou des designers critiques anglais. Elle est déroulée par le jeu. Elle est représentée au sens propre (une forme de l'ordre du spectacle) comme au sens figuré (elle joue sur les imaginaires).

Emanuele Quinz et Jehanne Dautrey concluent d'ailleurs leur essai sur ce constat : les designers critiques actuels explicitent le fonctionnement séquentiel des objets d'aujourd'hui par la photo ou le cinéma plus que par le littéraire « Si chez les sémioticiens des années 1960 Roland Barthes et Umberto Eco, cette approche de la signification des objets a longtemps été pensée sur le modèle de la langue, ce modèle laisse aujourd'hui place à un autre modèle : celui du cinéma. En effet, la construction du sens n'est pas tant la lecture d'un sens ou d'un message déroulé par les signes que le déroulement d'une séquence dé-

---

<sup>66</sup> Allan Kaprow, *L'art et la vie confondus*, traduit de l'anglais par J. Donguy, Paris, Centre Georges Pompidou, 1996, p.232.

ployant des représentations et des actions<sup>67</sup>. » Ces séquences déployant des représentations et des actions sont exactement ce que permet la performance, en l'inscrivant, qui plus est, dans le réel.

---

<sup>67</sup> Jehanne Dautrey et Emanuele Quinz (dir.), *Strange Design*, op. cit., p.363.

**3**

**PERFORMER L'USAGE  
POUR S'AFFRANCHIR  
DE L'USAGE**

### 3.1. Fonction déviante

Dans mon travail, je cherche depuis toujours comment l'objet définit une écologie du monde. Comme le corps, quelques décennies auparavant, l'objet est le lieu de l'exercice d'un pouvoir. En ce sens, il est micro-politique.

Puisque l'objet se définit prioritairement par sa fonction et impose un usage<sup>68</sup>, alors « à l'intérieur d'une société qui promeut la consommation comme moyen d'induction au bonheur individuel (...), la fonction incarne un maillon fondamental du processus d'aliénation et doit être pour cela remise en question.<sup>69</sup> » Par les fonctions, qui sont une des caractéristiques essentielles de l'objet (tome *De l'art-action à l'art-fiction*), des normes d'usage s'imposent qui à leur tour génère une normativité des existences.

Les objets performés jouent avec la fonction de l'objet : les usages sont mis à mal et les normes standardisées tout comme les habitudes associées aux usages sont ainsi mises à mal. La déviation des fonctions selon une approche narrative à l'opposé du dessein utilitariste et fonctionnaliste de l'objet a été l'enjeu d'une histoire spécifique design dans les années 1960 ; au même moment, les artistes pop et les artistes minimalistes se sont eux aussi saisis de cette question : l'objet, sa fabrication, ses valeurs d'usage et d'échange sont devenus le terrain d'une recherche commune. Cette exploration est toujours partagée par les artistes et les designers contemporains : elle a pris toutefois une autre coloration, se chargeant désormais de problématiques contextuelles et situationnelles d'une part et de problématiques fictionnelles d'autre part.

Je m'appuierai sur l'œuvre de Roman Signer, *Kayak* (2000) et celle de Makkink & Bey, *Dust Furniture* (2004) pour analyser la manière dont les artistes et designers malmènent la fonction : en la déjouant, en la contournant, en l'atrophiant. Deux œuvres qui me semblent intéressantes à mettre en parallèle car le statut de l'objet performé n'est pas exactement le même alors qu'il y a une ambition commune.

#### *Parafonctionner*

La performance de Roman Signer consiste en une balade bucolique en kayak. À ce détail près : la balade ne se fait pas sur l'eau, mais sur terre. L'artiste suisse, solidement installé dans son kayak, casque de moto sur la tête, glisse sur un chemin caillouteux, le long de ce qui semble être un canal où broutent quelques vaches. Cette action (l'artiste préfère parler d' « action-sculpture » ou de « sculpture du moment ») dont il ne reste qu'une vidéo, se trouve être la « séance d'essai » dans la campagne suisse d'une performance qui allait avoir lieu, quelque temps

<sup>68</sup> « La valeur d'usage est l'expression de toute une métaphysique : celle de l'utilité. Elle s'inscrit comme une espèce de loi morale au cœur de l'objet. » Jean Baudrillard, *Pour une économie politique du signe*, op.cit., p.159.

<sup>69</sup> Jehanne Dautrety et Emanuele Quinz (dir.), *Strange Design*, op. cit., p.20.



après, dans une rue islandaise, suite à une invitation au Living Art Museum, un artist run space de Reykjavik.

Le kayak fait partie du répertoire des objets de l'artiste, au même titre que les bottes, les parapluies, les chaises. Puisant dans ses souvenirs d'enfance comme moteur de ses propositions artistiques, Roman Signer raconte que, n'ayant pas eu le droit de faire du vélo ou de la mobylette enfant, et par ailleurs kayakiste amateur, il avait l'habitude de dévaler les talus en kayak.

L'artiste explique régulièrement à quel point ses œuvres sont liées à des jeux et plaisanteries de l'enfance : le détournement du kayak qu'il opère dans son travail artistique est pour lui une manière de retrouver une liberté qu'il s'octroyait enfant. Ce faisant, il réalise le vœu de Roland Barthes qui appelait à repenser le design des jeux pour enfants. Constatant que « devant cet univers d'objets fidèles et compliqués, l'enfant ne peut se constituer qu'en propriétaire, en usager, jamais en créateur ; il n'invente pas le monde, il l'utilise ; on lui prépare des gestes sans aventure, sans étonnement, sans joie. On fait de lui un petit propriétaire pantouflard (...) », le sémiologue suggère que les formes des jouets soient suffisamment ouvertes pour que les enfants ne se conditionnent pas dans leurs usages, pour qu'ils puissent « créer des formes qui marchent, qui roulent » et pour qu' « il[s] crée[nt] une vie, non une propriété ; les objets s'y conduisent eux-mêmes (...) »<sup>70</sup>.

C'est précisément ce que fait Roman Signer : il joue en expérimentant la forme au-delà de la fonction. *Kayak* raconte l'expérience d'une pratique sportive que l'artiste fait exploser par une action absurde (le fond du kayak ayant été bien évidemment complètement érodé). Il intervertit deux pratiques qui, a priori n'ont rien à voir l'une avec l'autre pour les faire entrer en collision : un périple en moto contre une balade en kayak. Deux façons d'être dans le paysage et de le vivre, où, pour le dire avec les mots de Roman Signer, le kayak « entre dans une poétique de l'espace et trouve sa place ici<sup>71</sup>. » Une poétique de l'espace dans laquelle des vaches s'engouffrent de manière impromptue.

Ici, l'objet est choisi comme support d'une performance sans qu'il ne soit ni transformé ni modifié : Roman Signer se contente de décontextualiser son usage avec une grande simplicité. Le kayak, sport de glisse, devient un moyen de transport routier. En opérant ainsi, il détourne la fonction, et donc l'usage de l'objet. Le sens de l'objet est parfaitement clair. Son usage aussi. Mais l'artiste tente une incursion en *déstéréotypant sa fonction*, pour reprendre les mots de Baudrillard : en évinçant la perfection technique de l'objet, en défiant sa

---

<sup>70</sup> Roland Barthes, *Mythologies*, Paris, Seuil, 2014, p.56.

<sup>71</sup> « I was sporty: I liked athletics, swimming, hiking, skiing... So, my works were inspired by my everyday life. There is an entire series of kayak works starting from the 1980s. I was an avid kayaker until a friend died in a kayak accident and I felt I couldn't do the sport anymore. I needed some time to find distance from this event, then the kayak found a new space. So, in a sculpture like "*Fountain*" the kayak doesn't have a practical use or meaning anymore. It enters a poetic space and finds its place there. » Interview de Roman Signer sur le site de la galerie Hauser & Wirth. Disponible sur <https://www.hauserwirth.com/news/2346-roman-signer-interview> [consulté le 2 janvier 2021].

rationalisation technique (matériaux et formes adéquates pour glisser le plus limpidement possible au contact de l'eau), Roman Signer fait du kayak un objet para-fonctionnel. *Para*, c'est-à-dire à côté de. Le kayak est devenu para-fonctionnel, à côté de sa fonctionnalité technique propre. L'artiste revendique d'ailleurs qu'une grande partie de son travail repose sur une critique de l'obsession de l'efficacité et de l'hyper-fonctionnalité des objets. *Kayak* performe une déviation de fonction, récusant les automatismes d'usage qui ne font que conduire au « rêve d'un monde asservi, d'une technicité formellement accomplie au service d'une humanité inerte et rêveuse<sup>72</sup>. »

### *Dysfonctionner, pseudo-fonctionner*

Artistes et designers participent donc à « construi[re] l'image d'un monde qui ne convient pas tout à fait<sup>73</sup>. » A ce jeu, le duo de designers Makkink & Bey excelle. Comme le précise Jehanne Dautrey, « Jurgen Bey est extrêmement intéressé par la question de la narration comme levier de projet. La fiction s'introduit dans la réflexion, pas du tout sur le monde de l'utopie, mais plutôt au niveau du quotidien, du matériel<sup>74</sup>. » Leurs objets sont souvent mystérieux et en général peu pratiques voire inconfortables.

Makkink & Bey conçoivent des objets qui fonctionnent, mais qui, dans le même temps, récusent une fonctionnalité parfaite. Jean Baudrillard a montré comment « le mythe d'une fonctionnalité miraculeuse du monde est corrélatif du phantasme d'une fonctionnalité miraculeuse du corps<sup>75</sup>. » Il analyse le poids de la connotation technique dans la conception de l'objet et montre comment l'automatisme est une forme d'achèvement du système technique. Par automatisme, il faut entendre autant le principe technique d'une machine qui tend vers son autonomie que le désir inconscient d'un homme de mettre en place des habitudes comportementales qui deviennent des réflexes quasi pavloviens. C'est précisément ce que remettent en question les objets de Makkink & Bey avec *Dust Furniture* (2004), un objet dont on ne sait au final si on doit l'utiliser comme une chaise ou comme un aspirateur. « À l'opposé de ce type de design qui tend à optimiser l'usage des objets techniques et à le standardiser, le design critique explore la dysfonction afin de dégager des comportements déviants au plus haut potentiel esthétique : au lieu d'être transparent comme une interface, l'objet critique est opaque, au lieu d'être efficace, simple et confortable (et donc rassurant), il est complexe, énigmatique, il désoriente, parfois il rebute. Au lieu d'être user friendly, il est user-unfriendly ou abuser-friendly, il convoque des usages inhabituels, des abus dans un processus de subversion systématique,

<sup>72</sup> Jean Baudrillard, *Le système des objets*, Paris, Gallimard, 1978, p.155.

<sup>73</sup> Entretien avec Jurgen Bey, « Construire l'image d'un monde « qui ne convient pas tout à fait » » dans Jehanne Dautrey et Emanuele Quinz (dir.), *Strange Design*, op. cit., pp.112-120.

<sup>74</sup> Entretien avec Catherine Geel, « L'agilité de la discipline » dans Jehanne Dautrey et Emanuele Quinz (dir.), *Strange Design*, op. cit., p.315.

<sup>75</sup> Jean Baudrillard, *Le système des objets*, op. cit., p.165.

d'aliénation fonctionnelle (...)»<sup>76</sup>. »

L'objet n'est d'ailleurs pas réellement à utiliser : il invite plutôt à performer l'usage. Les designers ont hybridé deux objets qui n'ont absolument rien à voir entre eux : la fonction de l'un (l'aspirateur) menant à la construction de l'autre (le fauteuil) ; et l'usage de l'un (le fauteuil) annihilant l'usage de l'autre (l'aspirateur). Pris séparément, ces deux objets dysfonctionnent. Ils n'atteignent pas leur perfection technique : ils auraient même plutôt tendance à s'en soustraire. Traîner un sac d'aspirateur surdimensionné ne rend pas l'usage de l'objet aisé. Par ailleurs, le siège gonflé à l'air et à la poussière n'est certainement pas des plus confortables : le fauteuil semble offrir une assise très instable, soit par une forme hyper volumique trop remplie, soit par l'inégalité de son remplissage : en tout état de cause, l'usager sent bien que s'il s'assoit, c'est l'objet qui aura raison de son corps et non l'inverse.

Pris ensemble, c'est-à-dire comme un fauteuil-aspirateur, l'objet devient pseudo-fonctionnel : on peut l'utiliser mais sa complexité d'usage produit le simulacre d'un usage. L'esthétique des deux objets renvoie d'ailleurs inévitablement à l'imaginaire des années 1950 et 1960. *Dust Furniture* aurait sans doute trouvé sa place au concours Lépine où, selon le principe d'une « superstition fonctionnelle<sup>77</sup> », les objets « ont une fonction extrêmement spécifiée et parfaitement inutile<sup>78</sup>. »

L'aspirateur utilisé est un digne représentant des nouveautés du Salon des Arts Ménagers, tandis que le fauteuil fait référence à la culture gonflable de la décennie suivante. Une époque nourrit l'autre, une invention fabrique l'autre, une posture chasse l'autre, le tout mâtiné d'un appel à la liberté du corps par les objets. *Dust Furniture* fusionne de manière littérale, comme s'ils étaient pluggés l'un à l'autre, deux objets et provoque du coup une collision : celles de deux époques du design (la décennie 1950 et la décennie 1960) qui pensent différemment les relations entre le corps et l'objet. De cette collision naît le design contemporain : un design critique en ce qu'il récuse le fonctionnalisme absolu, et conçoit des objets *pseudo-fonctionnels*.

C'est pourquoi, en continuant sur les traces de Jean Baudrillard, on pourrait considérer que *Dust Furniture* est un « machin », c'est-à-dire « une parenthèse flottante, objet démuné de sa fonction : ce que le "machin", le "truc" laisse à entendre, c'est plutôt une fonctionnalité vague, sans limite qui est plutôt l'image mentale d'une fonctionnalité imaginaire<sup>79</sup>. » L'hybridation proche d'une rencontre fortuite digne des surréalistes, produit alors un objet poétique aux qualités fictionnelles certaines, à l'image des machines du concours Lépine où l'obsession de la fonction finit par produire « des qualités poétiques que nous éprouvons

---

<sup>76</sup> Jehanne Dautrey et Emanuele Quinz (dir.), *Strange Design*, op. cit., p.39.

<sup>77</sup> Jean Baudrillard, *Le système des objets*, op. cit., p.160.

<sup>78</sup> *Ibid.*, p.160.

<sup>79</sup> *Ibid.*, p.161.

plus ou moins dans les machines de Picabia, les mécanismes de Tinguely ou les simples rouages d'une montre hors d'usage (...)»<sup>80</sup>.

---

<sup>80</sup> *Ibid.*, p.160.

### 3.2. Le cas de l'espace domestique : votre monde ne me convient pas<sup>81</sup>

*Les femmes de Stepford*, écrit par l'auteur Ira Levin en 1972, et adapté ensuite au cinéma par Bryan Forbes en 1975, raconte l'arrivée de Joanna, photographe dans la petite ville de Stepford. Au fil des mois, elle se lie d'amitié avec plusieurs femmes mères au foyer et constate alors que toutes les femmes de la ville sont des femmes aux foyers. Mais l'étonnante harmonie et le non moins surprenant épanouissement de ses amies, comme de toutes les femmes de la ville, finissent par devenir étrange : étonnée de ne sentir aucun doute chez ses amies ou relations sociales féminines sur leur bonheur de femmes au foyer, Joanna commence à mener une enquête. Elle découvre que la plupart d'entre elles avaient des carrières importantes et que certaines étaient des militantes féministes ayant fondé un Club de femmes, dont il n'y a plus aucune trace aujourd'hui. Il s'avère que les femmes de Stepford sont des simulacres de femmes, sorte de robots ultra perfectionnés, créés par le Club des hommes, unique institution qui gouverne la ville. Ce club, géré par un ingénieur de chez Walt Disney et animé par des artistes et scientifiques, œuvre à construire un monde idéal dans lequel les femmes sont heureuses d'être entièrement dévouées à une vie maritale et familiale. Au jeu des normes et de la standardisation, il est donc un espace emblématique sur lequel il faut se pencher et que l'avènement de la société de consommation a portée à son comble en tant qu'idéal à atteindre : le foyer domestique.

Je m'attacherai à analyser trois œuvres dans lesquelles trois objets (l'édredon, la cocotte-minute et le batteur électroménager) qui chacun à leur manière performe l'usage, métonymisent une aliénation aussi bien dans les normes techniques que dans des normes de genre - ce que dénonçait déjà, en 1740, une image satirique représentant Moll Handy, une femme de chambre mécanique dont le corps est composé d'ustensiles domestiques : chaudron pour le bassin et les fesses, soufflet de cheminée pour les jambes, bols pour les bras, assiettes pour la coiffe, non sans oublier les torchons, bassine et dés à coudre.

#### *Standardisation et déstandardisation : la cuisine comme espaces des luttes du premier et deuxième féminisme*

Suite à la découverte de la vidéo documentaire de Johanna Demetrakas, Paul B. Preciado écrit un long article sur l'expérience de vie collective, artistique et politique, portée par Judy Chicago, Miriam Shapiro et un groupe d'étudiantes à Los Angeles en 1972 qui s'est clôturée par une exposition intitulée *Womanhouse*

---

<sup>81</sup> La formule est issue des écrits de Starhawk, *Rêver l'obscur : femmes, magie et politique*, traduit de l'anglais (Etats-Unis) par Morbic, Paris, Cambourakis, 2015.

(tome *De l'art-action à l'art fiction*). Il y rappelle à quel point « c'est l'espace domestique en tant que tel, historiquement naturalisé comme "féminin", qui est transformé en objet de la critique et de l'expérimentation artistique. Le foyer hétérosexuel, espace disciplinaire privatisé, se voit ainsi politisé et dénaturalisé à travers le langage, la peinture, l'installation ou la performance. » Pour le philosophe, l'espace domestique n'est rien de moins qu'une « technologie de production et de domination.<sup>82</sup> »

Pourtant quelque cent ans auparavant, une femme, Catharine Beecher, première designer, ou plutôt protodesigner selon l'historienne du design Alexandra Midal, faisait de la rationalisation de l'espace cuisine le lieu de l'émancipation féminine. L'architecture de la cuisine, son organisation spatiale, sa fonctionnalité deviennent intensément politiques. Des calculs, que l'on découvre formalisés par des élégants schémas figuratifs dans ses ouvrages, font état de raccourcis saisissants : « Huit mètres de distance entre ma cuisine et ma salle à manger, en quarante ans, m'obligent à parcourir la distance de Paris au lac Baïkal<sup>83</sup>. » En calquant à l'espace cuisine la rationalisation mise à l'œuvre dans les usines et en appliquant les grands principes de standardisation à l'espace de la maison, Catharine Beecher souhaite que les femmes au foyer s'économisent de la fatigue. En « préconisant une répartition rationnelle des équipements, des aliments et de l'espace », la designer fait alors de la maison « l'espace par excellence d'une réforme politique et sociale<sup>84</sup>. » Féministe et abolitionniste, elle n'a de cesse de lutter contre une forme d'esclavagisme imposée aux femmes : praticité, fonctionnalisme et rationalité au sein de son espace de travail, la cuisine, sont les caractéristiques à designer si l'on souhaite libérer un tant soit peu les femmes de leurs tâches domestiques<sup>85</sup>.

Quelques années après, le mouvement de la rationalisation domestique est institutionnalisé par La Ligue d'organisation ménagère dont Paulette Bernège est la représentante. Il s'agit de valoriser le travail domestique, sorte de « promesse d'une modernisation prudente des normes bourgeoises d'organisation domestique, grâce à la création d'un univers où les machines pourraient remplacer les domestiques et où les tâches domestiques ne seraient pas des activités subalternes mais de véritables tâches de gestion, à même de combler les ambitions professionnelles des femmes et de réaffirmer l'idéal de la ménagère sous une forme nouvelle.<sup>86</sup> » Bernège cherche dans ses livres (*La méthode ménagère*, 1928) à apprendre aux jeunes filles des « techniques telles que l'étude du temps

---

<sup>82</sup> Paul B. Préciado, « Revenir à la Womanhouse », magazine du jeu de Paume, 3 oct 2013. Disponible sur <http://le-magazine.jeudepaume.org/blogs/beatrizpreciado/2013/10/03/revenir-a-la-womanhouse/> [consulté le 3 janvier 2021].

<sup>83</sup> Alexandra Midal, *Politique Fiction*, op. cit., p.31.

<sup>84</sup> *Ibid.*

<sup>85</sup> Christine Frederick, autre auteure féministe américaine écrit, en 1913 *Le Taylorisme chez soi*, un ouvrage qui eut une considérable influence en Europe.

<sup>86</sup> Jackie Clarke, « L'organisation ménagère comme pédagogie. Paulette Bernège et la formation d'une nouvelle classe moyenne dans les années 1930 et 1940 », traduit de l'anglais par H.Tronc, dans *Travail, genre et société*, 2005/1, n° 13, p.140. Disponible sur <https://www.cairn.info/revue-travail-genre-et-societes-2005-1-page-139.htm?contenu=article>, [consulté le 4 janv. 2021].

et du mouvement, la planification et la tenue de registre<sup>87</sup> » et leur explique, par exemple, comment faire la vaisselle en dépensant un minimum d'énergie. Pour cela, elle prend appui sur des méthodes de gestion scientifique issues du taylorisme.

De manière plutôt radicale, elle a d'ailleurs pointé la manipulation publicitaire à l'œuvre auprès du public féminin et dénoncé leurs actes d'achat pulsionnels. Pour lutter contre cette tendance, elle prône l'application de « normes de gestion financière quasi commerciales transposées dans un univers non-commercial » faisant du « rendement le critère de l'ordre domestique » ; « Le productivisme ainsi compris promettait donc de maîtriser le désir de consommation<sup>88</sup>. » Ce faisant, Paulette Bernège estime que la femme frivole peut devenir une nouvelle femme, douée de raisonnement, d'esprit critique, de perspicacité. Son projet de rationalisation est avant tout un projet éducatif fondé sur « de nouvelles habitudes grâce à un processus de rééducation corporelle<sup>89</sup>. »

L'heure n'est plus à la révolution gestionnaire.

Avec l'avènement de la société de consommation, et parce que la production en série aboutit à la normalisation des usages et donc des existences, les objets du foyer domestique perdent de leur vindicte révolutionnaire : ils deviennent au contraire le symbole de l'enfermement et du patriarcat. L'élaboration d'un mythe, séduisant et menaçant, celui de la femme au foyer, est alors promue comme un idéal par la publicité et les inventions masculines des ingénieurs de l'époque. Moulinex libère la femme, certes, mais au plus près des fourneaux. Il faut alors « inventer une résistance à travers les objets<sup>90</sup> », créer de nouvelles sémiotiques de la cuisine (Martha Rosler) ou provoquer des électrochocs dans les universités qui prônent les sciences domestiques (Gloria Stern).

### *Marmites révolutionnaires et suicides d'édredons*

Les œuvres de Pilar Albarracín, *Marmites enragées* (2005) et de Py & Verde, *Les édredons* (2009) mettent en scène des objets qui refusent leur statut d'objets aliénants, chacune avec leur stratégie.

---

<sup>87</sup> *Ibid.*, p.141.

<sup>88</sup> *Ibid.*, p.143.

<sup>89</sup> *Ibid.*, p.147. L'auteure précise d'ailleurs : « Dans son manifeste architectural de 1928, si les femmes faisaient les maisons, Paulette Bernège s'était exprimée en des termes qui faisaient écho à Le Corbusier et à son concept de "machine à vivre". Mêlant les métaphores organiques et mécaniques, elle réfutait l'idée qu'une maison était simplement de la matière inerte et avançait qu'elle devait, "à l'égal de l'homme son créateur et pour l'utilité même de celui-ci, devenir un corps organisé incarnant et satisfaisant tous les besoins humains". » *Ibid.*, p.154.

<sup>90</sup> Fabrice Bourlez, « La sexualité par les objets : vers un *queer design* ? » dans Bernard Lafargue et Stéphanie Cardoso (dir.), *Philosophie du design, Figures de l'art 25*, Pau, Presses Universitaires, 2013, p.306.

Les Cocottes-minute de l'artiste espagnole forment une chorale singulière : elles fonctionnent au rythme de l'Internationale. Une chorale de marmites en guise d'armée, des casseroles comme des canons, qui à défaut de lancer des munitions, simulent devant le spectateur le sifflement des balles tout en scandant le chant révolutionnaire des Communards de 1871.

On sait à quel point les femmes, de milieux très variés (bourgeoises, ouvrières, prostituées) ont participé pendant la Commune de Paris aux combats mais aussi à toute une organisation d'arrière-plan (ateliers autogérés, crèches, cantine, organisme de solidarité...). Louise Michel est une des figures les plus célèbres, elle qui écrira dans son journal : « En attendant, la femme est toujours, comme le disait le vieux Molière, le potage de l'homme<sup>91</sup>. » Les marmites de Pilar Albaracin ne mitonnent plus de potage, elles ne remplissent plus leur fonction. Elles récuse leur fonction. Mieux, elles détournent ce qui fait leur spécificité technique (le sifflement émis par la valve) pour le retourner contre leurs concepteurs. Et s'empressent d'une rage qui résonne aux oreilles des spectateurs.

Pourtant l'autocuisseur a bien été, en son temps, un objet révolutionnaire. Inventée en 1679 par Denis Papin, le père de la machine à vapeur, elle a ensuite été popularisée dans les années 1950 par Seb sous l'égide des frères Lescure qui en ont fait le symbole d'une réussite commerciale française puis internationale<sup>92</sup>. La cuve en inox supplantant la marmite en fonte, le système cuisson vapeur assurant une rapidité et une efficacité à toute épreuve, l'innovation de l'objet permettait (encore une fois) de libérer la femme des fourneaux, en la rendant plus disponible à ses autres tâches domestiques ou maternelles<sup>93</sup>. L'homme ingénieur en grand libérateur de la femme, donc. Il faut d'ailleurs remarquer que la Cocotte-minute porte les stigmates d'une gestuelle et d'une nomination toutes masculines : soupape, baïonnette, crans de réglage, une terminologie portant l'objet plutôt du côté de la puissance (masculine) et du combat. D'ailleurs, si la cuisson vapeur, saine et diététique appartient aux femmes, la sécurité du système est le fait des hommes (ce dont témoignent plusieurs campagnes de publicité dans les années 1970).

Par ailleurs, le socle étagé, sur lequel sont posées toutes les marmites, fait évidemment référence à l'organisation spatiale d'un chœur, et par ricochet, irrémédiablement écho aux chœurs de l'Armée Rouge. On peut se demander qui chante alors puisque la femme a déserté les fourneaux et qu'elle a laissé les marmites seules avec elles-mêmes. La proposition de Pilar Albaracin est intéressante parce qu'elle joue du dualisme tout en l'hybridant de multiples manières les codes du masculin et du féminin : elle mélange les genres, rendant à l'objet toute son ambiguïté. Car où est le révolutionnaire :

---

<sup>91</sup> Louise Michel, *Mémoires de Louise Michel écrits par elle-même*, tome I, Paris, F. Roy, 1886, texte intégral sur gallica.bnf.fr.

<sup>92</sup> Pour la petite histoire, le succès de la Cocotte-minute viendrait d'une publicité en chanson que le public pouvait entendre en parallèle de son exposition au Salon des Arts Ménagers. Il est donc plutôt fortuit que l'artiste espagnole fasse pousser la chansonnette révolutionnaire cette fois-ci, aux marmites.

<sup>93</sup> À ce propos, voir l'article de Jean-Claude Kaufman, « Moulinex libère la femme ? » dans Raymond Guidot et Marie-Laure Jousset (dir.), *Les bons génies de la vie domestique*, catal.expo., Paris, Centre Georges Pompidou, 2000, pp.21-26.



dans l'Internationale sifflée ? Dans l'objet au moment de sa conception ? Dans la femme qui a abandonné son poste aux avant-gardes des fourneaux ?

Les édredons du duo Py & Verde ont choisi une autre stratégie : ils se flagellent les uns les autres dans une forme de suicide collectif à la fois absurde et ludique. Les mouvements mécaniques des édredons, remplis de plumes d'oie, évoquent pourtant en creux le geste de la ménagère consciencieuse qui permet à l'objet de retrouver sa noblesse : un molletonné bienheureux, dans lequel le couple pourra s'enfoncer, la nuit venue, avec délectation. Le tapotement de l'oreiller ou de l'édredon peut aussi clairement se doter d'une connotation sexuelle, la femme reprenant à son compte un geste qu'elle n'oserait faire à son compagnon, et qui transite par l'objet.

Dans l'installation performantielle des artistes, point de salut pour l'objet : la suspension des édredons à des crochets de boucher, les plumes d'oie qui volettent pour finir comme mortes au sol, la présentation dans un espace qui rappelle un hangar, tout rappelle, sans jamais le nommer l'abattoir. Bestioles amorphes sans vie, luttant à mort pour s'autodétruire. Les dernières images de la vidéo fixent les plumes, qui inexorablement mais avec une grâce quasi divine, chutent par terre.

Là aussi, les genres se mêlent bien que les hommes et femmes aient disparu, laissant les objets face à leur propre malaise existentiel.

### *Du trouble dans l'objet*

« La culture matérielle n'a de cesse de rendre compte de ce qui est "pour homme", "pour femme", ou "mixte". Sur ce point, les artistes sont les premiers à mettre du trouble dans l'objet, à révéler tantôt sa complicité sournoise avec les idéaux normatifs à l'œuvre dans la surenchère consummatrice, tantôt sa puissance de transformation déconstructrice<sup>94</sup>. »

Si être un homme ou être une femme est une construction performative, alors que se passe-t-il lorsque les artistes ou designers se saisissent de la performance pour questionner les normes de genre, à travers les objets ?

*Apparition d'une île* est une performance que nous avons présentée pour la première fois en 2011.

Le slogan publicitaire « Moulinex libère la femme », associé à l'image d'une femme épanouie dans sa cuisine nous avait interpellé.

« Madame et Madame vont émulsionner » : telle est la réponse qu'une jeune femme donne lorsqu'on lui demande ce qu'elle fait ou ce qui va se passer. Se baladant dans les salles du musée, la performeuse tire un transpalette orange sur lequel des cartons sont empilés. Elle prend son temps, regarde les œuvres exposées et se déplace tranquillement jusqu'à un objet singulier orange, au

---

<sup>94</sup> Fabrice Bourlez, « La sexuaction par les objets : vers un queer design ? », art. cit., p.310.

bout duquel un parpaing est fixé.

Une fois arrivée devant, la jeune femme déplie une table, ouvre un à un les cartons, et le spectateur comprend qu'elle s'active à installer un buffet. Lorsque la table est dressée, nous entrons alors en scène pour faire apparaître l'île. L'objet orange est en fait un batteur électrique géant tenant de la grue de chantier que nous manipulons comme une machine-outil mais avec une délicatesse toute féminine. À l'issue de la performance, des blancs en neige ou de la crème fouettée sont montés : avec cet aliment expansé, nous servons des îles flottantes, des cafés charentais, des Earl Grey martinis au public et disparaissions juste après.

*Apparition d'une île* joue de codes du masculin et du féminin, en les hybridant intimement : les robes ont une coupe caractéristique des tenues vestimentaires des femmes des années 1950, mais le matériau dans lequel elles ont été fabriquées est une toile de coton de chantier orange particulièrement résistante. Des bandes réfléchissantes sont cousues sur les pourtours des manches, petit détail coquet qui fait toutefois clairement référence aux tenues de chantier. La couleur de la robe peut aussi être perçue comme celle de la marque Seb et les performeuses comme les ambassadrices de la marque. Le batteur lui-même, dont l'envergure dépasse le mètre soixante, en son extrémité, accueille d'un côté une plateforme métallique sur laquelle nous allons progressivement greffer les fouets au nombre de seize, de l'autre un parpaing qui permet de faire le contrepoids.

Le jeu scénique organise un corps-à-corps plutôt exigeant avec la machine : d'un côté la vérification de sa stabilité, de sa précision, de son axe par nos soins de maîtresse de chantier, de l'autre le nettoyage et le dépoussiérage par la jeune femme qui nous accompagne, sous notre œil pointilleux de maîtresses de maison. « Et alors que la performance porte un titre qui pourrait laisser imaginer une dérive paysagère, l'amorce idyllique se transforme en un chantier fantasque dédié à la production d'îles flottantes afin d'agrémenter le cocktail servi à la fin de la performance<sup>95</sup>. »

Le geste qui consiste à déverser de la matière alimentaire (blanc d'œuf ou crème fraîche liquide) dans le bol surdimensionné au pied du batteur-grue fait spectacle, ce qu'accentue ensuite le son des fouets qui frottent contre la cuve lorsque nous mettons en route la machine.

Commence alors un long et lent suspens : les fouets tournent à toute vitesse, nous sommes au plus près de la machine-outil, la manipulant progressivement afin que la matière alimentaire liquide s'expande au mieux. La machine expulse sa force vive pour que la mousse devienne ferme et nous cherchons à dompter la pulsion primaire offerte par ce mécanisme électrique. « Par une inversion des échelles des deux objets condensés et par l'activation oxymorique en toute délicatesse de ce monstre de technique quasiment dysfonctionnel, bras géant

---

<sup>95</sup> Mickael Roy, « La cellule (Becquemin&Sagot) ou la transgression du pop » dans *Hors d'œuvre*, n°35, Dijon, juin-novembre 2015, p.7.

de robot ménager dont la mise en marche manuelle nécessite l'appui de la main de la femme pour diriger cet outil supposé de l'homme, on comprend alors en substance que ce qui en société, dans l'espace public occupé à priori par l'homme ouvrier, sert à l'érection du monde construit, ici dans l'espace privé de la cuisine où s'anime une activité invisible à la charge de la femme au foyer, ne sert qu'à expanser des blancs d'œufs en mousse, en neige ou en crème chantilly. »

Jean Baudrillard a par ailleurs signalé le rapport sexué à l'objet-robot (rappelons avec lui la nomination du robot de cuisine « Robot-Marie ») que nous nous amusons à reproduire, renverser et retourner.

**« Le robot est toujours au fond un esclave. Il peut avoir toutes les qualités sauf une, qui fait la souveraineté de l'homme : le sexe. C'est dans cette limite qu'il exerce sa fascination et sa valeur symbolique. Il témoigne de l'homme sur le monde, mais témoigne en même temps, puisqu'il est contrôlé, maîtrisé, régi, asexué, que ce phallus est esclave, que cette sexualité est domestiquée et sans angoisse : il n'en reste plus qu'une fonctionnalité obéissante, incarnée (si on peut dire) dans un objet qui me ressemble, qui soumet le monde mais qui m'est soumise : conjurée cette part menaçante de moi-même dont je peux désormais m'enorgueillir comme d'un esclave tout-puissant à mon image<sup>96</sup>. »**

En affirmant l'image de la machine-robot sexué et dompté, en lui donnant plastiquement, une dimension phallique, *Apparition d'une île* malaxe les stéréotypes de la domesticité et de travaux publics, de la féminité et de la masculinité : si la machine est un esclave qui « esclavagise » aussi en retour, dans un renversement dialectique, les femmes d'intérieur performant publiquement leur part machiste pour mieux retourner la violence silencieuse qui leur est imposée. La performance joue avec les codes des genres et « métaphore sexuelle autant qu'une métaphore sexuée, celle-ci [est] précisément de l'ordre de l'inversion du rapport de force qui structure communément la répartition des espaces et des rôles prétendument réservés à l'un et l'autre sexe en fonction de leur genre construit socialement. (...)»<sup>97</sup>. Ce faisant, en empruntant des schémas genrés au cadre de références visuelles et sociales de la société de consommation des Trentes Glorieuses qui a eu pour effet de poser des bornes mentales aux identités de sexe et de genre jusqu'aujourd'hui encore dans certaines franges

<sup>96</sup> Jean Baudrillard, *Le système des objets*, op .cit., p.160.

<sup>97</sup> *Ibid.*, p.7.

de la population, Becquemin & Sagot transgresse au début de XXI<sup>e</sup> siècle dans l'espace réel avec les outils de la fiction ce que l'esthétique pop du second XX<sup>e</sup> siècle, en s'emparant de certains stéréotypes diffusés dans la culture populaire mainstream avait commenté avec les outils de l'image reproductible<sup>98</sup>. »

---

<sup>98</sup> Mickael Roy, « La cellule (Becquemin&Sagot) ou la transgression du pop », *art. cit.*, p.7.

### 3.3. Usages et comportements

« L'objet est d'ailleurs immédiatement support d'un réseau d'habitudes, point de cristallisation de routines du comportement. Inversement, il n'est peut-être pas d'habitude qui ne tourne autour de l'objet. Les uns et les autres s'impliquent inextricablement dans l'existence quotidienne<sup>99</sup>. »

Pour Emanuele Quinz et Jehanne Dautrey, la particularité des objets de design critique (mais il me semble qu'on peut étendre leur analyse aux œuvres étudiées) est de déposséder les objets de leur fonction d'usage au profit de l'émergence d'un design des comportements. L'usage « est la partie standardisée du comportement<sup>100</sup> » et impose ses normes de comportement. « L'usage n'est pas polysémique. "Faire usage" d'un objet, c'est lui faire remplir une fonction et une seule. Alors que le comportement engage plusieurs fonctions, plusieurs gestes, plusieurs expériences<sup>101</sup>. » Il faut donc déjouer l'usage, ruser avec lui, le contourner pour « faire naître de nouveaux comportements et empêche[r] les automatismes dans lesquels nous sommes installés et que nous considérons comme évidents<sup>102</sup>. »

En décentrant l'objet de sa fonction, en la détournant, en l'amenuisant, les objets performés questionnent l'usage et la relation normée que nous imposent les objets.

Artistes et designers *jouent le jeu de l'usage*, tout en s'en affranchissant. En somme, ils le performent : performer l'usage, c'est mettre à distance les routines, les automatismes, les évidences, c'est distancier les normes. C'est la raison pour laquelle Jurgen Bey peut aussi dire :

**« Si on veut changer les comportements dans la ville, on peut développer des nouvelles infrastructures, de nouveaux produits, mais je crois - et cela se produit déjà - que commencer à danser et à performer dans la rue est une solution bien plus facile. Si nous avons des situations de danse dans la ville, nos déplacements seraient différents et aussi les réactions<sup>103</sup>. »**

L'artiste et le designer performent les usages des objets pour déployer de nouveaux comportements. Les leurs, en tant que performeur ou concepteur,

<sup>99</sup> Jean Baudrillard, *Le système des objets*, op. cit., p.132.

<sup>100</sup> Entretien avec Catherine Geel, « L'agilité de la discipline » dans Jehanne Dautrey et Emanuele Quinz (dir.), *Strange Design*, op. cit., p.309.

<sup>101</sup> *Ibid.*

<sup>102</sup> *Ibid.*

<sup>103</sup> Entretien avec Jurgen Bey, « Construire l'image d'un monde "qui ne convient pas tout à fait" » dans Jehanne, Dautrey et Emanuele Quinz (dir.), *Strange Design*, op.cit., p.120.

mais aussi ceux de leurs semblables. Leurs actions, qu'elles se fondent sur un objet existant ou un nouvel objet, parce qu'elles renvoient à autre chose que ce qui est connu, bousculent les représentations. Les propositions artistiques travaillent le hiatus entre l'image associée à la fonction et la fonction proprement dite. « Les fonctions sont là mais les représentations familières manquent<sup>104</sup>. » Dans ce manque, que vient combler alors un imaginaire poétique et fictionnel, se joue la liberté des individus. L'objet mis dans une situation performantielle, qu'il s'inscrive dans le champ de l'art ou du design, qu'il soit « étrange » ou décontextualisé, et que son usage soit réellement performé ou seulement suggéré, dépassant un usage prédéterminé, fait alors poétique.

## À CRAN

*Paroles de Paulette Bernège*

Les soupapes sont trop serrées  
Ouvrons les baïonnettes,  
Les crans de réglages, les étriers  
Tirons la sonnette  
Adieu la performance comme extase  
Du programme modernisme  
Allons, faisons table rase  
Supprimons les automatismes  
Nous chuchotons sciemment  
L'évènement fatal  
Car l'effondrement  
Sera votre chute finale  
Digesteur, Autoclave, Duromatic,  
La technique n'améliore plus  
Presto, Clipso, Sicomatic,  
De la philosophie vermoulue  
Kelomat, Sensor, Langostino,  
Le monde va changer de base  
Rêvons à d'autres scénarios  
A nous de briser les métastases !  
Nous chuchotons sciemment  
L'évènement fatal  
Car l'effondrement  
Sera votre chute finale  
Vive les Sopranos du sifflement  
Récusant la place des ménagères  
Prônées abusivement par des intermédiaires

<sup>104</sup> *Ibid.*, p.356.

L'oisive ira se loger ailleurs  
Tapant sur la cuve pour sonner le La  
Nous sommes en pleurs  
Sur la route, nous revoilà !

D'après *Les Marmites enragées*, 2005  
Pilar Albarracín

**4**

**DÉPLOIEMENT  
NÉO-POP : OBJETS  
PERFORMÉS  
ET CULTURE POP**



## 4.1. « D'une civilisation de la machine à une civilisation de la consommation<sup>105</sup>. »

En novembre 1996, Jean Baudrillard est entraîné par son éditeur américain, Sylvère Lotringer, à faire une performance dans un casino du Nevada, d'après un texte qu'il avait écrit pour la chanteuse Mégumi Satsu intitulé *Motel Suicide*. Une performance d'une heure, devant une foule d'admirateurs, qui consistait en une lecture déclamée sur fond musical joué par le rock band de l'artiste Mike Kelley. Cet évènement, organisé par Sylvère Lotringer et Chris Kraus eut lieu à Stateline, une ville au bord du lac Tahoe, à la frontière du Nevada et de la Californie. Une lecture mélancolique parfois hallucinante (presque un prêche ?) performée au cœur de l'hyperréel baudrillardien : un casino.

**« Un jour, je me suis surpris à vivre, et je ne voulais plus mourir<sup>106</sup>. »**

L'évocation de cette lecture performée vaut pour introduction : à l'heure de la mondialisation, de l'industrie culturelle et de l'émergence du capitalisme cognitif, le pop s'est infiltré partout, même chez Jean Baudrillard qui a accepté de « jouer le jeu » et de porter une veste à paillette à la Elvis Presley, devant un parterre d'aficionados.

Il serait temps de se demander, dès lors, si le pop ne traverse pas, d'une manière ou d'une autre, les objets performés, en poursuivant les recherches du Pop Art d'un côté, en ouvrant à une forme de « mainstreamisation » de la performance de l'autre.

### *Bye Bye le Good Design*

En réaction aux normes de goût imposées par le Good Design, et bien qu'« à travers la veine pop, une attitude se fait jour valant pour célébration et instance critique, qui tend davantage à appréhender l'objet du quotidien comme référent iconographique symbole du banal et de l'ordinaire<sup>107</sup> », on peut trouver chez certains artistes du Pop Art, « une première offensive contre la norme de goût et l'économie du fonctionnalisme<sup>108</sup>. »

À cet égard, *Bedroom Ensemble*, une œuvre de Claes Oldenburg semble faire

<sup>105</sup> Andrea Branzi, *La casa calda*, op.cit., p.54.

<sup>106</sup> Jean Baudrillard, parole de la chanson *Motel Suicide* pour Megumi Satsu.

<sup>107</sup> Annie Claustres, *Objets emblèmes, objets du don : enjeux postmodernes de la culture matérielle (1964 à nos jours)*, Dijon, les Presses du réel, 2017, p.27.

<sup>108</sup> *Ibid.* Annie Claustres considère que les peintres pop ne se sont pas préoccupés de pointer la question de la norme et que cette investigation revient plutôt aux assembleurs californiens. Il me semble que cette analyse peut toutefois être nuancée avec le travail de l'artiste Claes Oldenburg.

date.

Fabriquée en 1963 à Venice, en Californie, puis présentée en 1964 à la Sidney Janis Gallery, cette installation a été conçue pour l'espace architectural de la galerie. L'installation figure une chambre avec la multitude d'objets qui la composent : le lit, bien sûr, qui prend une place importante, mais aussi housses, oreillers, coussins, chaise, tables de chevet, stores vénitiens, coiffeuse, miroir, abat-jour, tapis, rideaux, radio, boîte à poudre, horloge, cendrier, tableau, manteau et sac à main.

Rien ne manque dans ce portrait de chambre, rien si ce n'est, peut-être, tout simplement, la vie. Car chacun de ces objets n'est qu'un simulacre : objets fonctionnels mais sans fonction. L'usage de matériaux synthétiques, outre la référence aux succès des nouveaux matériaux plastiques de la décennie des années 1960, dit clairement l'artificialité du lieu (synthétique : *qui est produit par synthèse artificielle*). Le grand lit est en vinyle, les meubles en formica, les abat-jour imitent le marbre par l'usage d'un papier marbré, le manteau est une fausse peau de léopard, le sac noir en faux cuir verni. Chambre décor ; chambre subterfuge ; chambre de l'américain moyen aux goûts douteux, chambre témoin d'un appartement à acheter ; chambre souvenir (Claes Oldenburg raconte que cette pièce est inspirée d'une chambre d'hôtel à Malibu qu'il a vu adolescent) ; chambre fantôme ; chambre froide.

*Bedroom Ensemble* met en scène une illusion : tout semble fonctionnel, prêt à accueillir les habitants d'une maison, les usagers d'un lieu, les spectateurs d'une galerie, mais rien ne peut réellement servir. Mais tant que l'on n'a pas touché les matériaux, tant que l'on ne s'est pas confronté au réel de la chambre, le spectateur peut conserver la sensation du mirage.

Pourtant, dans ce simulacre quasi parfait, quelque chose nous semble étrange, irréel : mais quoi ?

Si l'on y regarde de plus près, quelques indices ont été disséminés par l'artiste : les objets domestiques (réveil, boîte à poudre, cendrier) sont des maquettes en blanc. Les décorations murales, évoquant les peintures de Jackson Pollock ne sont pas des tableaux, mais du textile imprimé. Mais c'est surtout *le design* (au sens de dessin) du mobilier qui signale le simulacre. Le lit, comme le fauteuil ou la commode ont été dessinés de telle sorte qu'ils « jouent » la perspective : le lit est non pas un rectangle, mais un parallélogramme, l'assise du fauteuil tient plutôt du losange, le manteau et le sac s'élargissent en leur base pour corriger les rétrécissements dus à la perspective. En faussant les perspectives, en les assumant, en les recréant de manière artificielle, Claes Oldenburg dit que nous sommes dans un décor, et que cette chambre est une représentation en deux dimensions. Ceci n'est donc qu'un tableau. Tout est mort, dans cette chambre, à l'image de l'horloge, qui tourne à vide, n'ayant plus d'aiguille pour fonctionner.

Cette œuvre, emblématique du Pop Art à bien des égards, converse avec le design et pose les jalons, de manière évanescence, de nos rapports aux usages, eux qui deviendront ultérieurement la pierre de touche des objets performés.

L'articulation entre design, objet, Pop Art se fait sur plusieurs points. Premièrement, *Bedroom Ensemble* met l'objet sur le devant d'une scène picturale, comme le souhaite Claes Oldenburg, mais aussi et surtout architecturale - leçon qu'énonceront de manière programmatique les designers radicaux : l'architecture, c'est l'objet. Ensuite, *Bedroom Ensemble* joue évidemment de la citation, de la copie mais aussi de l'imitation au sens aristotélicien. Une imitation créative, qui est poesis. L'ironie et la distanciation critique, portées par la sur-stylisation des éléments et un certain goût du kitsch font clairement écho aux mécanismes du Pop Art et du design radical : low culture et high culture sur le même tableau, dans un même espace.

Par ailleurs, l'installation, qui appartient au registre des œuvres en trois dimensions, bien qu'elle joue avec les codes de la planéité et de la perspective des tableaux, produit une image : une image réelle en trois dimensions (celle d'une chambre à coucher) mais aussi une image mentale (celle de la chambre standardisée d'un hôtel de luxe) voire une image publicitaire (l'installation ne serait-elle pas la photo d'un magazine de publicité vantant le mobilier d'avant-garde ?) ou un espace publicitaire (un appartement témoin dans un show room ?). La production multiple des images que génère cette œuvre mêle espace réel et image mentale, image réelle et espace imaginaire, en usant des techniques de représentation en deux dimensions et en trois dimensions.

Enfin, la sensation d'être dans un décor, peut-être même un décor de théâtre, est accentuée par la dimension fictionnelle que Claes Oldenburg confère à certains objets : que signifie le manteau lascivement abandonné, le sac à main posé sur le canapé, la porte avec le sigle *Private* ? Où est partie l'occupante ? En installant, par le vêtement, la présence d'une habitante du lieu, l'œuvre gagne un début de fiction, comme un *incipit*, qui génère des questions sans réponse : sommes-nous dans la chambre d'un couple ? Sommes-nous dans une garçonnière ? Sommes-nous dans une chambre d'hôtel ? Nous ne saurons pas.

Ce que nous savons avec certitude, toutefois, c'est que l'espace public de la galerie est devenu un espace privatif, ou alors que l'espace domestique de la chambre est devenu un show room. Claes Oldenburg mêle avec délectation sphère privée et sphère intime. Très ami avec Allan Kaprow, ayant, par ailleurs, fait lui-même des happenings quelques années auparavant, l'artiste américain joue lui aussi avec l'art et la vie jusqu'à vouloir les confondre dans un jeu en trois dimensions. Avec *Bedroom Ensemble*, « un pas est franchi. (...) Extraire le spectateur de sa position de contemplateur et interagir avec lui grâce à l'objet usuel. Lui faire prendre part. C'est un paramètre qu'active l'introduction du design en art. La nouvelle montée en puissance, depuis quinze ans, d'une hybridation des genres entre pratique artistique et design de la part d'artistes qui s'aventurent dans des territoires exogènes (un mode cher à la postmodernité) ne vise pas tant à pervertir le champ de l'art ou à déstabiliser l'amateur qu'à inciter à

l'expérience<sup>109</sup>. »

Si *Bedroom Ensemble* ne performe pas directement les objets usuels, il faut toutefois convenir que cette installation incite le spectateur à entrer dans le lieu, à l'investir, à le toucher, voire peut-être à l'utiliser (s'allonger sur le lit ?) afin qu'il puisse vivre l'expérience de sa facticité et de sa fictionnalité. Cette œuvre, caractéristique du Pop Art, contient les germes d'une recherche qu'artistes et designers investigueront quelques décennies plus tard autour de l'usage, des objets performés et de la fiction<sup>110</sup>.

### *Pop Art et design radical*

**« La première transformation culturelle importante est intervenue vers le milieu des années 60 lorsque la culture pop a renversé les valeurs existantes. Cette mutation a marqué le passage historique d'une culture moderne, dont l'éthique était principalement fondée sur la logique de production, à une nouvelle culture qui définissait de nouveaux paramètres, de nouvelles lignes d'évolution dans la logique de consommation. Non seulement la culture pop considérait-elle tous les langages de la communication de masse et de l'incitation à la consommation comme un état de fait, mais encore témoignait-elle pour la première fois que le centre de gravité du monde n'était plus l'usine - avec ses impératifs d'efficacité et de productivité - comme cela avait été le cas pendant plus de quatre-vingts ans, mais ce qu'elle avait entraîné, c'est-à-dire la diffusion de nouveaux comportements et de nouveaux langages dans la société. Ceci marquait la fin de la société industrielle et la naissance difficile de la société post-industrielle<sup>111</sup>. »**

C'est sur ces mots qu'Andrea Branzi ouvre son essai sur le design italien, *Nouvelles de la métropole froide*. Et c'est sur le constat de l'échec du fonctionnalisme et une « tolérance nouvelle à l'égard du monde «tel qu'il est» » que s'est opéré, chez

<sup>109</sup> Isabelle de Wisshler-Lemaitre, « Prendre part (les objets et les affects) », dans Laurent Busine et Denis Gielen, (dir.), *Le fabuleux destin du quotidien*, op. cit., p.245.

<sup>110</sup> Cette œuvre fait aussi écho aux recherches de Gianni Péttena qui en 1984 crée *Integrazioni*, un tableau en trois dimensions dans lequel le spectateur peut entrer pour s'asseoir autour d'une table et discuter.

<sup>111</sup> Andrea Branzi, *Nouvelles de la métropole froide*, op. cit., p.17.

les designers italiens le « changement total d'orientation (...) ». Car « le modèle proposé, la culture pop, était celui d'un homme entièrement déterminé par la consommation, pour qui la civilisation du bien-être était le lieu de la créativité culturelle. En cinquante ans, on était donc passé d'une civilisation de la machine à une civilisation de la consommation<sup>112</sup>. » Dans cette optique « inventer à nouveau semble obsolète. On préfère revisiter avec ironie les icônes du passé, celles de l'Art Nouveau, celles du Bauhaus, pour célébrer les bienfaits de la démocratisation du règne de la marchandise, ou encore multiplier les références pop sur un mode décomplexé. (...) Il s'agit de contester l'abondance indécente des objets<sup>113</sup>. »

Du *Bedroom Ensemble* de Claes Oldenburg au *Dream Beds* d'Archizooms (1967), il n'y a alors qu'un pas à franchir : même jeu de matériau (peau de léopard ou plastiques imitant le marbre) pour un décalage conceptuel qui vaut pour manifeste. La chambre à coucher n'est plus un trompe-l'œil, mais devient l'enjeu d'un rêve assumé. Il ne s'agit plus de faire semblant, il ne s'agit plus de décor, il s'agit de vivre dans des formes qui renvoient aux oubliettes les choix formels et rationnels, la géométrie élégante : le lit est imagination, rêve, arc-en-ciel. Le lit « travaille donc à recomposer une culture domestique, à reconstruire entre l'homme et les objets qu'il place dans sa maison, un système de relations et de fonctions qui ne soient pas seulement ergonomiques et fonctionnelles mais culturelles et expressives<sup>114</sup>. » Il porte en lui un univers narratif, fictionnel qui fait fi des normes de goût et qui assume une mise en spectacle de la marchandise car l'objet est signe, l'objet est totem, l'objet est porteur d'une fonction fétiche « comme un parement d'autel pour la liturgie domestique<sup>115</sup>. »

Dans les années 1980, le Nouveau Design, sous la tutelle d'Alessandro Mendini, crée des « scènes muettes » pour le Nouveau théâtre italien dont Antonio Syxty est l'un des plus importants représentants : des scènes sont posées dans des lieux improbables dans la ville sans aucune explication et sans même qu'aucune pièce de théâtre ne soit jouée. Le décor est donc indépendant de l'écriture théâtrale et se propose comme des « véritables expériences scéniques autonomes, qui n'ont d'autres fonctions que de raconter une hypothèse littéraire transformée en lieu réel, en une scène de la métropole<sup>116</sup>. » Si des groupes de théâtre viennent parfois investir ces scènes muettes le temps d'une performance, elles sont pour autant « limité[e]s dans le temps et dans l'espace, sans origine et sans but, sinon celui de les fixer cet évènement et cet espace comme moments d'une fiction<sup>117</sup>. » Ainsi, par exemple, les « pièces banales » de Magazzini Criminali dont *Mobile Infinito* (1981) : devant la faculté d'architecture de Milan, une voiture

<sup>112</sup> Andrea Branzi, *La casa calda*, op. cit., p.54.

<sup>113</sup> Annie Claustres, *Objets emblèmes, objets du don*, op. cit., p.88.

<sup>114</sup> Andrea Branzi, *La casa calda*, op. cit., p.148.

<sup>115</sup> Emilio Ambasz (dir.), *Italy : The New Domestic Landscape : Achievements and Problems of Italian Design*, catal. expo., New York, MOMA, 1972, p.20.

<sup>116</sup> Andrea Branzi, *La casa calda*, op. cit., p.135.

<sup>117</sup> *Ibid.*, p.130.

décapotable, portière ouverte, est postée sur la zone de parking qui fait face aux bâtiments. Une dizaine d'éléments, surfaces murales, petits meubles, sont posés de manière plutôt linéaire. On ne comprend pas forcément leurs usages. L'ensemble évoque une atmosphère scénique, mais il ne ressemble guère à un décor. Branzi les appelle des « scènes muettes », c'est-à-dire des « lieux destinés en apparence à accueillir des actions théâtrales, qui pourtant ne s'y produisaient jamais.<sup>118</sup> »

---

<sup>118</sup> *Ibid.*, p.131 et p.135.

## 4.2. L'objet performé, un projet néo-pop ?

Comme l'analyse la philosophe Agnès Gayraud, ce que la pop culture a fait du pop aujourd'hui (« un peu d'air du temps frelaté, à la fois le gossip (...) la facilité, la surface, le plein de stimuli pour le vide de sens (...) entre mauvais goût et bon esprit, avec pour seul garde-fou l'injonction implicite à ne pas trop approfondir, à rester "pop", c'est-à-dire superficiel<sup>119</sup>) n'a pas grand-chose à voir avec le « pop » du Pop Art : « En profondeur pourtant, la manière dont le Pop Art s'est inscrit dans l'histoire des arts visuels et dans l'imaginaire pop a procédé de gestes à la fois plus complexes et plus ambigus. Glissement sémantique, appropriation, juxtaposition, neutralisation du politique, fabrication d'icônes<sup>120</sup>. »

Si le Pop Art ne se confond pas donc pas avec la pop culture, il y a pourtant dialogue (parfois de l'ordre d'un dialogue de sourd) et il faut se demander quelle idée du pop le mouvement artistique a légué à la création artistique contemporaine ? Autrement dit, de quoi l'objet performé est-il l'enfant ?

Car, si l'on s'attache au sens littéral du mot pop, l'objet performé, c'est l'objet du Pop Art par excellence : l'objet, issu d'une culture populaire, qui surgit dans le monde de l'art et qui, pendant l'acte même de la performance, re-surgit dans le monde réel<sup>121</sup> : lorsque l'objet usuel est performé, il surgit (*to pop up*) aux yeux du spectateur sous un nouvel angle ; l'objet usuel renaît à nouveau dans le monde réel, jouant le jeu du façonnage, du mélange ou du métissage dans une boucle sans fin de répétitions et de récupérations.

Mais si Andy Warhol revendiquait un « commonisme », c'est-à-dire un art qui soit reconnaissable par tous, permettant de donner toute son ampleur au mot « populaire », « il ne s'est jamais fait l'écho d'un discours critique sur l'Amérique, dès le départ, il mise à la fois sur des images qui parlent d'elles-mêmes et restent mutiques. (...) Ce pop-là n'a rien de l'intensité, de la gravité accordée d'habitude par l'art au populaire. Le "pop" de ce pop art voudrait justement décharger le populaire de toute gravité politique : il s'attache à la factualité et à l'acceptation de ce qui est. »

Les artistes et designers convoqués ici récusent l'absence de politisation de leurs gestes et ne prônent pas « le refus de tout pathos politique et critique, voire avec la neutralisation des affects. » Contre ce Pop Art qui « produit, sous ses couleurs vibrantes, un filtre d'homogénéisation, une machine à indifférencier », ils cherchent à renouer avec « l'élan qui a toujours animé la pop culture dans ses profondeurs, à rebours de l'impulsion véritablement populaire de cette dernière qui cherche infatigablement le spécifique dans la démocratie, l'idiosyncrasique, le particulier, bien plus que le commun. » Les objets performés hybrident dans un même élan certains aspects esthétiques et conceptuels du Pop Art, les racines

<sup>119</sup> Agnès Gayraud, « Une incertaine idée du pop (2) », publié dans le magazine *Switch (on paper)* le 22 oct. 2020. Disponible sur <https://www.switchonpaper.com/une-incertaine-idee-du-pop-2/>, [consulté le 4 janvier 2021].

<sup>120</sup> *Ibid.*

<sup>121</sup> C'est bien là qu'est la saveur de toute performance : faire surgir, faire advenir, faire événement (tome [De l'art-action à l'art fiction](#))

historiques des enjeux démocratiques, la *mainstreamisation* de la pop culture et, enfin, les caractéristiques fictionnelles, ou tout du moins théâtralisantes, de la performance contemporaine.

Artistes et designers sont complices et font émerger une culture néo-pop de l'objet, colorée qui plus est de la coolitude hypermoderne ; cette coolitude, étant le point névralgique des enjeux politiques de leurs propositions artistiques (tome *De l'art de la tangente*).

### *Détourner: recycler, superposer, coller, hybrider*

Au cœur de l'objet performé, donc, on retrouve ce qui est au cœur de la culture pop<sup>122</sup> : le détournement et la réappropriation, l'exagération et l'excès, la naïveté et l'absurdité. La contemporanéité des œuvres réside dans le fait qu'elles ne cherchent pas en premier lieu à mettre en vue les objets de la société de consommation (tableaux, sculpture) mais à mettre en scène les usages.

Le détournement, à l'instar de toute œuvre pop, est la caractéristique principale qui traverse une grande majorité des œuvres du corpus. L'objet du quotidien devient le point de départ d'un jeu qui, dépassant le ready-made, détourne la fonction première de l'objet et induit une déviation des usages (tome *De l'art-action à l'art fiction*). Le détournement, notion centrale de *L'invention du quotidien* de Michel de Certeau, permet aux usagers, citoyens, citadins ou artistes, de retrouver une pratique singulière des objets (ou des espaces) dont les contenus ont été normalisés. La pop culture a fait du détournement, par l'astuce d'un *bricolage* voire d'un *braconnage*, une réappropriation des formes standardisées. Pour œuvrer au détournement, plusieurs « techniques » sont possibles : on peut lister ainsi le recyclage, la superposition, le collage et l'hybridation comme autant de *manières de faire*.

C'est de façon très littérale que Simon Starling détourne les objets qu'il utilise dans ses actions. Dans la pièce *Shedboatshed* (2005), un abri en bois, qui a probablement servi de lieu de stockage de barques, est démonté pour produire une nouvelle forme, un bateau à fond plat : grâce à celui-ci, l'artiste peut descendre le Rhin et transporter avec lui les planches de bois de l'architecture démontée jusqu'à un musée où est reconstruit à l'identique l'abri. L'objet architectural est détourné, puis recyclé en un autre objet jusqu'à ce que le but soit atteint, et que l'artiste détourne le nouvel objet pour lui faire retrouver finalement retrouver sa forme première. Un jeu de bricolage en boucle qui dépasse le ready-made du champion. Un détournement des formes et des fonctions à l'œuvre où s'opèrent des enjeux de recyclage.

Une autre manière de créer du détournement consiste à superposer les sté-

---

<sup>122</sup> Pour caractériser la pop culture, je m'appuie essentiellement sur l'ouvrage de Richard Mèmeteau, *Pop culture : réflexions sur les industries du rêve et l'invention des identités*, Paris, Zones, 2014.



réotypes inscrits tacitement dans les formes. C'est ce à quoi joue Pilar Albaracin avec ses *Marmites enragées* : des Cocottes-minute sont extirpées de leur univers domestique et de fait, amputées de leur fonction d'ustensile de cuisine pour former une chorale acoustique aux accents révolutionnaires. Ici, l'artiste use de la métonymie pour empiler des espaces genrés ; d'un côté, la cuisine, la femme et la marmite qui chante sa libération ; de l'autre, l'orchestre révolutionnaire et les militaires. L'artiste espagnole joue avec la notion même de détournement : car on ne sait pas, finalement, qui détourne qui. Certes, la marmite chante sa libération et la femme a déserté l'espace de la cuisine. Mais ne pourrait-on pas aussi considérer que les objets domestiques ont évincé l'homme de sa place patriarcale en intégrant une chorale qui est, normalement, uniquement masculine ?

Quant à l'œuvre de Roman Signer, *Kayak* (2000), elle est d'une belle efficacité : prendre un kayak, mettre son casque de moto, glisser sur une route de campagne. Pas de superposition ici d'univers, mais plutôt une manière de jouer du collage : car l'objet kayak ne « colle » pas avec son espace (l'eau) ; ou, à l'inverse, l'artiste « colle » l'objet kayak dans un espace qui ne lui est pas attribué habituellement. Un kayakiste glisse sur un chemin campagnard : ainsi énoncé, il semble que ce sont le collage et la juxtaposition objet-espace d'usage qui matérialisent le détournement.

La technique de l'hybridation permet aussi d'associer de manière plus complexe des éléments entre eux : espaces, formes, fonctions, usages mais aussi périodes temporelles.

Voilà cette densité qu'aiment manipuler les designers Makkink & Bey avec *Dust Furniture* de Ludi et Peillex avec *Rocking Knit* (2012). L'hybridation de deux formes (un aspirateur et un patron de chaise gonflable ou une chaise à bascule avec un tricotin) donne naissance à un nouvel objet dont l'usage est incertain. Ou plutôt double. Et aspirateur et fauteuil. Et chaise à bascule et tricotin. L'énergie d'usage de l'un se redistribue comme par magie pour produire l'autre : une symbiose mécanique mise en œuvre par l'action de l'homme.

Dans ces deux pièces, la référence au temps « d'avant », celui de la consommation heureuse, est clairement évoquée, au vu des choix stylistiques opérés. Mais à l'objet vintage et donc à son image et à sa temporalité est collé un nouvel enjeu reflétant les considérations écologiques d'un monde postindustriel : *Dust Furniture* et *Rocking Knit* proposent un autre mode de production proche, sans aucun doute, d'une philosophie *Slow life*. Ces objets réfèrent à un certain univers domestique, celui des Trente Glorieuses, tout en promouvant un nouveau monde industriel : un monde où les objets sont produits dans une cadence humaine raisonnable, au rythme des bercements d'un rocking-chair ; un monde où les déchets emmagasinés peuvent générer une chaise.

C'est la même logique d'hybridation qui est à l'œuvre avec *Wash and Go* (1998) de Joana Vasconcelos mais elle ajoute un jeu d'échelle : les rouleaux de lavage automobile sont rapetissés pour s'adapter au corps humain ; alors que, a contrario, les poils des brosses de lavage sont grossis de ma-

nière significative, dans leur longueur, leur largeur, leur épaisseur pour plus de volupté. En remplaçant les poils synthétiques drus par des collants de nylon, l'artiste juxtapose deux normes de genre, celle du nettoyage de la voiture et celle du bas de soie et donne naissance à un nouvel objet dont on ne sait plus s'il ne faut pas voir *in fine*, une apologie de la caresse, énergique et soyeuse en même temps, au service de la domination masculine.

### *Grossir les ficelles*

Autre changement d'échelle qui tiendrait plutôt de l'hyperbole avec la performance de Clédat et Petitpierre, *Helvet Underground* (2009) : ici, la potion magique a été bue ; car ce ne sont pas uniquement les personnages de l'horloge bavaroise qui ont grandi de manière démesurée. Leur habitat aussi. Objets et figurines se sont agrandis et ce faisant, ces dernières rompent leur immobilisme pour s'animer de mouvements saccadés mais réguliers qui bien sûr font écho au tic-tac de l'horloge.

L'excès voire parfois la démesure (poétiquement ridicule ou absurdement poétique) est une des caractéristiques communes à une majeure partie des objets performés.

Au plus extrême, *Flying Steam Roller* (2006) de Chris Burden qui entreprend de faire voler une machine de chantier où, dans le même ordre, la proposition *Sans objet* (2015) d'Aurélien Bory qui fait danser un bras de robotique. Il semblerait qu'avec ou sans l'homme, ces objets industriels, aussi démesurés nous paraissent-ils, partagent avec nous, humains, le même sens ou non-sens de leur situation et cherchent à s'échapper belle de leur condition : prendre de la hauteur, voire voler et dépasser ses propres limites objectives, telle semble être la possible solution.

C'est aussi ce que propose la performance d'Édith Dekyndt avec *One Thousand and One Night* (2017), même si cet excès se traduit dans un silence et une atmosphère presque monacale. Car ce qui est excessif ici, c'est la quantité de poussières sciemment récoltée dans les pavillons de l'Arsenale de Venise, puis assemblées en un grand rectangle pris sous les feux des projecteurs. Reprenant ainsi à son compte de manière littérale l'expression tapis de poussières, l'artiste grossit la métaphore - au sens propre comme au sens figuré.

« *Une certaine réussite à l'échec retentissant*<sup>123</sup> »

C'est même souvent là que se situe le plaisir de l'artiste. L'artiste joue le looser en scénarisant sa perte et son décalage d'avec le monde : tel est l'esprit qui traverse bien des œuvres.

Le mauvais goût ne se situe plus vraiment dans les formes produites, souvent

<sup>123</sup> Richard Mèmeteau, *Pop culture*, op. cit., p.54.

plastiquement belles, d'ailleurs, mais plutôt dans le rôle du performer qui a le bon goût de ne pas savoir s'adapter au conformisme ambiant.

L'œuvre la plus significative est probablement celle de Michel De Broin, *Share Propulsion Car* (2007), œuvre dont le titre est déjà un manifeste de l'absurde. Une carrosserie de Buick habille un système de pédalier autonome pour quatre conducteurs le temps d'une virée dans la ville de Toronto. Ne pouvant aller plus vite que 15 km/heure, le véhicule se fait bien sûr arrêter par la police municipale, sous l'œil des badauds, puis remorquer jusqu'à la case départ. La performance mécanique de l'engin n'a d'égal que l'absurdité de cette balade urbaine dans le pays des grands espaces où l'automobile est reine.

Dans une dialectique qui peut renvoyer à celle du maître et de l'esclave, l'artiste qui veut être le looser de la société accède à une forme de liberté : mais ce renversement ne se fait jamais de manière glorieuse, affichée ou vindicative ; plutôt de manière sentimentale, voire parfois mélancolique. Jouer du décalage, perturber le réel, oui, polémiquer, non : cette attitude « émane plutôt de la culture relativiste propre à l'esprit postmoderne nourrie de deux postulats à même d'inhiber toute foi trop enthousiaste dans les pouvoirs de l'art et de l'artiste : d'une part, rien - action, propos, mise en forme - n'est en soi jamais assez décisif pour ébranler la structure du monde ; d'autre part, la complexité même de la réalité limite l'efficacité de la perturbation<sup>124</sup>. »

---

<sup>124</sup> Paul Ardenne, *Art, Le présent : la création plasticienne au tournant du XXIe siècle*, Paris, Ed. du Regard, 2009, p.387.



**5**

**LES PERFORMANCES-  
FICTION ET LEUR  
DOUBLE**

## 5.1. Objet-performance-fiction

Ma pratique de création se réfère aux trois champs disciplinaires que sont l'art, le design et la littérature et témoigne avec évidence de ma formation entre études en école d'art et de design, études de lettres et études d'histoire de l'art. Il apparaît que toutes les pièces artistiques que j'ai pu créer soit au sein de mon binôme ou dans mon travail personnel croisent d'une manière ou d'une autre ces trois disciplines. Bien que je me définisse comme artiste, j'aime à penser que ces œuvres se situent dans *un non-lieu disciplinaire* pour reprendre les mots d'Alessandro Mendini.

Les œuvres que je développe depuis quinze ans au sein de mon binôme articulent l'objet, la performance et la fiction dans des variables qui, au fil des années, évoluent : les glissements et les rapports de force entre objet, performance et fiction se font sensiblement différents.

Dans les premières propositions, jusqu'en 2011, l'objet performé est au cœur de la performance qui constitue une proposition artistique en tant que telle. Plus tard, l'objet performé n'est qu'un point de départ et la performance va donner naissance à d'autres œuvres (vidéo, photo, sculpture, installation). L'ensemble des œuvres devient une forme fictionnelle à part entière. Le glissement de statut de la performance (ou de l'action performantielle) dans notre travail ne modifie cependant pas le rapport que nos œuvres entretiennent avec la fiction.

L'écoute attentive portée à notre démarche de travail au sein de ce doctorat couplée à l'analyse d'œuvres d'autres artistes et designers contemporains m'ont amené à formuler l'hypothèse que sous certains formats, la performance est une fiction (tomes [Effets de fiction dans les performances](#) et [Performances fictionnées](#)).

Alors,

Alors, à l'occasion de la recherche doctorale, il s'est agi pour moi de faire dévier mes manières de créer des formes : j'ai opéré une translation de plusieurs degrés. Dans la triade objet-performance-fiction, la fiction trouve ici une forme littéraire. Elle s'empare, en quelque sorte, de l'objet et de la performance. Les mots sont le cœur du projet artistique du doctorat : l'objet et la performance sont contenus dans eux et par eux.

Ce déplacement dans la triade est aussi corollaire du passage d'une pratique en duo à une pratique en solitaire. Les mots, l'écriture, qui ont été pendant de longues années le socle de mon envie d'être artiste et qui m'ont toujours accompagné pendant mes années d'études, sont devenus le lieu sur lequel prendre racine de manière solitaire. Ce qui avait toujours été latent au sein de mon binôme, par le dialogue oral notamment, devient désormais un endroit personnel pour créer.

Le doctorat est l'occasion pour moi de retrouver les mots et l'écriture.

## 5.2. Écrire la performance

### *Relique, fétiches*

Que reste-t-il de l'objet une fois qu'il a été performé ?

L'exposition *Ne pas jouer avec les choses mortes* tente de faire un bilan sur cette question en n'exposant que les objets : « Le grand défi de l'exposition *Ne pas jouer avec les choses mortes* était de montrer des objets absolument dévitalisés, hors de leur contexte d'origine. C'est cela qui m'intéressait avant tout. Je voulais tester leur résistance face à l'épreuve de l'exposition et le fait de se retrouver esseulés (...). L'exposition avait pour but d'ouvrir un débat sur le statut des objets exposés. Sont-ils vides de sens ? Allaient-ils restituer la charge de l'action qui les a vus naître ? Possèdent-ils vraiment des qualités esthétiques à partir du moment où ils sont décontextualisés ? N'est-ce pas contradictoire avec celui du contexte et de l'instant, du geste et de l'immédiatement<sup>125</sup> ? »

Partant du constat que les objets de la performance ont pris une place de plus en plus importante au fur et à mesure de la reconnaissance du médium par le marché de l'art, Éric Mangion considère que la performance historique mais aussi plus actuelle a tendance à vouloir se finaliser à travers l'objet. S'il faut archiver l'action, si l'institutionnalisation du médium s'opère progressivement, si le marché se gargarise de ces objets-totems, alors la performance naturellement tend vers une finition fétichisante que l'objet incarne parfaitement. L'objet devient alors un fétiche : Marie de Brugerolle, co-commissaire de l'exposition, explique que le fétiche, dans l'acceptation freudienne, est « cette part absence du corps<sup>126</sup> ». « Ne pas tomber dans le culte des reliques<sup>127</sup> », c'est alors éprouver l'absence du corps et s'exercer à sentir la puissance de rituel de l'objet car « le secret de leur valeur au-delà de la fétichisation marchande, [c'est qu'] ils sont le fruit d'un échange<sup>128</sup>. »

Le doctorat prolonge les questions posées par cette exposition : il ne s'agit pas de réfléchir sur la temporalité des objets une fois qu'ils ont été utilisés et qu'ils sont exposés. Il s'agit de réfléchir à l'instant même où performance et objets sont activés via leurs usages et sur ce que cela produit comme forme artistique *dans le même temps*. Cette forme pouvant, elle, survivre au ici et maintenant.

<sup>125</sup> Eric Mangion, entretien avec Raphaëlle Giangreco, « La finition fétichisante de la performance » dans Eric Mangion et Marie de Brugerolle (dir.), *Ne pas jouer avec les choses mortes*, catal. expo., Nice, Villa Arson, 2009, p.11.

<sup>126</sup> Marie de Brugerolle, « L'objet scénique à l'heure de la fétichisation marchande » dans Eric Mangion et Marie de Brugerolle (dir.), *Ne pas jouer avec les choses mortes*, op. cit., p.38.

<sup>127</sup> *Ibid.*, p.37.

<sup>128</sup> *Ibid.*, p.41.

## *Dépasser l'archive : l'objet en tant images dans les performances de mon duo*

Au sein de mon binôme, dès les premières performances que nous avons réalisées, nous avons utilisé la photographie non pas pour réaliser une trace documentaire de l'action, mais pour produire une forme qui « métonymise » la performance. Ces photos, composées, et pour lesquelles nous prenons la pose, installent le contexte narratif et fictionnel propre à nos performances. Elles peuvent être aussi bien prises en extérieur dans un cadre qui fait décor qu'en studio. Proposer une autre forme, qui soit indépendante de la réalisation de la performance mais qui raconte la performance nous semble essentiel : nous ne souhaitons pas de trace, puisqu'une trace ne peut retranscrire l'expérience vécue en tant que performeuses ou par les spectateurs.

Nous cherchons par opposition résolument à *faire image* de la performance : que cette image ait lieu avant, après voire parfois pendant. L'image devient en quelque sorte le synopsis de la performance. Les photos racontent, par l'usage d'un autre médium, la performance réalisée ou à venir : elles incarnent l'action. À cet égard, ces images (qui ont toujours le même format et toujours le même encadrement) pourraient être interprétées comme les affiches d'un film.

Outre la photo, le film est, depuis cinq ans, un autre moyen de traduire la performance effectuée.

Le terme de « traduction » me semble juste : il s'agit de donner une forme d'équivalence, dans d'autres médiums, de la performance. Non pas chercher à imiter, documenter, traduire, mais bien traduire dans une autre langue, par d'autres moyens.

Là encore, nous ne réalisons pas un film d'archive : nous composons un film en même temps que nous effectuons la performance. La performance se situe autant dans le jeu et l'action que dans la mise en œuvre de toutes les scènes, bien souvent improvisées ou imaginées sur le vif qui vont composer le film.

C'est certes l'expérience en temps réel qui est filmée : mais cette expérience est régulièrement recomposée sur place, en fonction de l'espace, de la lumière, de nos envies, en fonction des événements et des rencontres. En somme, l'expérience est complètement traversée par les images à filmer, comme les images à filmer sont le point de départ d'une expérience à vivre.

En fait, il n'y a jamais de scénario (ni d'ailleurs de story board) au préalable de nos performances et de nos films. Nous ne composons pas un film comme le ferait un cinéaste, bien que nous nous amusions à toujours faire référence à la culture cinématographique. Notre procédé de tournage est directement lié à la performance réalisée dans le réel. Notre fil conducteur est une histoire que nous voulons tisser dans le réel, et nous n'avons pour guide que nos personnages-performeuses et leurs tenues vestimentaires. Nous filmons tout le temps et tout ce qui se passe. Parfois, a contrario de cette spontanéité, nous décidons de rejouer une scène que nous avons « trouvée » de manière naturelle pour

peaufiner un cadrage ou une attitude.

Filmer sans scénario réellement défini ; filmer avec la logique expérientielle de l'évènement comme moteur des situations à construire sur le vif : l'histoire s'écrit et se trouve au fur et à mesure que la performance se produit.

Le travail de narration se fait alors au montage : le scénario, au sens filmique du terme, se trouve au moment du dérushage. Le film s'écrit progressivement par cette étape décisive. C'est en visionnant les images que nous trouvons comment nous voulons faire de notre performance un film.

C'est ce qui fait dire à la critique d'art Julie Crenn :

**« Quels sont les ingrédients d'un film ? Un scénario, un décor, des acteurs, des costumes, une intrigue, une atmosphère, une bande originale, une photographie singulière, une esthétique. Emmanuelle Becquemin et Stéphanie Sagot forment un duo artistique qui se joue des codes du cinéma, de la performance, du design et de l'art contemporain pour développer un scénario longue durée dont elles sont les actrices et les héroïnes. En déambulant sur un fil ténu situé entre le réel et la fiction, elles se présentent sous les traits et les costumes de sœurs siamoises : une femme répliquée et multipliable. Une femme standardisée, un modèle moderne et stéréotypé, qui devient le personnage d'une intrigue hautement critique. Les deux artistes plantent un décor, choisissent soigneusement les costumes et les accessoires, identiques évidemment. Elles façonnent les objets et les outils qui vont participer au déroulement du récit. Elles se mettent en scène, et, sur un mode à la fois absurde et ironique, vont détourner, retourner, déjouer un système normatif régissant la représentation des femmes<sup>129</sup>. »**

En ce sens, en utilisant une des formes de la fiction les plus populaires qui soit (le cinéma), nous cherchons à acculer la question de la fiction au cœur même de la performance. Puisque la performance est une fiction, alors rendons-en compte par la fiction.

Pour autant, les films de nos performances ne sont pas de la pure fiction. Ils ne

---

<sup>129</sup> Julie Crenn, « Pretty hurts », 2017. Disponible sur <https://www.becquemin-sagot.com/> [consulté le 6 janvier 2021]



sont pas non plus du documentaire. Ils oscillent entre ces deux statuts selon les scènes sans que cela soit immédiatement identifiable. Cela va aussi dans le sens de notre rôle au sein de ces films. Nous sommes personnages et personnes (tome *Performances fictionnées*), performeuses au sens le plus angliciste du terme : dans le jeu, mais aussi dans l'accomplissement. Car jouer un rôle c'est s'accomplir, se réaliser et finalement être ce que l'on joue.

Ainsi, les images animées ou fixes qui traduisent la performance créent les mêmes jeux de brouillage et de passage de frontière entre le réel et le fictionnel que la performance que nous avons effectuée.

### *Microfictions de performances d'artistes et de designers*

Un des premiers actes que j'ai effectué, une fois ma décision de commencer un doctorat sur l'objet et la performance a été d'écrire des courtes fictions sur des œuvres qui allaient progressivement constituer mon corpus. J'ai choisi de ne pas comprendre d'où venait cet élan vers l'écriture : le temps du recul viendrait plus tard. Et, tout au long du doctorat, j'ai souhaité prolonger l'écriture fictionnelle en parallèle des lectures, des analyses d'œuvres et des réflexions plus théoriques que je menais.

En écrivant de manière fictionnelle sur les œuvres du corpus, j'ai fait le choix de les aborder par l'imagination, et non par la documentation. Écrire sur la performance devenait écrire la performance.

À ce jour, j'ai écrit une trentaine de microfictions. En réunissant ces œuvres à travers un ensemble de fictions, je tisse un lien entre elles et je déroule une manière spécifique de les relier par l'écriture. J'aime prolonger, déployer, extrapoler ces œuvres, je cherche à les prolonger littérairement, je les travestis sans doute un peu, j'y vois des choses, des faits, des arrière-plans qui ne sont peut-être pas tout à fait fidèles à la pensée des créateurs, mais qui pour autant me semblent être sous-jacents. En ce sens, je ne cherche pas à interpréter ces œuvres, mais plutôt à déployer un paysage narratif singulier et personnel à travers elles.

Je puise dans une production de formes artistiques (des performances) pour inventer ou déployer un univers fictionnel. Cet engouement à déployer des histoires par les performances des artistes ou les designers sont de l'ordre du dialogue. Les œuvres de mes consœurs ou confrères sont en quelque sorte un matériau de création que je travaille pour créer mes propres formes.

Je travaille en contexte. Ma démarche de création est contextuelle. L'émergence des textes fictionnels nés des performances d'artistes ou de designers vient de mon rapport au contexte : faire un doctorat signifie notamment écrire sur la performance, l'objet, la fiction à partir des œuvres. De fait, lorsqu'il s'est agi de déterminer quels seraient mes terrains de recherche du côté de la création, il m'est apparu évident que la fiction devait être le lieu de mes expérimentations

artistiques.

J'avais envie d'écrire sur des œuvres existantes. À la manière d'une écrivaine plasticienne.

À la manière d'une fan.

Mes textes mettent en scène un monde en train de s'effondrer : cet effondrement a déjà eu lieu (*Dust Mountains*) ou est en cours (*Parade ; Roller Coaster*) ; et si certains textes révèlent une atmosphère plus clémente, c'est parce que l'on se situe dans un autre temps, celui où l'on croyait encore au progrès dans une époque où la consommation était heureuse (*Libérez-Délivrez*). Bien souvent, dans les microfictions, pointe une certaine ironie (*Tino & Toni, Somobiotechnie*), de la nostalgie voire de la mélancolie (*Douche mode d'emploi*) quand on ne sent pas un repli sur soi (*Impressions*) ou un cri de désespoir (*À cran*), deux attitudes qui semblent être les seules issues possibles face à une sensation de mal-être généralisé dans un monde où les objets sont des marchandises.

Les fictions déploient un rapport au monde oppressant qui traverse les hommes bien sûr, mais aussi, curieusement les objets (horloge, balai, aspirateur) parfois doués de parole et qui, eux aussi, font part au lecteur d'un désarroi à être au monde et à être dans le monde.

Face au constat du chaos, il n'y a pas grand-chose à faire si ce n'est surligner, comme une réflexivité signifiante, l'absurdité du monde par l'absurde du geste (*Douche mode d'emploi ; Impressions*) : un pied de nez désespéré, idiotement héroïque face à la situation sans sens de fin de monde - geste qui souvent, dans les fictions, prend une forme dansée et chorégraphique. (*Libérez-Délivrez ; Roller Coaster ; Tino & Toni ; Parade*). Mais geste - si artistique soit-il - parfaitement inutile.

La proposition littéraire dévoile des microfictions écrites dans des styles littéraires assez dissemblables. Il semble que mon plaisir d'écrivaine se niche dans l'exploration des genres d'écriture, bien que je ne sache jamais vraiment quelle forme de récit va se déployer avant de me mettre à écrire. Le dialogue d'écriture que j'instaure avec les performances n'est jamais énoncé en amont. Les méandres inconscients entre les œuvres et mon écriture valent pour choix.

L'ensemble des textes revendiquent le métissage des formats d'écriture : certaines fictions font clairement référence à des typologies narratives proches du récit de la littérature classique (mémoires, genre épistolaire, prose poétique, nouvelles, fantastique, scène de théâtre) ; d'autres empruntent à des pratiques d'écriture qui ne sont pas reconnues comme pratique littéraire mais que je fais advenir comme telle (forum, page wikipédia, contrat de travail) ; et d'autres encore font partie intégrante de la pop littérature déjà reconnue (science-fiction, chansons). D'une certaine manière, ces textes rejouent certains enjeux de la pop culture puisque je puise dans des pratiques d'écriture dites non « élitistes » pour

me les réapproprier et faire « littérature ». Le collage (des fictions entre elles, mais aussi de certaines performances avec une certaine forme d'écriture), la parodie (des types de récit, des formes de discours et des éléments de langage qui y sont associés) sont des procédés qui reviennent régulièrement dans l'écriture.

J'ai fait le choix de réunir ces textes sur une plateforme web, qui prend modèle sur les sites de fanfiction. *Performancefanfictions.net* rassemble mes microfictions et celles écrites par des personnes que j'invite. Il ne s'agit donc pas d'un « vrai » forum, même si quiconque est susceptible de pouvoir y poster quelque chose, mais plutôt d'une forme numérique qui fait référence à ce plaisir qu'ont les fans à écrire des fictions sur leurs héros favoris. En réunissant mes textes sous ce format numérique, en les associant à d'autres auteurs souvent amateurs, je cherche à étendre les enjeux du dialogue à une pratique collaborative, à susciter une forme d'adhésion collective à mes propres univers artistiques.

L'absence de hiérarchie, l'hétéroclisme possible, l'accumulation des styles d'écritures et la possibilité de prendre des pseudos qu'offre ce type de plateformes deviennent une opportunité.

### *Microfictions de performances sans performance*

Dans un second temps, j'ai écrit d'autres typologies de microfictions.

Celles-ci déploient des récits autour de performances personnelles que je n'avais jamais envisagées avant la mise en écriture ; celles-ci pourraient être réalisées une fois écrites mais n'ont pas l'ambition de l'être. Je souhaite aujourd'hui que ces performances imaginaires restent en mots bien qu'elles soient toujours écrites comme étant potentiellement actables.

J'ai privilégié encore une fois la forme courte. Le titre indique le jour où je l'ai écrite.

Dans ces textes, l'écriture s'est faite principalement narrative : j'ai puisé dans l'expérience précédente de certaines microfictions, celles dans lesquelles j'étais la plus jouée (*Apparition d'une île*, *Roller Coaster*, *Dust Mountain* ou encore *Parade*) pour initier un travail qui ne s'appuie sur rien d'existant. Mais pour autant les choses sont tangibles. Dans la mesure où je pense ces textes comme déployant l'univers d'une performance, tout est très matériel. J'écris comme si cela ou quelque chose d'approchant pouvait se produire dans le réel. Ces microfictions sont toujours écrites à la première personne du singulier et ici la narratrice se confond avec l'autrice qui se confond avec la performeuse qui se confond avec le personnage du récit.

## *Performances-Fictions : un livre*

Une sélection de ces textes a été rassemblée dans un recueil que j'ai intitulé *Performances-Fictions*. Dans ce livre, se retrouvent mêlées les fictions écrites à partir des performances d'artistes ou de designers et les fictions à partir de performances imaginées.

Selon le registre dans lequel ils s'inscrivent, les textes s'intitulent *Performance* suivie de *la date* ou *Fiction* suivi de *la date*.

Il n'y a pas de mode d'emploi ou de prologue explicitant cette distinction : à la toute fin, le lecteur apprend toutefois que certains textes ont été écrits à partir de performances existantes.

Le livre est construit en trois moments (sans toutefois que cela ne soit signalé par la mise en page). Le premier temps raconte un monde en déconstruction qui semble mourir de lui-même. Le second temps distille de manière progressive une énergie désirante qui s'incarne dans l'expression d'une pulsion de vie. Dans le dernier temps, le lecteur rebascule inexorablement dans un monde vide de sens. Et en guise d'épilogue, après quelques pages blanches, une dernière microfiction conclut sur ces mots : le réel n'existe pas. À chaque fin de ces moments, je propose une microfiction qui est en rupture stylistiquement : au récit fictionnel se superpose alors une écriture de l'ordre de la poésie.

### *« Des voix dans la mienne » : une performance scénique*

Alors que les tomes qui constituent la thèse vont partir à l'impression, je travaille à l'élaboration d'une performance scénique issue des textes du livre. J'ai sélectionné certaines de ces fictions pour recomposer une histoire, qui va s'incarner oralement. Il s'agit d'une expérience nouvelle où je tente de performer mes fictions. Encore une fois, c'est la performance, dans sa définition la plus ouverte, celle d'une performance qui traverse les arts, qui m'amène à explorer aujourd'hui un autre territoire de création : celui de la scène - que je souhaite aborder non pas comme une comédienne mais bien comme une performeuse. Je ne vais donc pas lire ces textes (ou pas seulement). Je ne vais pas les jouer non plus. Je vais les performer, sans toutefois, à l'heure où j'écris ces lignes et que les semaines de résidence au théâtre La Scène Recherche ne sont pas encore menées, savoir exactement ce que cela signifie. Je n'envisage pas ce travail exploratoire comme une adaptation théâtrale, ni comme une lecture ou une conférence-performance. Je cherche à expérimenter ce que signifie écouter une voix qui lit, en explorant différentes modalités de lecture selon une trajectoire qui fait disparaître le « je » du narrateur des textes en même temps que le « je » du performeur apparaît progressivement sur la scène : aussi, la performance scénique mêle deux femmes dont on entend les voix : enregistrées en studio et diffusées dans l'espace de la scène ou alors en direct, mais sans que le corps ne soit systématiquement présenté sur la scène ; tandis qu'images vidéos et objets

se superposeront - ou pas - à ces temps d'écoute.

Entre lecture performée, dispositif sonore et création scénique, ce travail, en pleine gestation, est une manière, encore une fois, de relier, de prolonger, de voyager dans la performance.

## PERFORMANCE 28-09

J'ai loué un appartement sur Airbnb pour son balcon.

Situé au dernier étage d'un immeuble caricaturalement parisien, il avait attiré mon attention, car, en débordant légèrement du toit en zinc, il était terriblement théâtral. Le bâtiment avait été biseauté sur l'entièreté d'une de ses façades, celle face au carrefour : un de ces croisements qui hybrident trois boulevards et deux avenues, dans un fluide alambiqué et orchestré de bus, de taxis, de deux roues et de voitures et dans lequel le piéton tente imperturbablement de s'immiscer.

Vu d'en bas, ce balcon s'offrait comme un poste de garde - au-dessus de la mêlée - possiblement repérable par ceux qui pouvaient, au gré des attentes et du hasard, lever les yeux dans l'espoir d'une échappée vers quelque ailleurs. Et de fait, perché au septième étage, ce mirador avait un caractère scénique bien trempé.

Pendant six jours, j'ai officié de là-haut : j'ai fait la pluie et le beau temps, au gré des marées humaines, tributaires, elles, des flots de la mobilité.

Pour mettre en œuvre ce programme, j'avais élaboré trois instruments météorologiques d'un genre nouveau. Des outils, non plus pour mesurer des phénomènes mais plutôt pour les façonner. Cirrus, Stratus, Cumulus d'un côté. Rayons de soleil ou bruines chaudes de l'autre. J'avais mis au point ces appareils dans un atelier en travaillant avec un métallurgiste, qui s'était révélé être un esthète des enjeux atmosphériques et qui avait pris à cœur de m'aider. Et je savais désormais, grâce à lui, et un entraînement de plusieurs mois pour maîtriser mes ustensiles, obtenir exactement l'effet que je recherchais : en

jouant de mouvements plus ou moins saccadés, de pressions plus ou moins vives, de jeux de mains plus ou moins amples, je savais produire tout un panel d'effets qui singeaient les phénomènes naturels. Nichée derrière la balustrade, je propulsais des nuages, composais des auréoles de soleil, enfantais des anneaux de pluie. Une poésie de la sérendipité à destination d'autrui.

De mon balcon, je guettais les vitesses de marche sur les trottoirs, les postures de rêverie aux feux rouges, les regards absents au monde lorsque les téléphones étaient en main ou encore les discussions entretenues par binôme ou par grappe, les pas malhabiles des personnes plus âgées, les attentes émoussées aux stations de bus, les sauts élégants des usagers de Vélib pour déposer leurs deux roues à la borne, les foulées des joggeurs matinaux, les interrogations des touristes au seuil de leur hôtel.

Je connaissais ce carrefour par cœur pour l'avoir fréquenté pendant plus de vingt-cinq ans, mais jamais, je n'avais eu l'occasion de le superviser du haut d'une tourelle.

Je guettais donc.

Je guettais. Aérienne.

...

...

...

...

Dans ces circonvolutions, parfois, un visage levait les yeux, non pas vers les perspectives haussmanniennes que dégageaient le boulevard Saint-Marcel, l'avenue des Gobelins ou le boulevard Arago. Non, un visage levait les yeux pour regarder vers le ciel.

C'était pour moi le signe imperceptible d'une feuille dans un quotidien sublimement banal. Quelques secondes, tournées vers un ailleurs, vers un au-delà, qui semblaient prouver que l'on pouvait s'extirper de son action coutumière.

Alors, telle une messagère, je répondais, dispersant mes signes, quelques notes célestes improbables :

un altostratus vert amande, une myriade de cercles lumineux dessinant des étincelles sur le bitume, des cernes de pluies curieusement chaudes.

Au commencement, je ne savais pas combien de temps je resterais à mon balcon. C'était un suspens qui faisait partie de l'affaire.

Quelques jours, plusieurs semaines ? Stoïque, j'introduisais des éléments météorologiques dans l'atmosphère prosaïque d'un carrefour parisien sans connaître la temporalité du mot fin.

Il fallut six jours.

À 11h34, un vendredi, une femme, surprise par le collier de boulettes nuageuses orangées qui s'ache-minait dans le ciel, a retracé le chemin que s'étaient frayé ces masses curieuses, mi-nuage mi-brume, d'une couleur particulièrement inadmissible : elle a alors croisé ma main qui produisait ces taches volatiles dans un ciel gris et moite.

Elle m'a vu, debout, gardienne de phare des variations météorologiques. Nous nous sommes regardées. De très loin.

Alors elle m'a souri. Puis salué de la main.

...  
...  
...  
...

Le monde s'est reconstruit.  
J'ai plié bagage.

## TABLE DES MATIÈRES

1. Design et fictions.....	5
1.1. Du design à la performance, de la performance au design.....	6
1.2. Raconter une histoire .....	12
1.3. Design et science-fiction.....	23
2. Objets et récits.....	28
2.1. Form Opens Fiction.....	29
2.2. Récits et objets.....	34
2.3. Performer l'objet : d'Oscar Schlemmer à Wieki Somers.....	41
3. Performer l'usage pour s'affranchir de l'usage.....	47
3.1. Fonction déviante.....	48
3.2. Le cas de l'espace domestique : votre monde ne me convient pas.....	53
3.3. Usage et comportements.....	61
4. Déploiement néo-pop : objets performés et culture pop.....	64
4.1. D'une civilisation de la machine à une civilisation de la consommation.....	65
4.2. L'objet performé, un projet néo-pop ?.....	71
5. Les performances-fictions et leur double.....	76
5.1. Objet-performance-fiction.....	77
5.2. Ecrire la performance.....	78







## **Prélude •**

## **• Ouverture**

### **De l'art-action à l'art fiction**

p. 39

1. Dialogue
2. Objet performantiel
3. L'usage comme médium
4. De la fonction à la fiction

### **Effets de fiction dans les performances**

p. 87

1. Quand y-a-t-il de la fiction ?
2. Les dimensions fictionnelles de la performance
3. Pour un effet de fiction
4. Effets de la fiction

### **Performances fictionnées**

p.139

1. Définir la performance fictionnée
2. Performances-fictions et hétérotopies
3. Actions et fiction, praxis et poétique
4. Fictions agissantes

### **Fictions d'objets**

p.215

1. Design et fictions
2. Objets et récits
3. Performer l'usage
4. Déploiement néo-pop
5. Les performances-fictions et leur double

### **L'art de la tangente**

p.307

1. Cool performances
2. Créer, est-ce encore résister ?
3. Prendre la tangente

**Le monde  
allait fondre,  
mais resterait,  
comme un écho  
absurde,  
cette ultime  
tentative  
de parader**

De l'art de la tangente





LE MONDE ALLAIT FONDRE, MAIS RESTERAIT COMME UN ÉCHO  
ABSURDE, CETTE ULTIME TENTATIVE DE PARADER

## **DE L'ART DE LA TANGENTE**





# 1 | COOL PERFORMANCES



## 1.1. De la performance cool à la performance cool : la trajectoire de Chris Burden

La performance née de la contre-culture new-yorkaise s'est construite en se définissant comme un art engagé et politique qui faisait entre l'art et la vie le lieu d'une refonte possible de la société. Allan Kaprow, en cela proche des Avant-gardes modernes, voit dans l'artiste une figure qui doit contribuer à déployer l'élaboration d'un non-art qui soit au plus près de la vie, l'éducation de l'Un-Artiste<sup>1</sup>, l'expérimentation pour tous et qui doit œuvrer aux consolidations démocratiques et communautaires.

Lorsque, dix ans après, dans les années 1980, les artistes californiens s'engagèrent dans la réalisation de performances, l'engagement politique de l'artiste s'est affiché de manière encore plus radicale, le corps devenant le lieu d'exploration de la violence sociale.

Aujourd'hui, la performance actuelle, à l'image d'ailleurs d'une majeure partie de la création contemporaine, ne cherche plus à choquer ou provoquer : l'engagement politique dont elle peut toutefois se faire l'écho s'exprime autrement. Il ne s'agit plus de lutter - quitte à blesser son propre corps - contre les grandes idéologies vécues comme emprisonnantes. Les artistes militent de manière autre ; la violence à l'œuvre dans leurs pièces est moins exposée : l'engagement se matérialise dans une intimité plus apaisée, plus contournée aussi, réfutant souvent une confrontation directe, et rusant plutôt avec le système en place. À cet égard, l'évolution du travail de Chris Burden est pertinente : l'artiste est passé du corps-action à l'objet-usage révélant le passage d'un « cool trash » flirtant avec la mort à un « cool soft ».

### *De Trans-fixed (1974)...*

Le 23 avril 1974 « dans un petit garage de Speedway Avenue, je suis monté sur le pare-choc arrière d'un Volkswagen. J'ai appuyé mon dos sur l'arrière de la voiture, écartant mes bras sur le toit. Des clous furent plantés à travers mes paumes dans le toit de la voiture. La porte du garage fut ouverte et la voiture avancée à moitié dans Speedway Avenue. Le moteur fut lancé à pleine vitesse pendant deux minutes, hurlant à ma place. Deux minutes plus tard, il fut arrêté et la voiture repoussée dans le garage, dont on ferma la porte<sup>2</sup>. » *Trans-fixed* est une performance choc dans laquelle on retrouve les caractéristiques des œuvres proche du body-art : l'expérimentation des limites d'un corps que l'on

---

<sup>1</sup> On trouve trois articles sur le sujet dans l'ouvrage d'Allan Kaprow, *L'art et la vie confondus*, traduit de l'anglais par J. Donguy, Paris, Centre Georges Pompidou, 1996 : « L'éducation de l'Un-Artiste, première partie (1971) », « L'éducation de l'Un-Artiste, deuxième partie (1972) », « L'éducation de l'Un-Artiste, troisième partie (1974) », respectivement, pp.128-141, pp.142-159, pp.163-181.

<sup>2</sup> Chris Burden, cité dans Timothy Martin « Trois hommes et un bébé : avec Burden, Kelley et McCarthy, balancer le canot de sauvetage » dans Jean de Loisy (dir.), *Hors limites - l'art et la vie, 1954-1994*, catal. expo., Paris, Centre Georges Pompidou, 1994, p.270.

maltraite pour « savoir ce que ca fait<sup>3</sup> », le suspens de l'expérience en train de se faire, éléments par ailleurs déjà mis en jeu avec la plus célèbre performance de Burden, *Shoot*.

Dans *Trans-fixed*, bien que le choix de la voiture n'ait rien d'anodin (la Beetle, de par son design (voiture petite, pratique et maniable) et son faible coût est rapidement devenue la voiture des classes moyennes et en particulier des femmes américaines durant les Trente Glorieuses), c'est le corps qui est, comme le titre de l'œuvre l'indique, le sujet de la performance. Si l'engin mécanique s'est substitué à la croix en bois, c'est pour autant l'expérience d'un corps transpercé et fixé à l'arrière d'une voiture (et donc immobilisé alors même qu'il est déplacé à grande vitesse) qui fait la violence de la performance : l'accident corporel ne pouvant être évité si la voiture est percutée. Le culte de la vitesse (de la voiture) est en opposition à l'impossibilité de bouger (pour le corps). Au centre de l'action performantielle se trouvent donc les sensations expérientielles d'un corps que l'artiste veut éprouver. Dans les performances de Chris Burden, les objets utilisés (casier, voiture, évier...) ont un rôle principal : celui de repousser les limites physiques du corps du performeur. La vie devient une manière de mettre en jeu de l'art, dans une fusion temporelle qui provoque au moins une blessure, si ce n'est possiblement la mort. En cela, ses œuvres de jeunesse (voir aussi *Five Day Locker Piece* où il s'enferme dans un casier de vestiaire, *Velvet Water* où il respire de l'eau) s'inscrivent dans la politisation de l'époque « à travers les actions du mouvement Yippie et les diverses formes d'actions féministes qui allaient indiscutablement devenir le mode dominant de la performance "style Los Angeles" pendant la plus grande partie de la décennie suivante. (...) De nombreux artistes de performance jugeaient le minimalisme trop "propre" et purifié, et le côté social de Kaprow trop altruiste, pour prétendre représenter le plein potentiel de la performance. Les actions de Burden outrepassaient ouvertement le domaine de la responsabilité et de la solidarité sociale<sup>4</sup>(...). »

Chris Burden ici flirte avec la mort de manière évidente. Mais il faut remarquer avec quelle décontraction et quel cool il énonce alors que ses actions performantielles n'ont pas, pour lui, la violence qu'elle renvoie au public.

*Trans-fixed*, raconte-t-il, n'a rien d'une dénonciation anti-voiture : il s'agit plutôt de rendre hommage à la Beetle, une voiture qu'il appréciait car il pouvait se l'acheter alors même qu'il était étudiant. De même, lorsqu'il est interrogé à propos de la douleur provoquée par les clous plantés dans ses paumes, l'artiste aurait précisé qu'*ils n'ont pas eu mal*. Cette attitude nonchalante était déjà présente dans ses toutes premières performances : pour *Shoot* ou *Five Day Locker Piece*, Chris Burden explique que ce qui l'intéressait, c'était de voir ce qu'il allait se passer, et

<sup>3</sup> « C'était plus pour moi une sorte d'expérience mentale (voir comment j'allais réagir mentalement) : vous savez qu'à 7h30 vous allez être dans une pièce et qu'un type tirera sur vous. Je l'avais imaginé en en parlant à quelques personnes et cela devait se passer ainsi. C'était presque comme organiser le destin, ou quelque chose comme ça, d'une façon réellement contrôlée. » Chris Burden, cité dans Timothy Martin, « Trois hommes et un bébé : avec Burden, Kelley et McCarthy, balancer le canot de sauvetage », *art. cit.*, p.271.

<sup>4</sup> *Ibid.*, pp.274-275.

ce, de manière très personnelle. Cette façon de distancier la violence de l'acte en la racontant, et sans aucun doute avec sincérité, comme une « anecdote<sup>5</sup> » est profondément cool : un détachement face à la violence de l'évènement.

### ... À *Flying Steam Roller* (2006)

Progressivement, le corps de l'artiste s'est effacé et l'objet est devenu le centre des performances, comme en témoigne *B. Car*, une voiture-cycle (autant avion que vélo) que Burden a intégralement dessinée et fabriquée.

À l'origine, *B. Car* était une performance : devant ouvrir successivement deux expositions, une à Amsterdam et une à Paris, Chris Burden avait prévu de faire le voyage avec son cycle entre les deux galeries. Mais « lorsque je suis arrivé à Amsterdam » écrit-il dans le catalogue, « j'ai su que la fabrication de cette voiture était en fait l'expérience essentielle (...). Conduire la voiture pour en faire une performance était moins important que le supplice que cela avait été de l'avoir mise au monde<sup>6</sup>. » Fabriquer devient une action en tant que telle, qui acquiert une valeur artistique et performantielle que le corps n'a plus besoin de mettre en tension.

Quelques années plus tard, en 1979, Chris Burden présente *The Big Wheel*, œuvre qui associe objet industriel, objet sculptural et action performantielle. *The Big Wheel* fait quasi disparaître le corps du performeur, qui n'est là qu'un bref instant, le temps de démarrer une moto et de lancer l'action. L'allumage du moteur entraîne alors une roue de plusieurs tonnes d'acier, massive et imposante, qui tourne à plus de deux cent tours par minute, et ce pendant plusieurs heures de par l'inertie de son propre poids, jusqu'à ce qu'elle finisse par s'arrêter. Selon Timothy Martin cette sculpture « incarne de manière impersonnelle ces traits qui ont toujours été présents dans les performances personnelles de Burden : le pouvoir, le contrôle, l'exécution de directives prédéfinies<sup>7</sup>. »

Les engins roulants deviennent alors des matériaux pour éprouver la pesanteur, les contraintes, les dynamiques des mouvements. Dans les interviews qu'il donne, l'artiste explique régulièrement que repousser les limites est l'enjeu de son travail, que celles-ci soient liées au corps, aux objets ou aux matériaux. Dans *Flying Steam Roller*, un rouleau compresseur de douze tonnes, qui sert à aplanir un matériau coulé, s'envole, comme par magie. Le déploiement de la pleine puissance de l'engin (relié à une unité hydraulique centrale et contrebalancé par des plaques de béton de plus de quarante tonnes) permet l'élévation plutôt gracieuse de ce titanesque outil de chantier, tel un tapis volant des contes merveilleux, ou machine délirante des romans à la Jules Verne. Le rouleau com-

<sup>5</sup> *Ibid.*, p.275.

<sup>6</sup> « When I arrive at the gallery in Amsterdam, I knew that the accomplishment of constructing the car had become for me the essential experience. (...) Driving the car as a performance was not important after the ordeal of bringing it into existence. » Chris Burden, *B-Car, the Story of Chris's Burden's Bicycle Car*, New York, Choke Publications, 1977, p.23.

<sup>7</sup> Timothy Martin, « Trois hommes et un bébé : avec Burden, Kelley et McCarthy, balancer le canot de sauvetage », *art. cit.*, p.270.

presseur ainsi en orbite est sous la surveillance du performeur-commandant de bord Chris Burden (ou son double), dont l'attitude plutôt stoïque voire distanciée rend l'action anodine. L'objet ici performé devient le cœur de l'action. Au choc, à la stupeur et à l'intimité des premières performances succède le spectaculaire. À la violence du corps fixé et malmené succède l'implacable conduite du performeur. Une neutralité étonnante au corps-à-corps avec une logique du spectacle qui tranche de manière brutale avec les premières propositions de l'artiste. La monumentalité de la pièce, l'énergie et la technicité requises pour faire décoller un engin de douze tonnes eu égard à l'effet obtenu quelque peu facile (que l'on pourrait résumer dans cette formule toute faite : « une pincée de magie dans un monde de brutes ») tranche avec l'efficacité et la simplicité des performances historiques.

Si *Shoot* était le symbole d'une violence à l'œuvre dans la politique américaine, progressivement, la dénonciation de cette violence s'est dissipée avec *Flying Steam Roller* jusqu'à une absurdité presque caricaturale : le cool trash devient un cool soft, dont on peut supposer que les revendications politiques se sont en parallèle amenuisées.

## 1.2. L'art discret de la résistance : les formes du cool

### *Brève histoire du cool*

Le cool est une notion floue et fluide particulièrement difficile à définir, tant ce qui est cool ou fut cool se modifie, se transforme et prend des formes diverses. Le cool ne se limite pas à une époque, une culture, une population ou une esthétique. Par ailleurs, est-ce un style ? Un état d'esprit ? Une attitude ? Un comportement ? Une sensibilité ? Une philosophie ? Le flottement général dont témoigne d'ailleurs l'usage du mot dans la langue rend compte de cette difficulté. Une chose est sûre toutefois. Les formes du cool sont mouvantes, sans cesse.

Une rapide histoire du cool permet toutefois de poser les contours de cette notion. Le cool tel qu'il s'est défini progressivement au XXe siècle, et dont on peut trouver des traces dans le romantisme puis plus tard dans le dadaïsme et le surréalisme, trouve ses origines dans la culture africaine<sup>8</sup>. Celle, lointaine des religions animistes des civilisations Yoruba et Ibo en Afrique de l'Ouest qui a fait du sang froid, un des piliers de leur religion (les deux autres piliers étant le caractère et la puissance). L'historien d'art Robert Farris Thompson, dans les années 1980, propose de voir dans l'*Itutu*, c'est-à-dire le sang froid dont il faut savoir faire preuve, une des formes du cool d'aujourd'hui : l'*Itutu* est « la symbiose des vertus du conciliateur parfait qui saurait désamorcer avec calme, générosité et élégance toutes les situations tendues ou graves. Il était associé, mais non identifié complètement, à la beauté physique<sup>9</sup>. »

Certains auteurs ont alors tenté de comprendre si et comment l'esprit religieux du cool Africain avait pu donner naissance au cool américain. Pour les anthropologues Pountain et Robbins

**« Chez les Yorubas, comme dans d'autres sociétés africaines, le pouvoir politique était intimement associé à la maîtrise du corps, exprimée par des rituels, celui de la danse en particulier. Et nous pouvons avancer ici une théorie pour expliquer la survivance et la transformation du Cool Yoruba sur le territoire américain : une fois déplacés sur le continent, les Africains ont dû renoncer à leur intégrité physique pour travailler comme esclaves sur les plantations. Ils ont probablement pressenti qu'il leur serait possible de préserver**

<sup>8</sup> Voir les écrits de Robert Farris Thompson, *African Art in Motion*, University of California Press, Berkeley, 1979, et *Flash of the Spirit : African American Art & Philosophy*, Random House, New York, 1984.

<sup>9</sup> Dick Pountain et David Robbins, *L'esprit cool : éthique, esthétique, phénomène culturel*, traduit de l'anglais par D. Meunier, Paris, Autrement, 2001, p.32.

## une partie de leur intégrité spirituelle en s'accrochant au Cool, pour conserver leur territoire symbolique au-delà de la juridiction des propriétaires blancs<sup>10</sup> (...) . »

Ainsi, il est possible, lorsque les Africains ont été esclavagisés qu'ils aient dû apprendre à faire avec la souffrance physique et psychique imposée et à apprendre à garder leur sang-froid. Comme le résume de manière plutôt cool et vulgarisatrice le journaliste Jean-Marie Durand, afin d'éviter les châtiments corporels, les esclaves africains ont joué (performé ?) une servitude absolue envers leurs maîtres tout en inventant « un regard, une posture, une attitude, une forme de vie cherchant à effacer les traits du mépris<sup>11</sup>. » En somme, on peut voir chez les esclaves noirs une des caractéristiques de ce que sera le cool : « Être cool, c'est affronter la violence du monde, et pour s'en prémunir, étouffer ses pulsions, refroidir ses ardeurs, intérioriser la douleur, murmurer plutôt que hurler sa souffrance, se résigner au pire en espérant un répit<sup>12</sup>. »

Autre versant de la sensibilité cool : à la Renaissance, l'aristocratie italienne fait de la désinvolture un art de vivre et un style. La *Sprezzatura*, décrite et théorisée par Castiglione dans *Le courtisan* est une attitude raffinée qui consiste à faire de la désinvolture face aux événements une manière politique d'être au monde : ce faisant, il s'agit de créer un écart avec autrui, de distancier une certaine classe sociale et de faire sécession intérieurement. De l'Italie à l'Angleterre, de la *Sprezzatura* au flegme, du courtisan au dandy : l'Europe a, elle aussi, posé les bases du cool moderne.

Pour l'historien Peter Stearns, le cool, tel qu'on le comprend aujourd'hui, est apparu dans les années 1920-1930 avec les Avant-gardes (notamment le dadaïsme) et ce que l'on a appelé les Années Folles. C'est à ce moment-là que l'ironie, l'hédonisme et le plaisir sont devenus des caractéristiques inhérentes au cool tel qu'on le connaît et pratique aujourd'hui : une façon de mettre de la distance et de s'opposer à la culture bourgeoise sclérosée et étriquée. Le cool se serait forgé dès cette époque par l'effondrement de la foi religieuse associée au traumatisme des deux guerres ; mais c'est seulement après la seconde guerre mondiale que le mot a été forgé et qu'il a pris toute son ampleur. Bien que le cool ait pris de bien nombreuses formes depuis les années 1950 et le célèbre *Birth of Cool* de Miles David, il est, somme toute, toujours traversé par les mêmes qualités.

Le cool est d'abord et avant tout une *réaction* face au monde dans lequel l'individu se trouve. Cette réaction vient d'un sentiment d'oppression face à la culture dominante et aux normes sociales imposées par le pouvoir en place

---

<sup>10</sup> *Ibid.*, p.33.

<sup>11</sup> Jean-Marie Durand, *Le cool dans nos veines : histoire d'une sensibilité*, Paris, Robert Laffont, 2015, p.44.

<sup>12</sup> *Ibid.*, p.49.

(qui peut s'incarner, par exemple, à la fois dans les propriétaires terriens américains que dans les valeurs anglo-saxonnes protestantes W.A.P.S. que dans la bourgeoisie française ou aujourd'hui, dans l'hypercapitalisme). La réponse face à ce malaise est un mécanisme de défense (voire un réflexe de survie pour les esclaves africains) qui transite par une attitude individuelle : une résistance passive, une intériorisation de la soumission, une rébellion privée. La violence ressentie n'est pas exhibée, elle est plutôt calfeutrée derrière une nonchalance et un détachement face aux événements qui accablent. Car il s'agit bien de refroidir (*to cool*) les sentiments de colère et de violence et de réagir en évitant l'affrontement direct. L'ironie est sans aucun doute la figure de style la plus manipulée par l'individu cool, lui permettant d'activer, en usant du faux-semblant, un détachement salvateur. Cette manière d'être au monde, forme de langage secret pour initiés, cherche toutefois ses appuis au sein de la société en tentant de reconstruire une communauté silencieuse de pairs.

Pour les deux anthropologues britanniques, le cool se résume en trois mots : narcissisme (la reconquête de l'estime de soi qui peut aussi virer à une obsession de soi) ; hédonisme (la recherche du plaisir, la jouissance ou le bien-être, l'intensité de l'expérience dans un ici et maintenant, qui est ponctuellement associée à une noirceur et une tendance à l'autodestruction) ; et détachement ironique c'est-à-dire « un stratagème pour dissimuler un sentiment en affichant son contraire<sup>13</sup>. » Mais si l'on peut se fier à ces trois composantes pour cerner, tant bien que mal, le cool, il faut toutefois nuancer en prenant en considération des formalisations extrêmement diverses selon les contextes, les époques, les cultures auxquels s'opposent les individus : du cool beatnik qui a eu espoir à changer la société au cool Britannia instrumentalisé par le politique des années 2000 en passant par le cool grunge des années 1990, peu de points communs, si ce n'est... l'esprit cool.

La création artistique n'a pas échappé pas à la contamination du cool, en en faisant principalement une posture et une attitude et en évacuant, parfois la question de la forme. En ce sens, Andy Warhol, pape du pop, est aussi celui qui a posé la posture cool comme inhérente à la création contemporaine, sans pour autant que l'œuvre ne soit traversée par les enjeux politiques du cool, déployant

**« Une ironie plus cool, moins politique et plus rusée. Depuis le mouvement dada, l'ironie implicite de l'art radical se nourrissait de la tension entre les idéaux romantiques et la brutalité de l'histoire et de la politique du début du XXe siècle : l'art n'avait désormais plus d'autres fonctions que de choquer le bourgeois. L'ironie warholienne ne jouait pas**

---

<sup>13</sup> Dick Pountain et David Robins, *L'esprit cool*, *op.cit.*, p.23.



sur la tension mais sur l'adhésion. Elle disait : oui la société de consommation est paresseuse et superficielle, mais c'est très bien comme ça<sup>14</sup> (...). »

Force est de constater avec Pountain et Robins que « nous vivons toujours dans l'ère Warhol du Cool démocratisé (...). Warhol a flairé le narcissisme niché au cœur du Cool, il en a banni toute passion et toute intelligence, encourageant la pop culture à s'éprendre d'elle-même, purgée de tout sentiment vrai et de toute pensée critique<sup>15</sup>. »

Progressivement récupéré par les médias de masse et le marketing comme nouvelle valeur qui fait vendre, l'esprit cool a été sagement assoupi. La séduction généralisée et l'esthétisation du monde, pour reprendre les termes de Lipovetsky et Serroy ont gardé du cool la capacité à s'individualiser et à s'autonomiser en prônant une attitude rebelle face à la société de l'hyperconsommation. Mais cette attitude rebelle n'a plus rien d'une rébellion intérieure. Le cool marketé offre la possibilité d'être dans une singularité conformiste. Ne reste que la pose. Le fond a été sapé.

Si le cool a envahi autant les individus que le milieu de l'art, il faut alors se demander comment celui-ci s'incarne dans la création plasticienne contemporaine. Comment le cool se glisse dans l'objet performé ? Quelles formes prend-il ? Le renouveau de la performance dans les années 1990 est-il lié à la manière dont l'individu hypermoderne n'a eu de cesse, au fil de ces dernières décennies, de se mettre en scène et de construire une image (bien que, évidemment, la performance contemporaine soit généralement éloignée des délires narcissiques des réseaux sociaux selon le principe du quart d'heure de célébrité warholien) ? De quoi l'artiste ou le designer se sentent-ils l'opprimé ?

Au regard des œuvres du corpus, on peut caractériser le cool selon plusieurs modalités : les artistes glissent sur les paradoxes ; se font les chantres de l'anti-performance ; et agissent l'air de rien.

Ces modalités ont toutes traits à l'ironie, cette forme spécifique par laquelle on dit (et dans le cas présent, on *fait*) le contraire de ce qu'on veut faire comprendre. La forme ironique, dans la performance-fiction, n'est pas verbale<sup>16</sup> : elle est, de par le médium, situationnelle. Elle est aussi corollaire à l'humour mélancolique qui traverse bien des œuvres du corpus. Je prendrai le temps de développer

<sup>14</sup> *Ibid.*, p.110.

<sup>15</sup> *Ibid.*, p.112.

<sup>16</sup> Dans son ouvrage, *Poétique de l'ironie*, Pierre Schoentjes répertorie plusieurs mises en forme de l'ironie : l'ironie socratique (celle que peut incarner Socrate avec un personnage dissimulé lors d'une conversation dont l'enjeu est pédagogique), l'ironie situationnelle (ou ironie du sort et du ressort dramatique dans les ouvrages littéraires notamment), l'ironie verbale (ou une mise en jeu du langage comme antiphrase), enfin l'ironie romantique (une manière très spécifique de prendre conscience de l'opposition entre réel et idéal qui s'est prolongée dans la littérature postmoderne). L'ironie n'est pas verbale *de prime abord* car dans les performances répertoriées, il n'y a en général pas de mots, ou peu de mots. Par contre, il arrive fréquemment que les titres des œuvres soient une clé de lecture assumant clairement le ton de l'ironie. Pierre Schoentjes, *Poétique de l'ironie*, Paris, Points, 2001.

cette notion un peu plus tard. En tout état de cause, elle est une des formes privilégiée du cool.

### *Glisser sur les paradoxes*

Jouer du paradoxe : voilà ce que propose avec fracas et monumentalité *Flying Steam Roller* de Chris Burden et de façon beaucoup plus humble et discrète Roman Signer avec *Kayak*, une performance de 2000, filmée, dans laquelle, à bord dans son kayak, il « glisse » sur une route de campagne, tracté par une voiture. Selon la définition lexicographique, le paradoxe est une affirmation surprenante qui contredit les idées reçues et prend le contrepied des certitudes logiques, de la vraisemblance. Ces deux performances proposent des situations paradoxales, en ce qu'elles sont à contre-sens du bon sens. Selon l'opinion commune, on ne peut kayaker sur une route ; tout comme un rouleau compresseur, de par son poids, ne peut certainement pas être soulevé. Or les artistes nous montrent précisément le contraire. La performance devient en quelque sorte l'enjeu d'une démonstration, d'une preuve par l'exemple, qui va à l'encontre des évidences. Une manière de pointer du doigt les réflexes qui sont à l'œuvre dans les rapports perceptifs et fonctionnels que nous avons avec l'objet.

Si la démesure de l'action de Burden s'oppose à la simplicité radicale de l'action de Signer, les artistes jouent du même détachement lorsqu'ils agissent, indifférents à l'étrangeté de la situation qu'ils créent. Le décalage est précisément ce qui est cool dans la performance et ce qui rend les performeurs cools. Car rien n'est anormal, à priori, et tout « coule » avec une évidence assumée : le performeur refuse de jouer à le reconnaître, quand bien même il produit et ce de manière spectaculaire ou intime, le caractère extraordinaire de la situation.

Par ailleurs, ces deux œuvres me semblent caractéristiques d'un cool entendu comme un art de la glisse, dont le surf ou le skate se sont fait les chantres : glisser, c'est-à-dire se couler dans le mouvement général pour mieux le surmonter ou le dominer. La fluidité, que l'on retrouve incarnée dans la prestance magistrale et douce du rouleau compresseur, ou dans la facilité avec laquelle le kayak fuse sur une route de campagne, est manifestement la qualité plastique principale de ces performances. Les deux engins et leur conducteur-performeur sont dans la course, mais en jouant le (léger ?) décalage qui permet de ne pas se faire submerger. Ainsi, ce ne sont pas des planches qui sont utilisées pour faire corps avec les éléments mais un kayak ou un rouleau compresseur qui glissent ou s'envolent et permettent à l'artiste de surfer sur la vague du fonctionnalisme et du conformisme, en déjouant la rationalité première des objets. Car c'est bien de cela qu'il s'agit : se jouer des habitudes qui fondent nos rapports aux objets, de la standardisation des comportements inhérente à la fonction ; en détournant leurs usages ; en gommant leur pure fonctionnalité ; en déployant une poésie fictionnelle (tome *Fictions d'objets*).

## SOMOBIOTECHNIE- Wikipédia

La somobiotechnie est l'ensemble des sciences et des techniques appliquées dans la mise en service du corps vivant pour la production de connaissances, de biens et de services. La somobiotechnie résulte, comme son nom l'indique, d'un mariage entre la science des corps vivants et un ensemble de techniques qui permet de les tester, de les analyser, de les contrôler et de les certifier.

La somobiotechnie est une discipline intégrative en ce sens qu'elle intègre les applications particulières de plusieurs champs disciplinaires : la génétique, la physiologie, l'hygiène, les techniques de mécanisation, l'écologie, les statistiques et l'informatique, ainsi que diverses branches des sciences humaines. L'ethnosomobiotechnie est le volet culturel de la somobiotechnie, fondé principalement sur l'histoire des relations entre les corps vivants et les machines.

### Genèse [modifier | modifier le code]

Depuis la fin du XXe siècle, plusieurs courants issus des sciences mécaniques, sous l'influence des biotechnologies, ont cherché à certifier les corps vivants selon des critères de résistance, de stabilité et de fiabilité technique.

Kitty Maria LDT, start-up londonienne née dans les années 2010, portant le nom de sa fondatrice, fut la première à tenter la commercialisation des données mécaniques et physiques sur la résistance du corps humain.

Un des tests le plus connu proposé et vendu par la start-up sous le nom de *Mechanical Turn Test*, est une épreuve de charge statique réalisée par un appareil en milieu fermé. Il s'agit de faire supporter au corps humain sans le faire mouvoir une charge maximale d'utilisation, multipliée par le coefficient d'épreuve statique, pendant une durée déterminée.

L'épreuve statique a pour objet de s'assurer que le corps humain peut maintenir la charge qu'il supporte

dans toutes les configurations.

Ce test de résistance (en anglais, *stress test*) est devenu une référence dans le domaine de l'analyse du corps vivant et a donné naissance à un ensemble de techniques destiné à évaluer la capacité d'un corps, considéré isolément ou dans un tout, à palier un choc, un incident majeur, une anomalie, advenant au cours de ses activités.

Le choc peut être de nature économique (ralentissement de la croissance), géopolitique (conflit armé) ou réglementaire (séparation des activités de détail et d'investissement).

L'objectif d'un test de résistance est double. En temps normal, il est destiné à identifier les vulnérabilités. En période de crise, les tests de résistances servent à orienter la gestion de crise et sa résolution.

### **Méthodologie [modifier | modifier le code]**

Le *Mechanical Turn Test* inspira de nombreuses entreprises dans les années 2030-2050 qui firent commerce en développant d'autres tests permettant une précision de plus en plus fine concernant la collecte de données rattachées aux capacités performatives du corps humain.

Le chercheur Donald Mc Milan rattaché au laboratoire du MIT publia en 2036 une étude de plus de 400 pages sur tout ce qui existait dans le domaine à la fois scientifique et entrepreneurial. Il établit ainsi qu'un test de résistance, pour être certifié, devait être composé de 4 éléments :

- Un ensemble d'expositions au risque soumis à un choc adverse ;
- Un scénario, qui définit l'ensemble des chocs appliqués ;
- Un modèle, qui traduit le choc en un ensemble d'impacts et décrit leur propagation dans le système considéré ;
- Une mesure de résultat (ou d'impact).

Le scénario considéré doit être à la fois sévère et plausible. La sévérité assure que les résultats du

stress test fournissent une information pertinente sur la capacité de résistance du corps et donc du système. La plausibilité doit permettre à l'exercice de représenter une situation de crise ayant une possibilité significative de se produire.

Par *modèle*, on désigne l'ensemble des processus et techniques employés pour traduire le scénario en impacts sur les corps concernés. Le processus lui-même peut être ascendant (*bottom-up*) ou descendant (*top-down*).

L'estimation de l'impact caractérise la capacité de résistance du corps. Il s'agit le plus souvent de l'évolution des ratios de solvabilité, mais également des besoins en modification structurelle ou encore du nombre de capital nécessaire pour éviter une faillite du corps. Cette dernière mesure prend le pas sur les autres lorsque l'exercice est employé dans un cadre de gestion de crise.

## **Évolution de la discipline** **[modifier | modifier le code]**

Les progrès de la somobiotechnie ont permis de construire les vastes bases de données nécessaires à l'analyse mécanique et physique du corps humain et à leurs interprétations ou modélisations. Les espoirs suscités dans les années 2030, en période de crise écologique et humaine sur fond d'Anthropocène ont dopé le financement de la recherche et de la formation dans ce domaine, souvent au détriment d'autres sciences.

En 2045, sous l'impulsion de Richard Tuk, l'université de Harvard propose aux étudiants un département où s'enseigne désormais la somobiotechnie.

Toutefois, comme il le précise lui-même dans son ouvrage de référence, *Vivre et produire à l'heure de la somobiotechnie*, la somobiotechnie n'est ni une discipline, ni une non-discipline. Elle signe une rénovation des formats et contenus scientifiques en vue d'une réflexion sur les formes et pratiques industrielles et culturelles.

**Voir aussi** [[modifier](#) | [modifier le code](#)]

**Bibliographie –** [[modifier](#) | [modifier le code](#)]

*Cette bibliographie est incomplète - Vous pouvez partager vos connaissances en l’améliorant.*

- Fisher, Ray, « Somos and Bios : a Discovery », dans *L’ingénierie : entre humanités et post-humanités : actes du colloque*, Moma, New York, 2034, pp.145-178.
- Kitty Maria, *Croire en l’homme et en ses capacités mécaniques*, Londres, Pingouin Essay Books, 2027.
- Puma, Katleen, « Le corps dans les perspectives analytique des tests mécaniques » dans *Concepts et débats à l’ère de l’Anthropocène*, n°15, avril 2015, pp. 53-65.
- Turk, Richard, « Kitty Maria ou le Mechanical Turn » dans *Vivre et produire à l’heure de la somobio-technie*, Harvard, Harvard University Press, 2043, pp.13-18.
- Schimdt, Marc et Zusberg, Hans, *Mechanical Turn Test : genèse, objets, postérités*, Paris, PUF, 2017.

**Articles connexes** [[modifier](#) | [modifier le code](#)]

- Test d’épreuve de charge
- Anthropocène
- Génétique
- Mécanisation
- Écologie
- Statistiques

D’après *A static load test for seat and backrest*, 2017  
Kitty Maria

## *L'art de l'anti-performance*

En dehors du contexte artistique, la performance réfère soit à un exploit ou à un résultat remarquable obtenu par un homme (en particulier le sportif), soit au rendement exceptionnel d'une machine, d'un objet ou d'un matériau. On doit par ailleurs remarquer avec évidence à quel point l'usage de ce mot a gagné les sphères économiques et politiques : si la culture de la performance va de pair avec le capitalisme, celle-ci s'affiche désormais comme le paradigme absolu de l'hypercapitalisme<sup>17</sup>. La recherche systématique de la performance comme horizon de développement d'un produit d'une part, et comme unique moteur de rationalisation des processus industriels économiques d'autre part sont autant d'indices qui questionnent.

Comment se fait-il que le même mot puisse à la fois signifier le déploiement capitaliste et un régime artistique qui tente, par ailleurs, de s'y soustraire en critiquant ce régime ?

L'homonymie est intrigante et il faut l'investiguer : on dira rarement d'ailleurs qu'une performance artistique est performante et l'association de ces deux mots crée un malaise intéressant. La teneur économique sous-entendue dans cette phrase soustrait toute ambition politique à une performance qui serait performante. On dira qu'elle est éventuellement efficace ou qu'elle fonctionne. Boyan Manchev invite à une vraie radicalité quant à la définition du mot sous son prisme économique :

**« Qu'est-ce que la performance ? Une réponse immédiate : c'est la marchandise ultime aujourd'hui. Pour aborder la question de la performance, rappelons-nous la définition de spectacle par Guy Debord : selon la thèse 34, "c'est le capital à un tel degré d'accumulation qu'il devient image". La notion de société du spectacle, catégorie symptomatique, correspondait sans doute au capitalisme technologique postindustriel et à sa logique de production, ainsi qu'à la logique moderne de la représentation. (...) L'obsession actuelle du terme performance est plus qu'éloquente, elle en est le symptôme. Une véritable obsession avec la performance gouverne aujourd'hui les discours politiques, économiques et médiatiques. Cet emploi, doté aujourd'hui de valeurs**

---

<sup>17</sup> L'hypercapitalisme, que Thomas Piketty fait débiter avec la chute du Mur de Berlin et l'effondrement du communisme, se définit comme un capitalisme ultra libéral qui n'est plus encadré par les Etats et qui parie sur une autorégulation des marchés, ceci aboutissant à un capitalisme financier qui plus est devenu mondialisé grâce à l'apparition des nouvelles technologies (Internet).

**ajoutées obsessionnelles, est motivé aussi par des raisons étymologiques : la per-formance, de per-formare, désignerait l'exécution, l'actualisation sans reste de la forme. La per-formance de la forme (de vie) est incommensurable avec la mise en scène des représentations ou des images de la vie (le spectacle) : la performance excède le spectacle classique de la même manière que le biocapitalisme contemporain excède le capitalisme "classique", "fordiste", le capitalisme de la haute modernité. Ainsi, ce nouveau modèle a introduit une marchandise inédite - les formes de vie elles-mêmes<sup>18</sup>. »**

En faisant référence à Guy Debord et à l'étymologie du mot, le philosophe rappelle que l'exécution (de soi) ne peut que mener à une performativité de soi, à un soi devenu lui-même marchandise selon les logiques concurrentielles à l'œuvre dans le capitalisme. La performance comme culture du résultat, voire comme culte du résultat.

L'ambivalence homonymique des termes et le constat de l'obsession du mot sont sans aucun doute ce qui permet aux artistes de faire un pas en arrière : ou de se maintenir en suspens, dans un flottement singulier cool. Artistes et designers du corpus recherchent par leurs performances une anti-performance. L'objet performé, c'est ainsi, et sans aucun doute, l'antithèse de l'objet performant recherché et produit par l'hypercapitalisme. Et si le passage du participe présent (*performant*) au participe passé (*performé*) dit beaucoup, c'est précisément dans son rapport au temps. (tome [Effets de fiction dans les performances](#))

À ce propos, la *Slow Car* (2006) de Makkink & Bey véhicule d'un genre nouveau (une voiturette électrique très lente ou une chaise de bureau très rapide) est une œuvre parlante. Car dessiner une voiture, c'est avant tout repenser notre rapport à l'espace et à la ville. Et ce rapport passe notamment par la vitesse (ou la lenteur). Jurgen Bey estime par ailleurs que le campus doit devenir une référence dans la manière de penser la ville. Un campus - au départ le terrain autour duquel s'organisent des bâtiments, puis l'université elle-même - est un espace piéton où transite en permanence du savoir. En ayant en tête ces espaces semi-publics, les designers créent un véhicule dont la finalité n'est plus le passage d'un espace à un autre (du domicile au lieu de travail bien souvent). Le véhicule devient l'espace de travail où rencontres humaines, paysage, mobilité et lenteur permettent à l'utilisateur d'engager une autre façon de travailler. Hybridant une chaise de bureau à une table et à une boîte, la *Slow Car* propose de transformer les usages des villes en faisant d'un abri roulant une bulle qui conjugue espace de travail, outil de déplacement, et interaction des savoirs : cette voiture est

---

<sup>18</sup> Boyan Manchev, « Performance politique, politique de la performance », dans *Lignes*, n°55, 2018/1, pp.46-47.



évidemment un bureau mobile (un *open space* au sens propre) destiné à générer de la rencontre, à repenser le travail et surtout ce que travailler signifie. Sapant la segmentation des usagers (étudiants, enseignants) par bâtiments et disciplines tel qu'elle se définit normalement sur un campus, la *Slow Car* fait du déplacement, des flux et des possibles rencontres en espace public une méthode de travail. Pour les designers néerlandais, la *Slow Car* doit se développer à l'échelle de la ville répondant de fait aux enjeux écologiques, environnementaux et sociétaux (transformer les non-lieux en espace de rencontre et de savoir) contemporains. Par ailleurs, le « non-design » de la voiture est un pied de nez à la culture automobile. La proposition du duo joue avec les codes du design automobile : la *Slow Car* propose des lignes à l'opposé du stylisme actuel : imbrication des volumes plus ou moins cubiques aux arêtes anguleuses qui sont loin des courbes aérodynamiques des années 2000. Et si on se réfère aux micro-citadines, la *Slow Car* est une anti-Smart revendiquant une économie de moyens dans les formes, la production et l'ergonomie, tout en offrant un espace de travail beaucoup plus productif et apaisant que n'importe quelle voiture ou bureau.

Cette pièce, emblématique du design critique néerlandais, propose donc de prendre le contrepied de la culture automobile de la performance : haut lieu des prouesses technologiques, la voiture est le parangon de la culture de la performance (bien que bridée par les normes de sécurité routière). Repenser la ville en proposant des voitures lentes conçues pour être des open spaces mobiles est une manière de jouer la carte de l'anti-performance. Et même si l'on envisage que la *Slow Car* est en fait une chaise de bureau hyper mobile (donc hyper performante), les designers opèrent un renversement absurde et cocasse faisant de la performance (être plus concentré dans son travail, parce que dans une bulle méditative offrant la contemplation d'un paysage, faire se rencontrer des savoirs de manière plus fluide) l'avènement de la fin de la culture de la performance automobile.

De la même manière, l'artiste canadien Michel de Broin a dessiné un véhicule, sobrement nommée *Share Propulsion Car* (2007). « Capable d'atteindre une vitesse maximale de 15 km/h, cette voiture modifiée augmente la résistance à la culture de la performance à un niveau sans précédent<sup>19</sup>. » Lors d'un tour en ville, à Toronto, la lenteur du véhicule dans la circulation autoroutière crée un petit embouteillage, ou du tout moins, des interrogations entre les automobilistes, ce qui amène le conducteur de la *Share Propulsion Car* à être arrêté par des policiers. Fabriquer une voiture qui s'use à être inefficace, ou, pour le dire autrement qui revendique l'efficacité de sa lenteur est un véritable pied de nez à la performance technique ; en jouant de manière détachée avec ces codes, en créant une performance qui produise de l'anti-performance dans le monde même de la performance, les auteurs font de leurs actions le lieu d'une résistance passive mais engagée... une résistance cool.

---

<sup>19</sup> Michel de Broin, texte de présentation de *Share Propulsion Car* sur le site internet de l'artiste. Disponible sur <https://micheldebroin.org/fr/works/shared-propulsion-car/> [consulté le 11 janvier 2021].

D'autres designers, en prise avec la complexe question de la rationalisation des formes et des coûts, choisissent par le médium de la performance de repenser la production en performant la production.

Ils cherchent à intervenir dans le processus de la production, en en faisant, si ce n'est un spectacle, tout du moins un moment particulier où la mise en œuvre de la fabrication est l'enjeu même de la production de l'objet.

Ainsi est-il de Studio Glithero, duo de designers anglais : un certain nombre de leurs objets (table, papier peint, banc...) sont en effet produits en tant que performance. Dans l'espace de leur agence, ils ont d'ailleurs gardé « une salle d'exposition » où ils produisent leurs objets selon ce qu'ils appellent une « concoction de création-performance<sup>20</sup> ». Avec la création-performance, l'objet raconte le moment de la production : celle-ci doit être rendue visible et matérialisée par le matériau<sup>21</sup>.

**« “Milieu indéfini” où paraissent se dérouler irréversiblement les existences dans leur changement, les événements et les phénomènes dans leur succession, dit, du “temps” le dictionnaire. De ce “milieu indéfini” qu’est le temps, l’obsession de l’artiste est sans surprise celle-ci : offrir au spectateur, de ce “temps” considéré comme “milieu indéfini” dont parle le dictionnaire une représentation tangible ; voire, dans la foulée, proposer à ce spectateur une expérience physico-sensible où le temps est “ressenti”, autant ou plus que “représenté”<sup>22</sup>. »**

*The Long Drop*, une pièce de 2009, est une de leurs propositions les plus intéressantes : les designers ont fabriqué une forme en bois rappelant les montagnes russes. Celle-ci est faite de goulottes semi-hexagonales qui s'imbriquent les unes dans les autres sur plus de dix mètres de long. La performance consiste à déverser au sommet de la goulotte du béton liquide coloré qui se fige au fur et à mesure de sa coulée : ce lent processus fait apparaître progressivement un objet dont on n'identifie pas immédiatement la fonction. Lorsque toute la matière s'est figée dans les dix mètres de goulottes, les designers les retirent et apparaît alors une table, aérienne et semblant s'envoler en spirale. *The Long Drop* cherche à figer le moment même de la fabrication, réunissant dans une performance, création et production : la table est tout autant un « objet-forme »

---

<sup>20</sup> « With their own concoction of creation-performance they aim to bridge creative disciplines and make works that can be understood by all. » Studio Glithero. Disponible sur le site web des designers : <https://www.glithero.com/> [consulté le 11 janvier 2021].

<sup>21</sup> À cet égard, les designers sont assez proches des artistes du courant *Time-Based Art*, où le processus temporel de la fabrication compte au moins autant que la pièce produite.

<sup>22</sup> Paul Ardenne, *Art, Le présent : la création plasticienne au tournant du XXI<sup>e</sup> siècle*, Paris, Ed. du Regard, 2009, p.345.

qu'un « objet-temps<sup>23</sup>. »

Cette œuvre cherche à récuser la vitesse de la production industrielle, étalant au contraire dans le temps une forme d'archaïsme du faire. Avec une telle proposition, les designers se situent bien évidemment du côté de l'artisanat et de la pièce unique, mais on ne peut s'empêcher de faire le parallèle avec les processus industriels : aux lignes infinies des chaînes de montage, avec leurs tapis roulants sur lesquels les objets sont assemblés s'est superposée la forme sinueuse et aérienne du moule transformant le tapis roulant en une longue table-coulée-figée qui acquiert le statut de pièce unique.

De la même manière, le duo Ludi et Peillex, avec *Rocking Knit* (2012), propose de rentabiliser l'énergie générée par le mouvement d'une chaise à bascule pour produire des bonnets ou des écharpes en laine. Un rocking-chair est ainsi transformé pour accueillir un cadre en bois au sommet duquel un ensemble de roues dentées permet à un tricotin de produire « à la chaîne » du tube de laine. Plusieurs indices signalent fois le décalage entre performance et non-performance : le jeu entre l'évocation d'un mobilier scandinave en pin blanc et sa tour « technique » permettant de faire d'un loisir créatif (le tricotin) une machine à tricoter d'une part, les vestes blanches de laboratoire des designers qui s'affairent de manière très sérieuse et la fabrication des bonnets d'autre part. Le rocking-chair, objet par excellence vernaculaire, associé au bien-être, à une certaine lenteur, voire à l'endormissement, se trouve être, de manière absurde et provocatrice, le point de départ d'un rendement pour produire dans un esprit *low tech* (et sans qu'aucun effort physique ne soit demandé) des vêtements en chaîne. Un rendement, donc, qui en même temps signale sa non-rentabilité, à l'heure où tout doit être rentabilisé, même l'assoupissement. Une manière cool de promouvoir un art de la déséconomie, pour reprendre, en l'inversant, le néologisme Bernard Stiegler<sup>24</sup>.

### *Ou comment agir l'air de rien*

*To cool* : c'est-à-dire rafraîchir, aérer les pièces enfumées des clubs de jazz des années 1930 le temps d'un intermède. Ce faisant, c'est aussi soi que l'on rafraîchit. Le cool est précisément ce qui fait du bien au corps, ce qui le désaltère, et ce qui rend l'esprit léger face aux événements et aux situations.

**« Esthétiser la légèreté, à priori c'est dire le corps et le cœur débarrassés de la gravité, c'est tourner dos à la pesanteur anesthésiante. Il y a maintes façons d'appréhender la liberté, toutes convergeant cependant vers l'idéal d'une libération,**

<sup>23</sup> C'est ainsi que Paul Ardenne définit l'œuvre de Roman Signer, *Installation*. Paul Ardenne, *Art, le présent*, op. cit., p. 342.

<sup>24</sup> Bernard Stiegler, Alain Giffard, et Christian Fauré, *Pour en finir avec la décroissance : quelques réflexions d'Ars Industrialis*, Paris, Flammarion, 2009.

d'une émancipation. En termes de physiques, comme une victoire sur la gravité. En termes de psychologie, comme une disposition du sujet à n'investir ses actes qu'en surface, en dilettante. En termes d'esthétiques, comme un pied de nez à la surcharge plastique ou à la nausée symbolique. (...) Quelque soit le domaine où il s'exerce ou se repère, le "léger" - le light - se définit toujours par l'arrachement. Ne pas peser trop, c'est pouvoir s'élever, se dissoudre jusqu'à cette limite dont le dépassement anéantit d'office en toute légèreté, celle de la disparition (...). La légèreté gagne surtout à être éprouvée comme geste de sortie, de satellisation. Il s'agit, par son truchement, de dire adieu à la condition lourde, d'évacuer la pesanteur des substances, des corps, des mouvements, des vécus<sup>25</sup>. »

Le performeur cool semble bien souvent mettre à distance sa propre praxis, en laissant volontairement flotter la portée de son action : un flottement sur le sens des choses et le sens du monde ; une désinvolture dans les manières d'agir, comme si tout était normal. L'artiste ou le designer cool adhère à la vie sans tout à fait y croire, comme il tente un acte de résistance qu'il sait, par avance, avoir peu de chance d'aboutir. Francis Alÿs, dont j'analyse ailleurs l'œuvre intitulée *Paradox of Praxis* (tome *Performances fictionnées*) est sans doute le performeur le plus emblématique de cette nonchalance cool, qui, l'air de rien, oppose une résistance discrète mais engagée. Arpenteur des grandes capitales, « accompagné » d'un pain de glace, d'un jouet à roulette-collecteur de métal, d'un pinceau, ou d'une pelote de laine, l'artiste trace, mine de rien, son geste politique. Cette légèreté physique (faciale, gestuelle ou posturale) se retrouve chez beaucoup des auteurs du corpus et de multiples manières : les sautilllements répétés et monotones des performeurs Clédat et Petitpierre, la conduite des performeurs de la *Share Propulsion Car* ou de la *Slow car*, les postures corporelles de Roman Signer ou de Chris Burden ou encore la douche de Gordon Matta-Clark qui semble si naturelle sont autant de possibles pour dire une légèreté cool. La légèreté donc, le *light cool* comme parade et manière d'être au monde. Faire réellement corps avec son époque pour mieux s'en détacher.

Dès lors, la question se pose. Se détacher de quoi ?

Se détacher de ce qui semble être un non-sens (le nonsense anglais). Car, faut-il le préciser, la recherche de la légèreté ne se fait jamais sans éprouver sa contrepartie : le poids du réel. « Le goût de la légèreté n'est pas tout bonnement mer-

---

<sup>25</sup> Paul Ardenne, *Art, le présent*, op. cit., p.215.

curien (...). Il est aussi l'effet d'un fantasme de désasservissement. Le fond, c'est ici la conscience de l'échec, la propension au bonheur bafouée par le principe de réalité<sup>26</sup>. » Car il n'est plus question de la légèreté cool et insouciante des années 1960 et 1970, où jouissance et principe de plaisir étaient décorrélés de l'angoisse de l'avenir. Le cool hédoniste libertaire et émancipé des années 1970 s'est teinté d'une inquiétude sourde et permanente. L'artiste cool d'aujourd'hui est un individu inquiet : même s'il prend plaisir à jouer avec les choses (le « réel ») et se jouer des choses avec ses actions performantielles, même s'il rit sous sa cape en faisant l'idiot, il sait que c'est transitoire et que la violence du monde lui revient en face, comme un boomerang.

Il lui faut donc flotter, l'air de rien, entre le sens de son action et le non-sens du monde, le temps d'un instant de grâce : une manière de lutter, discrètement, contre le désespoir de sa condition d'homme hypermoderne.

---

<sup>26</sup> *Ibid.*, p.216.



# **2 | CRÉER EST-CE ENCORE RÉSISTER ?**

*Alessandro Mendini:*

«Tout est normal» - Casabella, année XXXVI, n° 362, fév. 1975, p.5.

« Tu as décidé de te réaliser au travers de l'action projectuelle concrète, parce que tu refuses d'être une marchandise qui produit des marchandises ; (...) Mais tu t'enfermes dans le cocon ouaté de ton groupe de travail, soigneuse et petite sélection de gens, justement. En lui, déjà, tu te reconnais à peine, en tout cas tu fuis la peur de sortir des limites - stagnantes mais sûres - de la logique - logique - d'exposer au vent glacé de l'inconnu - inconnu - soit toi-même, soit celui qui utilisera les objets que tu as projetés.

Avec le groupe, tu inventes maisons, choses, signaux, idées auxquelles tu crois ou tu crois croire. Mais les objets que tu répands par le monde - plus durables que toi - forment le cauchemar de la nuit : ils appartiennent tous à des races impures et inorganiques, au toucher mortel. C'est pourquoi tu commences à théoriser. Petit à petit tu t'aperçois que tu es seulement en train de construire - à postériori - les justifications de ton action incohérente. Parce que tu rêves de modèles physiques et mentaux bouleversants, alors qu'au contraire tu es impliqué jusqu'au cou dans ce que tu abhorres et dont pourtant tu ne peux te détacher. Il est alors temps d'arrêter avec cette histoire de cohérence. Le dogme une fois brûlé et détruit, que fais-tu pour ne pas tomber dans le piège de théoriser l'incohérence ? Tu ne proposes certainement pas le nihilisme.

L'important est la chose suivante : toi-même, plus que ton œuvre, tu constitues un "document". (...) Ici la ritournelle recommence à nouveau, parce que même la vie - document est aussi vraie que fausse, aussi utile qu'inutile, et n'est toujours que l'ombre de ce qu'elle pourrait être.

Donc... tout est normal, sauf les faussaires.

**Mais les enfants restent derrière les barreaux. »**

## 2.1. Le cool à l'âge transesthétique

En tant qu'esthétique et en tant que sensibilité le cool est une pierre d'achoppement qui, me semble-t-il, révèle l'ambivalence du créateur contemporain. L'attitude cool et les œuvres cool que créent artistes et designers incarnent-elles encore une forme de résistance aujourd'hui ? Le succès du cool, sa marchandisation, sa dépolitisation ont-ils atténué leur engagement ?

### *Inflation esthétique, postmodernité et hypermodernité*

Force est de constater l'inflation esthétique<sup>27</sup> qui ne cesse de se générer voire de s'auto-générer dans toutes les sphères de la vie publique et intime<sup>28</sup>. L'esthétique est devenue une valeur marchande et un acte de consommation aussi banalisé qu'un autre<sup>29</sup>. Nous vivons dans un monde où l'on consomme de l'esthétique aussi simplement que l'on dort ou que l'on mange.

Cette appétence intime et sociale a une conséquence importante : il y a de l'art et des œuvres d'art partout et sous toutes les formes. La création artistique rayonne, dans un double mouvement, à la fois celui que génèrent les artistes eux-mêmes, toutes disciplines confondues, à la fois celui que les institutions installent, entre expositions, biennales, foires, écoles d'art... Il faut bien reconnaître la prodigalité vertigineuse de la création.

Par ailleurs, le design dans son acception la plus ouverte, concourt à la diffusion voire à la *contamination* de l'esthétique dans toutes les sphères de la vie. Jean Baudrillard avait pointé cette escalade, dès 1972, dans son texte « *Design et environnement ou l'Escalade de l'économie politique* ». Il y écrit de manière assez prémonitoire : « L'art est devenu, ou en train de devenir total design, METADESIGN.<sup>30</sup> » Pour le sociologue, c'est le passage d'une société métallurgique à une société sémiurgique qui fait évoluer l'objet du produit à la marchandise. Et c'est au Bauhaus que l'on doit « la Révolution de l'Objet<sup>31</sup> » : puisque celui-ci a promu l'adage célèbre « *Forms Follows Function* » c'est-à-dire dans la terminologie baudrillardienne « la fonctionnalité totale<sup>32</sup> », le Bauhaus ne peut être que l'instigateur de la sémiurgie totale, à savoir « cette universelle sémantisation de l'environnement où tout devient objet de calcul de fonction et de

<sup>27</sup> Terme emprunté à Gilles Lipovetsky et Jean Serroy qu'ils utilisent à plusieurs reprises dans *L'Esthétisation du monde* pour définir la surenchère esthétique insufflée dans tous les domaines de la vie quotidienne. « (...) L'âge hypermoderne du capitalisme (...) est aussi celui qui est marqué par une autre espèce d'inflation : l'inflation esthétique. Ce ne sont pas seulement les mégapoles, les objets, l'information, les transactions financières qui sont prises dans une escalade hyperbolique, mais le domaine esthétique lui-même. » *Ibid.*, p.37.

<sup>28</sup> Voir à ce propos, Boris Groys, *En public : poétique de l'auto-design*, traduit de l'anglais par J-L Florin revue par L. de Sutter et B. Kuon, Paris, PUF, 2015.

<sup>29</sup> Gilles Lipovetsky et Jean Serroy, *L'Esthétisation du monde : vivre à l'âge du capitalisme artiste*, Paris, Gallimard, 2013.

<sup>30</sup> Jean Baudrillard, *Pour une critique de l'économie politique du signe*, Paris, Gallimard, 1972, p.243.

<sup>31</sup> *Ibid.*, p.230.

<sup>32</sup> *Ibid.*



signification<sup>33</sup>. » Le Bauhaus est dès lors le promoteur de « l'extension théorique du champ de cette économie politique et l'extension pratique du système de la valeur d'échange à tout le domaine des signes, des formes et des objets. (...) Le Bauhaus marque le point de départ d'une véritable économie politique du signe<sup>34</sup>. » Cette assertion (l'avènement du design, des objets, de la fonctionnalité et du signe dans un même élan au cœur du projet artistique qui voulait associer éthique, industrie et création pour un mieux-être de l'humanité) est radicale et taille dans le vif des ambitions bauhausiennes. En donnant naissance à un design en prise avec la rationalisation du calcul et à « la maîtrise des signifiés (l'évaluation objective des fonctions) », le Bauhaus ouvre la porte de façon magistrale « au jeu des signifiants (le jeu de la valeur d'échange/signé) (...) : or celui-ci est illimité et échappe à tout contrôle. (...) Là est la véritable crise du fonctionnalisme<sup>35</sup>. » Là est la véritable crise du fonctionnalisme. Là est aussi la fatalité du design : en ayant donné forme à l'économie politique du signe « tout ce qui se veut aujourd'hui marginal, irrationnel, révolté, "anti-art", anti-design, etc., du pop au psychédélique et à l'art dans la rue, tout cela obéit, qu'il le veuille ou non, à la même économie du signe. Tout cela est design. Rien n'échappe au design, c'est là sa fatalité<sup>36</sup>. » Toute forme d'art contestataire, quelque que soit d'ailleurs le champ disciplinaire dont elle est issue, cherchant à sortir du jeu de la valeur d'échange et du signe ne peut que, finalement, produire une intensification du signe. Et même brûler le signe, comme l'appelle de ses vœux Jean Baudrillard, à partir du moment où le geste est spectacularisé, produit encore du signe. Ainsi en est-il de la performance de Mendini, *Lassù* (1974) où le designer brûle une chaise qu'il avait dessinée et sur laquelle il était de toute façon impossible de s'asseoir (parce que reposant sur une pyramide inclinée) qui « finit » sur une couverture de *Casabella*, ou de celle de Ant Farm, *Mediaburn* (1975), pensée comme un show à l'américaine où une Cadillac El Dorado fonce dans une pyramide de télévisions pour s'exploser et les exploser à la vue de centaines de spectateurs et journalistes. Le constat est sans appel :

**« Il n'y a plus d'espace réellement extérieur à la logique de l'industrie et de la production, de même qu'il n'y a plus d'idéologie capable de représenter une réponse alternative extérieure au système<sup>37</sup>. »**

<sup>33</sup> *Ibid.*

<sup>34</sup> *Ibid.*, p.231.

<sup>35</sup> *Ibid.*, p.247.

<sup>36</sup> *Ibid.*, p.248.

<sup>37</sup> Andrea Branzi, *Le Design italien : la casa calda*, Paris, Ed. de l'Équerre, 1985, p.128.

Ainsi, l'inflation esthétique va de pair avec une création artistique protéiforme qui ne peut plus avoir la même puissance de contestation, celle-ci étant annihilée par le système de l'économie politique du signe que le design a contribué à créer. C'est bien là que se situe la violence du capitalisme à l'âge artiste : la critique artiste comme moteur du « nouvel esprit du capitalisme<sup>38</sup> ».

À ce constat se superpose notre relation à l'histoire et à la politique. La fin des grandes utopies modernistes, l'effondrement de la notion de progrès, l'absence de certitude quant au savoir font basculer progressivement l'individu dans la postmodernité<sup>39</sup>. Une postmodernité qui fait advenir un individu singulier, tel un Narcisse cool, émancipé de la modernité à la recherche du bien-être hédoniste dans l'ici et le maintenant que réactualisent sans cesse la consommation et les loisirs.

### *La révolte cool et sa marchandisation*

Le cool, une rébellion douce et sans à-coup, sied alors parfaitement à l'ère post-moderne de la dissolution des grands récits, de la montée de l'individualisme, et du désengagement progressif dans les luttes politiques classiques. Comme toute tentative contestataire ou échappatoire, le cool, en tant qu'esthétique, a été digéré par le capitalisme artiste qui en a fait une valeur marchande inscrite au cœur même de l'industrie culturelle : « Le cool forme autant le réceptacle du "nouvel esprit du capitalisme" qu'il conditionne son règne triomphant<sup>40</sup>. » Pountain et Robins émettent d'ailleurs l'hypothèse que le cool des années 1960 favorisant les libertés et la montée de l'individualisme a permis l'avènement de l'ultralibéralisme incarné par Donald Reagan ou Margaret Thatcher, faisant, par exemple, de la compétition acharnée une des valeurs cool par excellence des années 1980 (notamment dans le milieu sportif et financier). Citant Thomas Franck, ils rappellent que le cool est « devenu un facteur essentiel de la compré-

<sup>38</sup> Luc Boltanski et Eve Chiapello, *Le nouvel esprit du capitalisme*, Paris, Gallimard, 2011.

Dans ce livre phare, les sociologues distinguent la critique sociale (dénonçant via le socialisme et le marxisme la manière dont le capitalisme génère des inégalités sociales fortes) de la critique artiste (détruisant en parallèle l'autonomie créatrice et la liberté de pensée des individus). Les auteurs démontrent comment ces deux types de critiques sont finalement systématiquement intégrés par le capitalisme. À cet égard, la figure de l'artiste est le modèle dont se nourrit le capitalisme dans ses dernières phases de développement (l'hypercapitalisme).

<sup>39</sup> « Le postmodernisme est donc ce que vous obtenez quand le processus de modernisation est achevé et que la nature s'en est allée pour de bon. C'est un monde plus pleinement humain que l'ancien, mais un monde dans lequel la "culture" est devenue une véritable "seconde nature". En effet, un des indices les plus importants pour suivre la piste du postmoderne pourrait bien être le sort de la culture : une immense dilatation de sa sphère (la sphère des marchandises), une acculturation du Réel immense et historiquement originale, un grand saut dans ce que Benjamin appelait "l'esthétisation" de la réalité (il pensait que cela voulait dire le fascisme, mais nous savons bien qu'il ne s'agit que de plaisir : une prodigieuse exultation face à ce nouvel ordre des choses, une fièvre de la marchandise, la tendance pour nos "représentations" des choses à exciter un enthousiasme et un changement d'humeur que les choses elles-mêmes n'inspirent pas nécessairement). Ainsi, dans la culture postmoderne, la "culture" est devenue un produit à part entière; le marché est devenu absolument autant un substitut de lui-même et une marchandise que n'importe lequel des articles qu'il inclut en lui-même : le modernisme constituait encore, au minimum et tendanciellement, une critique de la marchandise et une tentative pour qu'elle se transcende. Le postmodernisme est la consommation de la pure marchandisation comme processus. » Fredric Jameson, *Le postmodernisme ou La logique culturelle du capitalisme tardif*, Paris, Beaux arts de Paris, 2011, pp.15-16.

<sup>40</sup> Jean-Marie Durand, *Le cool dans nos veines*, op. cit., p. 153.

hension du capitalisme et de sa justification auprès du public<sup>41</sup>. » Le cool est donc devenu « un nouveau mode d'individualisme, assez souple pour s'adapter à la transformation du travail dans une économie mondiale dérégulée (...) Le Cool en tant qu'éthique, s'accorde parfaitement à une vie de consommation plutôt que de production, car l'esprit de compétition qui se cache derrière le détachement apparent du Cool peut mener à de nouveaux systèmes de consommation<sup>42</sup>. » La contestation en marge rebelle ou faussement rebelle est au cœur du système hyper-capitaliste. Le cool aujourd'hui se consomme et du coup se consume. Le cool se raconte, le cool se montre, le cool se surjoue.

### *Performer le cool : la force subversive d'un corps micropolitique*

Il ne s'agit pas de dénier l'intégrité des créateurs sur lesquels je m'appuie d'autant que j'ai fait mien, dans mon travail artistique, l'esprit cool tout autant qu'une certaine esthétique cool. Il faut toutefois comprendre comment dans un contexte de marchandisation du cool, les artistes et les designers en question interrogent encore le cool en tant que force subversive.

Car on le sait, esthétique et politique sont indissociables aujourd'hui, et indissociables de la technique industrielle. Bernard Stiegler le rappelle<sup>43</sup> : c'est aux artistes, héritiers de la question artistique de l'esthétique de prendre à bras-le-corps cette relation pour amener une « vraie » révolution de la question esthétique.

Or, puisque le capitalisme s'est emparé de la question esthétique pour en faire une marchandise et puisqu'il n'y a plus de réponse alternative au système, il ne reste sans doute à l'artiste qu'à esthétiser sa propre aliénation. Car une chose est sûre : conscient de son statut de marchandise parmi les marchandises, conscient de l'impossible échappée du système de l'économie politique du signe, pour reprendre les mots de Jean Baudrillard, le performeur cool n'est jamais vraiment acquis à l'efficacité de sa propre action : il s'engage, il fabrique, il fait, il agit mais sans y croire complètement. C'est un héros discret et malheureux éprouvant le « Paradoxe de la Praxis » : parfois (souvent) faire quelque chose ne mène à rien. Comment agir, donc ?

Il semblerait que la révolution esthétique menée par les artistes et que Bernard Stiegler appelle de ses vœux est donc une révolution douce (peut-être même molle ?) qui prenne les formes du cool. Le succès et la popularité du cool ont certes été en totale adéquation avec la postmodernité. Mais, pour les artistes et les designers d'aujourd'hui, les performances telles qu'ils les effectuent leur offrent en douceur mais avec éclat, le luxe de ne plus être submergé dans la mer

<sup>41</sup> Thomas Franck, *The Conquest of Cool*, Chicago, University of Chicago Press, 1997, cité dans Dick Pountain et David Robins, *L'esprit cool*, op. cit., p.9.

<sup>42</sup> Dick Pountain et David Robins, *L'esprit cool*, op. cit., p.144.

<sup>43</sup> « À quoi sert l'art ? », entretien de Bernard Stiegler. Disponible sur <https://www.youtube.com/watch?v=-3mrwqeFGao> [consulté le 12 janvier 2021].

du capitalisme et de surfer (sur) le « monstre doux<sup>44</sup> ». En ces temps de misère symbolique, pour reprendre les termes de Stiegler, le cool est une attitude qui leur permet de tracer un chemin individuel, juste et lucide, entre la surenchère esthétique et le besoin éthique d'une prise de position.

Là peut-être se situe la réponse à la question qui ouvre ce chapitre : même si le cool a fini par produire une esthétique qui elle-même produit du signe, même s'il a perdu de sa superbe vindicative, la possible résistance de l'artiste ou designer à l'époque hypermoderne se situe sans aucun doute dans le cool qui se formalisent à travers ses objets, ses sculptures, ses formes ou ses performances, mais aussi et surtout par son corps cool.

Puisque le cool est une attitude (« une manière de se tenir qui reflète un état d'âme<sup>45</sup> ») alors le cool se performe : et performer c'est être ce que l'on joue à être. Ainsi même victime de la société du spectacle, la performance cool est une forme de subversion intériorisée du corps, aussi légère et tenue soit-elle : elle fait du corps l'endroit où se niche la résistance entendue comme intime et personnelle avant d'être sociale et publique.

Si, par ailleurs, l'on souhaitait tirer le fil de l'Histoire, c'est peut-être par ce biais que l'on peut reconnecter la performance contemporaine avec ses Avant-gardes historiques : le corps n'est plus le lieu d'une exploitation et d'une domination qu'il faut exprimer en le poussant dans ses extrêmes limites. Le corps n'est plus politisé de manière ostentatoire et virulente. Mais le corps est pourtant là, présent sous d'autres modalités : par le cool, l'objet et les usages performés font du corps un espace micropolitique. Car le corps est bien ce grâce à quoi on peut faire usage des objets. Sans corps, il n'y a pas d'usage. En redéfinissant les usages, en les faisant dévier, en tentant de subvertir l'ordre des choses par une attitude cool, le performeur renoue avec un art engagé, non plus compris comme une forme de dénonciation revendicatrice et socialement déclamée, mais comme une résistance intime et personnelle ; aux sources du cool, en quelque sorte.

Le terme de micropolitique, forgé par Deleuze et Guattari, peut être repris pour penser les liens entre performance et objet. Fabriquer des objets, les choisir pour les détourner et les performer vise en premier lieu à perturber son propre corps en le mettant à contre-courant et à l'épreuve du réel : c'est une manière de reconfigurer le monde non pas pour promouvoir un avenir meilleur, mais pour bifurquer, dans le présent, et à la mesure de son corps et de son action. Une micropolitique, à l'échelle du corps et de l'action intime, en somme, une action en dehors du champ classique de la macropolitique.

Et puisque le performeur cool agit dans l'espace domestique, en usant des objets qui l'entoure, puisqu'il s'immisce dans le quotidien (le sien, celui des autres) pour interférer avec le réel, il opte définitivement pour une stratégie de

---

<sup>44</sup> Rafaëlle Simone, *Le monstre doux*, Paris, Gallimard, 2010.

<sup>45</sup> Définition donnée sur le portail [www.cnrtl.fr](http://www.cnrtl.fr)

résistance intime qui perturbe le bon fonctionnement du réel : dérayer, troubler, mettre du désordre. Dans l'action micropolitique de l'artiste, bien souvent, se niche le cool. Se saisir d'une situation, la modeler, la manipuler, la déformer pour déranger (un peu). Le performeur cool entrelace avec une forme hédonisme mélancolique le réel et l'action perturbatrice du réel.

Le performeur cool renoue alors avec les racines du cool où le refus d'une soumission à l'ordre dominant (désormais l'hypercapitalisme, auparavant le capitalisme proto-industriel) et la souffrance qui s'ensuit s'incarnent dans une manière de distancier le réel - tout en actant qu'il se sait dévorer par la puissance du « nouvel esprit du capitalisme ». Réflexe de survie ou mécanisme de défense face à une situation complexe et éprouvante, le cool des performeurs contemporains se recolore de sa secrète et intime ambition politique tout en pointant du doigt son possible échec.

### *Modeler le temps - Moduler le temps*

Perturber et escamoter le réel : telle est l'ambition de la subversion discrète que le performeur cool intériorise puis extériorise par les objets performés.

J'analyse par ailleurs comment les artistes et designers faisaient dévier les usages des objets pour inciter à des nouveaux comportements et s'extraire d'une normalisation des existences. (tome *Fictions d'objets*)

Or, par-delà les questions d'usage, il semblerait que modeler le temps soit, in fine, la grande ambition du performeur cool. Les objets performés proposent autant de perturber les usages que de troubler notre rapport au temps contemporain : un temps sous l'emprise de l'hypercapitalisme et de l'hypermodernité, autrement dit, un temps toujours rentabilisé, un temps sciemment calculé, un temps rationalisé à l'extrême. Aller le plus vite possible pour produire le plus vite possible. « La mutation du rapport au temps qui s'est produite depuis une quinzaine d'années constitue une des caractéristiques les plus marquantes du fonctionnement de la société contemporaine. » écrit Nicole Aubert. « Avec l'avènement de la dictature du « temps réel » qui régit l'économie, et celui des nouvelles technologies de la communication permettant l'émergence d'un espace-temps mondialisé, notre société est devenue une société de présent-immédiat (...).<sup>46</sup> » Maîtriser le temps plutôt que de se couler dans les rythmes du temps, dominer les contraintes temporelles pour triompher du temps : telle est la logique de l'hypercapitalisme. L'individu hypermoderne vit dans un présent, qui est, en fait, un présentisme, c'est-à-dire un présent qui n'a pour horizon ni le futur, ni même, d'une certaine manière, le présent, mais plutôt l'instant. Un présent privé de sa durée.

L'hyper-productivité liée à la maîtrise du temps est aussi liée à l'impossibilité de « l'investir avec fermeté, sans l'accumuler par l'utopie ou l'hétérotopie. La perte

---

<sup>46</sup> Nicole Aubert, « L'urgence, symptôme de l'hypermodernité : de la quête de sens à la recherche de sensations » dans *Communication et organisation*, n°29, 2006, Presse Universitaire de Bordeaux, p.11.

de toute perspective historique infinie génère le phénomène d'un temps improductif et gaspillé<sup>47</sup>. » À ce diktat de l'instant présent, se superpose alors, comme le suggère Boris Groys, le temps du doute, de l'hésitation, de l'inquiétude car « aujourd'hui, la promesse d'un futur infini, conservant intacts, pour l'éternité, les résultats de notre travail, a perdu de sa vraisemblance. (...) Le présent a cessé d'être le lieu de transition entre le passé et le futur en même temps<sup>48</sup>. » Temps hyper-productivistes que la majeure partie de la société tend à faire advenir, tandis qu'au fond de nous, et dans notre corps, nous ressentons intimement la vacuité du temps-instant, le gaspillage du temps présent et l'incertitude absolue des temps futurs. Au *Narcisse cool émancipés* s'est substituée la figure du *Narcisse cool inquiet*, soumis aux « injonctions paradoxales qui opposent à la fois les exigences de l'hédonisme et celles de la responsabilisation<sup>49</sup> ». À l'ère de l'hypermodernité<sup>50</sup>, le cool renoue alors avec sa mélancolie subversive : il ne s'agit peut-être pas tant de la fin du cool, que la fin d'un cool « flexible, jouisseur et libertaire<sup>51</sup> ».

La figure du performeur contemporain cool fait sienne cette situation. Mais comme tout être cool, l'acceptation de cette situation ne l'empêche pas pour autant d'élaborer une action artistique pour distancier sa propre inquiétude et inscrire son corps en porte-à-faux avec le temps hyper-productiviste. Si le cool a toujours été en prise avec un hédonisme privilégiant l'authenticité intérieure d'une vie vécue intensément dans le présent, il a toujours, dans le même temps imposé une lenteur : car pour être cool, il faut précisément refroidir ses affects c'est-à-dire prendre le temps de ne pas réagir dans l'instant et attendre que la colère passe et se transforme pour la dépasser. Au temps-instant, l'artiste oppose alors le temps de la durée, le temps d'un présent à ralentir, un temps présentement vécu, un temps qui s'éprouve, se performe et s'expose aux autres. Le performeur cool s'immisce alors au cœur du temps-calcul pour se faire ralentir : il se ralentit (le corps comme espace micropolitique) et il ralentit alors le temps. En modifiant son rapport au temps dans le présent et dans le réel, il se transforme et transforme le temps. Travailler à défausser le temps-calcul, en sculptant le temps par l'usage des objets ou par leur processus de fabrication, modeler le temps dans son corps ou dans celui d'autrui, c'est précisément l'ambition de l'artiste cool aujourd'hui.

Toutes les œuvres que j'ai réunies dans le corpus sont traversées par la question

---

<sup>47</sup> *Ibid.*, p.12.

<sup>48</sup> Boris Groys, *En public*, op. cit., p.102.

<sup>49</sup> Sébastien Charles, « De la postmodernité à l'hypermodernité », dans *Argument*, n°8, vol. 1, automne 2005-hiver 2006. Disponible sur <http://www.revueargument.ca/article/2005-10-01/332-de-la-postmodernite-a-lhypermodernite.html> [consulté le 5 janvier 2021].

<sup>50</sup> « C'est pourquoi nous sommes entrés dans l'ère de l'hypermodernité, que l'on peut définir comme étant une modernité radicale caractérisée par l'exacerbation et l'intensification de la logique moderne au sein de laquelle les droits de l'homme et la démocratie sont devenus des valeurs incontournables, le marché s'est développé de manière exponentielle jusqu'à envahir toutes les sphères de l'existence, et la biotechnologie a remis en question la notion même d'humanité. » Sébastien Charles, « De la postmodernité à l'hypermodernité », art. cit.

<sup>51</sup> Sébastien Charles, « De la postmodernité à l'hypermodernité », art. cit.

du temps. Cela s'impose avec *Grandfather Clocks* (2009) de Maarten Baas, *Helvet Underground* (2009) de Clédat et Petitpierre, ou *Clockshower* (1973) de Matta-Clark où l'horloge est l'objet même de la performance. (tomes Prélude et [Effets de fiction dans les performances](#)).

Mais c'est aussi l'enjeu des œuvres qui produisent du déplacement, revendiquant un autre rythme, fait d'une lenteur à contre-courant qui s'immisce dans l'intensité des flux : la *Slow Car* de Makkink & Bey, la *Share Propulsion Car* de Michel de Broin d'un côté, l'action de Francis Alÿs, *Sometimes Making Something Leads to Nothing* (1997) et celle Simon Starling, *Shedboatshed* (2005) de l'autre. Des designers cherchent à ralentir le temps de la production en l'arrachant à son efficacité hyperindustrielle soit parce que c'est l'homme qui expose ses gestes en leur donnant une épaisseur temporelle à l'instar de *The Long Drop* (Studio Glithero), ou de *Rocking Knit* (Ludi & Peilleux), soit par c'est l'animal et le rythme naturel du vivant qui est le producteur de l'objet, comme les abeilles du vase *Honeycomb* de Studio Libertiny. Parfois, ce sont les performeurs eux-mêmes qui allongent le temps : ainsi en est-il de Charlie Chine avec sa machine à écrire (*Les temps élémentaires #03*, 2017) ou d'Édith Dekyndt avec une scène de ménage qu'elle étire en longueur (*One Thousand and One Night*, 2017). Et parfois, ce sont les objets qui induisent le ralentissement et « produisent » un temps étirable, ce que permettent le tandem-bétonnière de *Road-movie pop-corn* (2015) ou le batteur géant d'*Apparition d'une île* (2011) de Becquemin & Sagot ; mais aussi la penderie suspendue *Merry-Go-Round Coat Rack* (2009) de Wieki Sommers. Alors, peut-être pourrait-on énoncer que si créer, c'est encore résister, c'est désormais en dilatant au cœur du réel et dans l'espace micropolitique de son corps, le temps. Créer serait alors freiner. Freiner le temps. Freiner la perte des mythes. Freiner la pulsion consommatrice. Freiner la transmutation de toutes les valeurs en valeurs d'échange. Freiner la misère symbolique. Freiner le devenir marchandise du monde. Freiner son propre statut d'homme marchandise. Et parce que l'artiste freine et se freine, il suggère un « temps gaspillé, un temps non téléologique, ne conduisant à aucun résultat quelconque, à aucun point final, à aucun apogée<sup>52</sup>. » Il fait advenir un temps pur et répétitif, une éternelle répétition, « la véritable image de ce que nous appelons "éternité" - une période irréductible à tout "sens de la vie", à tout "accomplissement de la vie", à toute pertinence historique<sup>53</sup>. » Et c'est dans cette nouvelle manœuvre, celle d'un temps étiré qui se veut durer, que se situe le cool contemporain.

---

<sup>52</sup> Boris Groys, *En public*, op. cit., p.105.

<sup>53</sup> *Ibid.*, p.104.

## *Sans*

Alessandro Mendini, exposition de petits objets suspendus, « Sans titre », musée Alchimia, Milan, 1988.

**« Sans fin, sans valeur, sans méthode, sans idée, sans argent, sans qualité, sans mots, sans amour, sans violence, sans haine, sans envie, sans recette, sans épaisseur, sans sel, sans crayon, sans théorie, sans forme, sans paix, sans poésie, sans espoir, sans chaleur, sans fonction, sans idées, sans nouveauté, sans rumeur, sans classe, sans dignité, sans lumière, sans énergie, sans magie, sans rancune, sans force, sans nourriture, sans art, sans pensée, sans rien. »**



## 2.2. L'art des contre-fictions

Dans un très court texte de 1966, Flusser explique comment une chose aussi « réelle » qu'une table est en fait un somme de points de vue qui converge via elle et conclue que le réel est « le point de coïncidence entre différentes fictions<sup>54</sup> ». En s'appuyant sur une phrase de Wittgenstein, « la science ne découvre rien, elle invente », Flusser déploie une démonstration d'une simplicité radicale.

**« Prenez, par exemple, cette table. C'est une planche solide sur laquelle mes livres reposent. Mais, comme nous le savons, c'est de la fiction. Cette fiction est appelée "la réalité des sens". Considérée sous un autre angle, cette table est un champ électromagnétique et gravitationnel pratiquement vide sur lequel flottent d'autres champs appelés "livres". Mais, comme nous le savons, c'est de la fiction. Cette fiction est "la réalité de la science exacte". Si l'on considère d'autres aspects de cette table, elle est un produit industriel, un symbole phallique, une œuvre d'art et d'autres types de fictions (qui constituent des réalités dans leurs discours respectifs). La situation peut être caractérisée dans les termes suivants : du point de vue de la physique, la table est apparemment solide mais, en fait, creuse et du point de vue de nos sens, la table est apparemment creuse, mais solide en termes de réalité expérientielle et immédiate. Se demander lequel de ces points de vue est le plus "vrai" est une question dépourvue de sens. Si j'énonce "la fiction est réalité", j'affirme alors la relativité et l'équivalence de tous les points de vue possibles<sup>55</sup>. »**

<sup>54</sup> « Reality is the point of coincidence between different fictions. » Vilém Flusser, « On Fiction », traduit du portugais par José Newman, dans Alex Coles, *EP Vol.2: Design Fiction*, Berlin, Sternberg Press, 2017, pp.137.

<sup>55</sup> «Take, as an example, this table. It is a solid board that my books lie upon. But, as we know, this is fiction. This fiction is referred to as "the reality of the senses". If considered from a different perspective, this table is a practically empty electromagnetic and gravitational field which other fields called "book" float. But, as we know, this is fiction. This fiction is "the reality of exact science". If other aspects of this table are considered, then it is an industrial product, and a phallic symbol, and a work of art, and other types of fiction (which constitute realities within their respective discourses.) The situation can be characterized in the following terms : from the point of view of physics, the table is apparently solid but, in fact, hollow and from the point of view of our senses, the table is apparently hollow, but solid in terms of experiential and immediate reality. To ask which of these points of view is "truer" is a question lacking in meaning. If I state "fiction is reality" I am then affirming the relativity and equivalence of all possible points of view. » L'auteur va jusqu'à affirmer que celui qui a inventé la table, et qui pourrait être considéré comme étant une réalité « vraie » est aussi possiblement une fiction. Nous ne sommes réels que parce qu'un objet est là pour nous le rappeler. Ainsi, la réalité se définit dans la relation entre le sujet et l'objet. Car seule l'expérience fait la réalité.

Ainsi, tous les points de vue possibles sur la table sont aussi justes et vrais les uns les autres : ils sont, par contre, de nature ontologique différente.

Il ne s'agit nullement pour Flusser d'être dans une approche nihiliste et d'affirmer que tout est dans tout ou que les notions de réalité et de fiction ne feraient plus sens. Il ne prétend pas qu'il n'y a plus de frontière et que tout s'équivaut. Les faits resteront des faits, donc des actes qui adviennent dans le monde. Il propose pourtant de considérer que notre rapport au réel n'est pas uniquement composé d'un monde (qui serait celui de la « science exacte ») mais qu'il est constitué de mondes. D'une part, celui où des faits sont faits ; d'autre part, ceux où des faits sont analysés, perçus, interprétés en fonction d'ontologies multiples. Ces mondes ont des limites, des cadres et des frontières. Ces mondes sont parfois perméables.

« La politique et l'art comme les savoirs » écrit Jacques Rancière « construisent des "fictions", c'est-à-dire des réagencements matériels des signes et des images, des rapports entre ce qu'on voit et ce qu'on dit, entre ce qu'on fait et ce qu'on peut faire<sup>56</sup>. » Rancière, comme Flusser, proposent une définition plus généraliste de la fiction que celle qui est plus communément admise (à savoir des représentations artistiques). Les deux philosophes définissent la fiction comme une construction intellectuelle qui agence des faits. Dès lors, ce qu'on appelle le réel est toujours la formalisation d'une « fiction », c'est-à-dire d'une construction de faits, partagée par le plus grand nombre, autrement dit une croyance sociale éprouvée collectivement : en somme une fiction consensuelle. « Le réel est toujours l'objet d'une fiction. (...) C'est la fiction dominante, la fiction consensuelle, qui dénie son caractère de fiction en se faisant passer pour le réel lui-même<sup>57</sup>. » Bien qu'il énonce une interprétation du réel qui soit proche de la pensée baudrillardienne, Rancière comme Flusser ne mettent pas la simulation (et donc la confusion volontaire, le leurre mensonger) au cœur des enjeux fictionnels et des mondes fictionnels. Les philosophes pointent du doigt que ce que nous appelons le réel est en fait une fiction particulière qui renvoie à des cadres d'existence (réels) que la société produit, et dans lesquels se produisent effectivement des faits (ainsi en est-il des lois qui punissent les voleurs alors susceptibles de payer une amende ou d'aller en prison). Ces formes fictionnelles procèdent de la même méthode (un agencement de faits) que les fictions ludiques telles que les créent et l'annoncent comme telles, de manière diverse, les créateurs, toutes disciplines confondues.

Ceci étant précisé, il revient à l'art de jouer précisément des perméabilités entre ces mondes. À la « fiction consensuelle » se superposent « les fictions fictionnelles », terme que l'on peut forger pour évoquer les mondes qui affichent, avec tous les degrés de nuances possibles, leur fictionnalité. Pour sentir qu'il y a des mondes, il faut éprouver leur frontière, il faut sentir comment ils opèrent en nous,

---

<sup>56</sup> Jacques Rancière, *Le partage du sensible : esthétique et politique*, Paris, la Fabrique, 2000, p.62.

<sup>57</sup> Jacques Rancière, *Le spectateur émancipé*, Paris, la Fabrique, 2008, p.75.

il faut jouer avec leur perméabilité, sans les faire fusionner complètement. Les objets performés travaillent ces mondes, parfois jouant à dénoncer les fictions consensuelles, parfois affirmant énergiquement leur fictionnalité.

### *De la contre-fiction<sup>58</sup>*

Les artistes et designers œuvrent à insérer dans le monde de la fiction consensuelle des performances-fictions (tomes [Effets de fiction dans les performances](#) et [Performances fictionnées](#)).

On pourrait émettre l'hypothèse que la modalité opératoire de la performance-fiction est cool : en effet, performer une contre-fiction au cœur même de la fiction consensuelle (considérée comme étant le réel) a tout à voir avec le cool. Il s'agit bien de tisser une autre manière de faire usage des objets, ou de les produire en les exposant, nonchalamment, au regard d'autrui (tome [Performances fictionnées](#)). Il s'agit de se glisser dans les événements tout en esquivant l'affrontement direct. Il s'agit d'entrelacer le visible et l'invisible : d'émettre une résistance en acte discrète et intériorisée (la performance-fiction) qui tend à se fondre dans la culture dominante (la fiction consensuelle) tout en s'y opposant. Revenir au feutrage des sentiments en place et lieu de l'expression outrancière des émotions. Prendre plaisir à jouer avec les règles imposées en les détournant, en les bricolant, en les déplaçant. Dévoyer la logique dominante de l'hypercapitalisme et de l'hyperconsommation en déployant d'autres attitudes, plus fluides, moins normées et normatives, plus performantielles, en fait, qui, peut-être ouvriront à d'autres comportements. Il s'agit, en un mot, de distancier avec élégance et calme, la fiction du réel en performant, l'air de rien, des contre-fictions, qui fabriquent ou composent des mondes tout en s'inscrivant dans le monde. C'est ici que se situe la part politique de ces œuvres cool : il est absolument nécessaire de participer à l'écriture du réel, et de ne pas laisser celui-ci aux seules mains de ceux qui ne transmettent, pour reprendre les termes de l'écrivain fictionnaire Dominiq Jenvrey, que « la logique d'ensemble du capitalisme<sup>59</sup> » (tome [Performances fictionnées](#)). La création se doit fabriquer des fictions autres, disséminant des possibles autres scénarios selon d'autres possibles montages ; même si, dans le même temps, elle affiche, de manière cool là aussi, sa paradoxale inefficacité.

« Le réel doit être fictionné pour être pensé<sup>60</sup> ». Et, rajouterai-je, pour être éprouvé.

---

<sup>58</sup> On appellera avec Yves Citton, contre-fictions ces formes fictionnelles qui « visent à transformer la réalité actuelle dans un projet de lutte contre la reproduction d'un donné perçu comme mutilant(...), des récits anti-systémiques dont la visée (ou l'effet) consiste à faire entrevoir un autre monde possible, afin de nous décoller des fausses évidences à travers lesquelles se reproduisent les données qui nous aveuglent et qui nous paralysent. » Yves Citton, « Contre-fictions : trois modes de combat », dans *Multitudes*, n°48, 2012/1, p.72.

<sup>59</sup> Dominiq Jenvrey, *Théorie du fictionnaire*, Paris, Ed. Questions Théoriques, 2011, p.15.

<sup>60</sup> Jacques Rancière, *Le partage du sensible*, op. cit., p.61.



**3 | PRENDRE  
LA TANGENTE**

## 3.1. Pour que le monde brille

Le cool est une attitude partagée par un certain nombre d'artistes et designers contemporains lorsqu'ils performent l'objet : c'est une manière, réelle, de fuir le réel, de prendre la tangente et de laisser entrapercevoir d'autres mondes par petites touches ; ces mondes qui sont construits selon des logiques fictionnelles dressent un portrait de l'objet et de la relation homme-objet qui n'est plus uniquement fondé sur la fonction, l'utilité et la rationalité. Que peuvent-ils alors opposer au fétichisme de la marchandise ? Quelles perspectives ou quelles stratégies, pour reprendre le vocabulaire économique, les artistes et les designers investissent ? Quelle poétique-fiction se déploie par les performances qu'ils imaginent ?

### TINO & TONI

#### **Contrat à durée déterminée**

établi en application des dispositions de l'article 4-6-5-2.1 de la loi du 8 mars 1982

*Entre Tino & Toni, auto-entreprise spécialisée en Soins Ménagers,*  
d'une part

*Et Stéfania, 1st trademark Capitale villes créatives  
– Make The Design World Arrive –*  
d'autre part

IL A ÉTÉ CONVENU CE QUI SUIT

#### **Article 1 Objet et durée du contrat**

Tino & Toni propose ses services pour une durée de un jour, à compter du 31 mars, en qualité d'auto-entreprise à temps complet en tant que spécialiste du soin ménager. Tino & Toni exercera ses fonctions sous l'autorité de Stéfania.

#### **Article 2 Droit et obligation**

Conformément aux dispositions de l'article 212, de la loi n° 45-78 du 8 mars 1982 modifiée, Tino & Toni est soumis pendant toute la période d'exécution dudit contrat aux droits et obligations des fournisseurs contractuels. En cas de manquement à ces

obligations, le régime disciplinaire prévu par la loi précitée pourra être appliqué.

### **Article 3 Rémunération**

Pour l'exécution du présent contrat, Tino & Toni sera rémunéré en référence au traitement indiciaire du Grade de Soins Advisor Plus. 4e section. Cette rémunération sera automatiquement majorée par référence aux augmentations générales des personnels civils et professionnels de l'État engagé dans une pratique du soin reconnue.

### **Article 4 Prestations**

Tino & Toni s'engage à organiser la prestation Soins Ménagers de Stéfania. Pour ce faire, il viendra avec son propre matériel validé lors de l'entretien individuel. Tino & Toni s'engage à prendre soin de toute la ville et à la pailleter avec attention et précaution selon un planning précis joint en annexe. Chaque espace de Stéfania bénéficiera de son propre traitement - déterminé en fonction d'une analyse rigoureuse des besoins répertoriés. Stéfania est une métropole sensible. Sa structure peut être plus ou moins réactive à la vie. Le soin apporté par Tino & Toni se devra être respectueux de l'état de la métropole et agir en conséquence. Le Soins Ménagers à base de mica devra être déposé en douceur par l'intermédiaire de cinq uniques ustensiles de ménage : chiffon microfibre, éponge naturelle, brosse à dents, plumeau, balayette.

### **Article 5 Tenue de travail**

Tino & Toni sera habillé d'une tenue de travail sobre, discrète et passe-partout afin de pouvoir agir sereinement et d'infiltrer le réel en toute discrétion.

### **Article 6 Conditions de travail**

Tino & Toni sera habilité à faire sa prestation Soins Ménagers à la vue des habitants et des occupants de Stéfania. Une affichette « En cours de Soins Ménagers » devra être affichée à l'entrée de l'espace. Tino & Toni ne sera pas habilité à parler ou à donner des explications. Il devra travailler dans un rigoureux silence afin que le Soins Ménagers puisse être parfaitement

opérationnel. C'est l'attention portée aux choses qui prime. Le Soin Ménager proposé par Tino & Toni se veut altruiste et engagé dans la grande aventure du collectif.

### **Article 7 Résultats escomptés**

À l'issue de la journée travaillée, le Soin Ménager de Tino & Toni sera reconnu comme d'utilité publique par la ville de Stéfania.

D'après *Tino & Toni, pour que le monde brille*, 2019  
Emmanuelle Becquemin et Emilie Perotto

## 3.2. Rêver l'inutile

### *Fascination contre fascination*

*Sans objet* (2014), tel est le nom d'une œuvre créée par le chorégraphe Aurélien Bory : une bâche plastique noire se meut de manière plus ou moins mécanisée : certains de ses mouvements sont abrupts, d'autres sont au contraire doux et fluides. Le bruit des froissements ou plissements de la bâche emplît toute la salle. Les formes s'allongent, se grandissent, se ramassent, se rétrécissent, se déploient : des silhouettes apparaissent, monstres étranges qui semblent prendre vie. Les mouvements très mécanisés qui apparaissent, de manière ponctuelle, sont les seuls indices donnés au spectateur : sous la bâche se cache un bras robotique industriel, d'une envergure assez conséquente, responsable de cette danse oscillant entre une pulsion de vie, que les silhouettes provoquent, et une pulsion de mort, que le bruit très sec et coupant de la bâche suggère.

*Sans objet* est un objet performé qui raconte de manière emblématique *l'utilité de l'inutile*, pour reprendre l'oxymore de Nuccio Ordine<sup>61</sup>.

La proposition d'Aurélien Bory est d'une éclatante simplicité : l'outil qui condense l'efficacité la plus extrême et qui représente la culture utilitariste la plus aboutie fait danser une bâche. Le bras robot, inventé à l'origine pour les chaînes de montage automobile afin de permettre des opérations de soudure d'une grande dangerosité (le premier nommé Unimate, fut créé en 1961 et implanté dans une usine du New Jersey de General Motors) a intégré une grande majorité des processus industriels eu égard à sa précision et à sa rapidité d'exécution, en particulier dans la répétition de l'action effectuée : en somme grâce à son efficacité. Il permet de produire des objets industriels selon une cadence qui, bien évidemment, dépasse le rythme naturel humain. Il représente ainsi l'apothéose de la culture de l'utilité dominante et de la logique capitaliste qui fait de l'outil un moyen de calculer et de quantifier un rendement afin de maximiser les profits. Regarder un bras robot fonctionner génère une certaine fascination. « Parce que l'objet automatisé "marche tout seul", » rappelle Jean Baudrillard,

**« Il impose une ressemblance avec l'individu humain autonome, et cette fascine l'emporte. Nous sommes devant un nouvel anthropomorphisme. Jadis les outils, les meubles, la maison elle-même portaient dans leur morphologie, dans leur usage, clairement empreintes la présence et l'image de l'homme. Cette collusion est détruite au niveau de l'objet technique perfectionné, mais il s'y substitue un symbolisme qui n'est plus celui des fonctions primaires, mais des fonctions**

<sup>61</sup> Ordine Nuccio, *L'utilité de l'inutile : manifeste*, traduit de l'italien par L. Hersant et P. Hersant, Paris, les Belles lettres, 2014.



**super-structurelles : ce ne sont plus ses gestes, son énergie, ses besoins, l'image de son corps que l'homme projette dans les objets automatisés, c'est l'autonomie de sa conscience, son pouvoir de contrôle, son individualité propre, l'idée de sa personne<sup>62</sup>. »**

Et quelques pages après : « C'est un microcosme symbolique à la fois de l'homme et du monde, c'est-à-dire se substituant à la fois à l'homme et au monde. C'est la synthèse entre la fonctionnalité absolue et l'anthropomorphisme absolu.<sup>63</sup> » Le succès de la robotisation, entre la fascination anthropomorphique et la fascination du chiffre témoigne de ce que nous sommes pleinement dans la société du calcul. L'utilité est toujours comprise comme étant ce qui a une finalité technique immédiate qui puisse se monnayer et produire une richesse quantifiable. Tout peut, tout doit être chiffré et calculé, tout est nommable et finalisable, tout est divisé et partitionné. L'horizon de l'utilité est celui d'une quantification du monde, à l'opposé d'un regard holistique.

Aurélien Bory invite à s'absoudre du monde utilitariste qui fait du bras robot un outil programmé pour assembler des formes et accoucher d'objets finis, marchandises prêtes à arriver sur le marché. En le recouvrant d'une bâche, il annihile la puissance tout utilitaire du robot. Sa fonction est neutralisée : son utilité, au sens économique tout du moins, est remise en question au profit d'une danse dont la rentabilité est réduite à néant (ou relativement pauvre si l'on considère que les spectateurs convoqués à la représentation sont une manne financière). L'analogie, par ailleurs, avec l'organisme humain (analogie lexicale, mais aussi, technique) est, elle aussi, gommée : ce n'est plus l'image d'un bras surdimensionné et hyper-mécanisé qui vient à l'esprit. Au contraire, apparaissent d'autres images, proches de l'informe. Forme rationnelle contre informe poétique. Car si la bâche plastique abolit la forme et la fonction du bras, il ne s'agit pas, pour autant, de ne pas produire : le bras robot, produit, de manière inutilement ostentatoire, des silhouettes voire des paysages. À la fascination de la machine, il oppose une autre fascination, celles de formes flottantes, moins lisibles, que l'on ne sait pas clairement nommer. Parfois inertes, parfois organiques, ces formes informes oscillent entre l'inanimé et l'organique, l'animal et l'humain.

La seule certitude du spectateur : le monde industriel est bâché, la précision mécanique est refoulée, l'utilitarisme est enterré. Ici, devant *Sans Objet*, on ne peut plus calculer.

---

<sup>62</sup> Jean Baudrillard, *Le système des objets*, Paris, Gallimard, 1978, p.157.

<sup>63</sup> *Ibid.*, p.169.

« *Est utile de penser à l'inutilité de l'utile*<sup>64</sup>. »

Sur son site internet, Aurélien Bory cite, à propos du spectacle issu de cette installation, Oskar Schlemmer : « Marque de notre temps : tout ce qui peut être mécanisé est mécanisé. Résultat : la prise de conscience de ce qui ne peut être mécanisable. »

Pour le designer du Bauhaus, le corps non-mécanisable, comme antidote au monde industriel est au cœur de ses performances, à l'image de *La danse des bâtons* (1927). (tome *Fictions d'objets*). Aurélien Bory renverse le propos : il choisit le corps mécanisé, symbole de l'hyperindustrialisation, pour en faire un corps unique et un corps qui danse. C'est une des raisons pour laquelle l'installation se nomme *Sans Objet*. Sans objet, car le bras robot a disparu et avec lui, tout le processus industriel qui produit à la chaîne des objets.

Une autre raison qu'il faut évoquer : en recouvrant d'une bâche le bras robot, celui-ci ne peut que devenir *sans objet* : c'est-à-dire sans fondement, sans but. Inutile. L'objet ainsi performé revendique son inutilité et proclame, dans le même temps l'utilité de l'inutile. *Sans objet* peut se lire comme un objet qui performe le désintéressement. « Nous avons besoin de l'inutile comme nous avons besoin de satisfaire les fonctions vitales du corps<sup>65</sup>. » écrit Ordine reprenant à son compte un texte de Ionesco qui décrit l'homme moderne condamné à se transformer en machine si celui-ci ne prend pas le temps de cultiver l'inutile. Car l'inutile n'est pas superflu, mais au contraire absolument nécessaire à l'homme, comme une de ses *fonctions vitales*.

Expérimenter l'inutile, voilà ce que font les artistes en assignant à l'inutile une nécessaire existence. Ils font même de l'inutilité un des modes opératoires du fonctionnalisme. Ils détournent l'objet de sa fonction soit en le rendant a-fonctionnel : ainsi en va-t-il d'une majeure partie des œuvres du corpus, Vivien Roubaud (*Brooms*, 2012), Chris Burden (*Flying Steam Roller*), Mak-kink & Bey (*Dust Furniture*), Py & Verde (*Edredons*, 2009). Soit en déployant l'inutilité économique du geste effectué : Francis Alÿs (*Sometimes Making Something Leads to Nothing*), Ludi et Peillex (*Rocking Knit*), Michel de Broin (*Share Propulsion Car*), Édith Dekyndt (*One Thousand and One Night*).

L'inutile, comme mode opératoire du fonctionnalisme, mais aussi et évidemment comme manière de faire usage du monde et d'être dans le monde.

---

<sup>64</sup> Alessandro Mendini, « Utilité de l'inutile », dans *Écrits : (architecture, design et projets)*, traduit de l'italien par P. Caramia et C. Geel, Dijon, les Presses du réel, 2014, p.218.

<sup>65</sup> Ordine Nuccio, *L'utilité de l'inutile*, op. cit., p.14.

### 3.3. Rêver l'absurde

« *Parapluie et machine à coudre feront l'amour*<sup>66</sup>. »

La fascination que soulève l'œuvre de Meret Oppenheim, *Déjeuner en fourrure* (1936), démontre avec force le rapport que nous entretenons avec l'utile. Les Surréalistes ont été les premiers à vouloir dépasser les logiques utilitaristes en faisant éclore une vie secrète, imaginaire et sacrée, quasi magique de l'objet usuel. La fourrure de gazelle qui recouvre l'intégralité de la tasse, de la soucoupe et de la petite cuillère renvoie l'utilisateur à une énigme : que nous veut cet objet ? La réponse oscille entre le besoin haptique que procure la peau animale et la répulsion que celle-ci suggère lorsque l'on envisage son usage. Entre la douceur et la chaleur évidentes si on le touche de ses mains et la sensation désagréable du poil si l'on imagine que ce sont nos lèvres qui se font le vecteur du toucher. Ainsi « habillée », la tasse à thé ne fait qu'étouffer sa propre fonction (à l'image du son claquant de la porcelaine qui disparaît dès lors que ce matériau est recouvert d'une fourrure) pour mieux faire exploser sa sensualité, sa sexualité ; et d'ailleurs, la référence volontaire par le titre à l'œuvre d'Édouard Manet, *Le Déjeuner sur l'herbe*, n'est pas anodine. Dans cette évocation sexuée, toutefois, l'œuvre dépasse volontairement les clivages : la fourrure, qui peut, selon les cultures, être autant une parure féminine que masculine ouvre sur un imaginaire qui œuvre à une réconciliation du masculin et du féminin ; et on pourrait aussi lire cette œuvre à l'aune du discours que Meret Oppenheim a prononcé en 1975 à la remise du prix de la ville de Basel : « Chaque personne est homme et femme (...). Depuis quelques années, on dit que l'humanité a bouleversé l'équilibre de la nature. (...) L'humanité a été bouleversée d'avoir été scindée en deux sexes, enfermés dans l'opposition, sauf que l'un d'eux a incontestablement le dessus<sup>67</sup>. » Meret Oppenheim suggère ainsi le désir énigmatique à travers une poétique de l'objet. Elle veut « ici comme ailleurs, traquer la bête folle de l'usage<sup>68</sup> ». Elle renverse la notion d'usage, en décalant son utilité. Elle sape l'usage de l'objet le rendant inopérant pour en proposer une expérience perturbante<sup>69</sup>. L'association incongrue d'une tasse en porcelaine à une fourrure invite à un autre usage, moins codifié entre contemplation rêveuse et possible action à inventer. « Une réalité toute faite » écrit André Breton,

<sup>66</sup> André Breton, « Situation surréaliste de l'objet », Position politique du surréalisme, dans *Œuvres Complètes*, T2, p.492.

<sup>67</sup> « For some years now, people have been saying that humanity has upset the balance of nature. (...) It has been upset by being split into two sexes locked in opposition, except that one of them has the undisputed upper hand. » Meret Oppenheim, « Acceptance Speed », dans *Meret Oppenheim: retrospective*, catal.expo, Vienne, Bank Austria Kunstforum, Berlin, Cantz, Ostfildern-Ruit, 2013, p.270.

<sup>68</sup> André Breton, « Crise de l'objet », dans *Le Surréalisme et la peinture*, Paris, Gallimard, 1965, p.279.

<sup>69</sup> Jean Baudrillard dans son livre *Pour une critique de l'économie politique du signe* montre comment la naissance de l'objet surréaliste est absolument indissociable du Bauhaus : « L'objet surréaliste surgit à la même époque que l'objet fonctionnel comme sa dérision, sa transgression. » puis un peu plus loin : « Le surréalisme donc, naît lui aussi a contrario de l'avènement de l'objet et de l'extension du calcul sémantique et fonctionnel à tout le champ de la quotidienneté. » Jean Baudrillard, *Pour une critique de l'économie politique du signe*, op.cit., pp.240-241.

**« Dont la naïve destination a l'air d'avoir été fixée une fois pour toutes (un parapluie) se trouvant subitement en présence d'une autre réalité très distante et non moins absurde (une machine à coudre) en un lieu où toutes deux doivent se sentir dépaysées (sur une table de dissection), échappera, par ce fait même à sa naïve destination et à son identité ; elle passera de son faux absolu, par le détour d'un relatif, à un absolu nouveau, vrai et poétique ; parapluie et machine à coudre feront l'amour. Le mécanisme du procédé me semble dévoilé par ce très simple exemple. La transmutation complète suivie d'un acte pur comme celui de l'amour, se produira forcément toutes les fois que les conditions seront rendues favorables par les faits donnés : accouplement de deux réalités en apparence inaccouplables sur un plan qui en apparence ne leur convient pas<sup>70</sup>. »**

Par le jeu des associations incongrues, André Breton tente de dépasser la crise de l'objet qui advient lorsque les artefacts envahissent toutes les sphères de la vie. Il faut selon lui y répondre en créant, impérativement, des objets sans finalité pratique. L'écrivain explose alors la définition de l'objet. Celui-ci n'est plus l'utile, il doit témoigner d'une autre réalité, de quelque ordre qu'il soit : objets mathématiques, objets poétiques, objets invisibles, objets à fonctionnement symboliques, objets trouvés, jusqu'aux objets-poèmes qui font se rencontrer les mots et objets. La poésie peut alors s'objectiser. Et les Surréalistes fonder « la physique de la poésie<sup>71</sup> », expression d'Éluard que Breton reprend à son compte. L'objet doit ainsi, comme la poésie, mettre en déroute nos habitudes de pensées et ouvrir une nouvelle voie, celle du surréel. Un surréel qui existe dans le réel et le quotidien et qui force l'esprit à s'évader. Un surréel qui doit devenir le réel. Outre l'aspect utilitaire, *Le Déjeuner en fourrure* de Meret Oppenheim questionne aussi la notion d'objet primitif. On connaît l'engouement des Surréalistes pour ce qui a ensuite été dénommé « Arts premiers » et on sait à quel point ils ont œuvré pour faire connaître et diffuser ces objets d'art. Breton considère en effet que « les masques et les statuettes primitives partagent des caractères communs avec les objets surréalistes (...). Ils seraient libérés du souci de reproduction du monde extérieur et privilégieraient "l'image présente à l'esprit" (...). Ces objets donneraient consistance à un monde d'ombres, de fantômes et de représentations fictives. Ils s'opposeraient à toute notion d'utilité et témoi

---

<sup>70</sup> André Breton, « Situation surréaliste de l'objet », *art. cit.*, pp.492-493.

<sup>71</sup> André Breton, « Crise de l'objet », *art. cit.*, p.279.

gneraient finalement d'une même imagination poétique<sup>72</sup>. »

À ce titre, il se pourrait que dans l'œuvre de Meret Oppenheim, le matériau de la fourrure, bien qu'évidemment reliée, ici, à une pratique occidentale du vêtement, soit le point de jonction entre l'objet surréaliste et l'objet primitif ; ou tout du moins une relecture de l'objet primitif par le Surréalisme. La fourrure évoque le monde animal et tisse un lien direct avec les autres espèces vivantes. Elle transforme l'objet usuel en un objet fétiche, qui pour André Breton, induit une manière « primitive » de relier nature et culture et de « tisser un singulier réseau de métaphores entre monde de la nature et de l'esprit<sup>73</sup>. »

### *Briller de 1000 feux jusqu'à l'absurde*

La tasse à thé de Meret Oppenheim prolonge les recherches des Incohérents et des Dadaïstes. Elle convoque l'étrange plutôt que le burlesque, à l'inverse de ses aînés. En jouant avec l'incongruité qui se veut « une infraction frappante et choquante à la logique générale (...), une anomalie se manifestant sous la forme d'un contraste brutal<sup>74</sup> », elle frôle l'absurde (au sens anglais de nonsense) et déclare une sortie de la logique et du rationnel quant aux questions d'usage. Mettre le monde à l'envers jusqu'à ce que l'absurdité s'ensuive : c'est ce que propose la performance *Tino & Toni, pour que le monde brille*, que j'ai présentée avec Emilie Perotto en 2019 à la Biennale de Design de Saint-Étienne.

Un performeur, salarié d'un jour de la société *Tino & Toni, pour que le monde brille*, fait le ménage des salles d'une exposition. Sa mission consiste, comme le slogan de l'entreprise l'annonce, à faire en sorte que le monde brille. La proposition est toutefois prise au pied de la lettre : avec *Tino & Toni, faire briller*, ce n'est pas s'échiner à dépoussiérer de manière ultra-efficace, à laver les sols pour qu'ils deviennent miroirs ou à lustrer les étagères sur lesquelles sont présentées les œuvres pour qu'elles étincellent. Faire briller le monde consiste à répandre des paillettes dans tous les espaces, à les disséminer et à les déployer absolument partout. Et pour mener cette mission, ce sont bien les objets du ménage qui sont utilisés : brosses, chiffons, balais, plumeaux, éponge, brosse à dents, vaporisateurs, seaux. Les paillettes vont alors contaminer les éléments de l'exposition, au gré des déplacements des visiteurs et font « littéralement » briller le monde de la manière la plus contagieuse et volatile possible.

La performance joue avec les mots et leur sens littéral selon le contexte dans lequel ils sont employés. La proposition joue avec l'incohérence de l'action effectuée par rapport à ce que propose traditionnellement une société de ménage : une économie de service incohérente puisqu'au lieu de gérer au mieux, elle dilapide au plus. Et si l'on veut être plus précis, plutôt qu'une incohérence, il faudrait parler d'une hyper-cohérence, une cohérence amplifiée, matériellement

<sup>72</sup> Gérard Toffin, « André Breton, précurseur du musée du quai Branly », dans *Les temps modernes*, n° 686, 2015/5, p.178.

<sup>73</sup> *Ibid.*, p.179.

<sup>74</sup> Alain Vaillant, *La civilisation du rire*, Paris, CNRS Editions, 2016, p.105.

représentée par des paillettes bleues. D'une certaine manière, la performance travaille l'hyperbole en exagérant le sens premier du mot « briller ». Une hyperbole verbale telle que le langage publicitaire l'exploite, toujours à même d'user du superlatif pour vendre son produit ou son service. Mais une hyperbole en acte dans le même temps car en place et lieu du nettoyage, il s'agit de répandre des constellations de mica : en dépit du bon sens. À contre-sens.

Par ailleurs, nous avons souhaité que ce soit un homme qui performe cette tâche, dans un double jeu. Celui de désaliéner la femme, très souvent associée aux tâches ménagères, que celles-ci soient effectuées dans la sphère privée ou publique. Celui de jouer avec le genre des objets, la paillette étant bien souvent associée à l'univers *girly* de l'enfance.

À contre-sens aussi de la perfection ménagère qui veut que tout soit parfaitement organisée, rangée et ordonnée. À la rationalité tayloriste du ménage, superbement pensée par la théoricienne française des sciences ménagères Paulette Bernège (tome *Fictions d'objets*), nous opposons le désordre de la paillette, sa volatilité, sa dispersion, et surtout son impossibilité de la contenir et de l'enfermer.

À contre-sens, enfin, du quantifiable, puisque, précisément, la paillette ne se compte pas. Infinie en nombre, elle ne permet pas le calcul. Elle empêche le calcul. La société de services ménagers Tino & Toni fait briller le monde par son impossibilité de le rendre calculable.

Stigmatiser la cohérence, produire de l'incongruité, proposer des œuvres qui soient en porte-à-faux avec la « fiction consensuelle » qu'est le réel est une manière communément partagée par les artistes et les designers aujourd'hui. Les objets performés jouent très souvent avec l'incohérence, que celle-ci soit liée à une fonction, un geste, une situation (et bien souvent une concordance des trois). Cette attitude témoigne d'un malaise (qui dans bien des cas, comme je l'ai précisé précédemment, prend la forme d'un malaise cool, c'est-à-dire distancié) : le sentiment d'absurde face au monde.

La notion d'absurdité que je convoque ici est donc à la fois celle du non-sens que l'artiste formalise dans les performances et les usages qu'il fait des objets ; et à la fois le sentiment intérieur d'absurde tel qu'Albert Camus l'a longuement analysé dans le *Mythe de Sisyphe*, qui est avant tout un sentiment personnel de l'ordre d'un « divorce entre l'homme et sa vie, l'acteur et son décor<sup>75</sup> ».

L'étymologie (*absurdus*) rappelle que l'absurde est une dissonance, un son qui sonne faux : l'homme se sent en décalage. Aussi, ce sentiment ne peut exister que dans une relation entre l'homme et le monde. C'est l'interdépendance entre un individu et le milieu qui l'entoure dont on ne peut qu'acter « le silence déraisonnable<sup>76</sup> » qui renvoie l'être à son mal-être. Certes, ce n'est plus la guerre et les exterminations du genre humain qui sont le terreau de l'absurde.

---

<sup>75</sup> Albert Camus, *Le mythe de Sisyphe : essai sur l'absurde*, Paris, Gallimard, 1942, p.20.

<sup>76</sup> *Ibid.*, p.46.

Mais si la notion d'absurde (au sens d'une critique philosophique de la raison) n'est plus une notion aussi fortement déployée aujourd'hui, pour autant, elle est partout présente, sous la forme d'une ère du vide.

La souffrance psychique née de la sensation d'absurdité du monde contemporain menace « la vie de l'esprit » en ce qu'elle est « entièrement soumise aux impératifs de l'économie de marché et aux impératifs de retours sur investissement des entreprises<sup>77</sup> ». Un monde où « toutes les formes de vie humaine sont devenues des objets de rationalisation, d'investissement et de création d'entreprise économiques de services<sup>78</sup>. » Un capitalisme devenu pulsionnel, qui mène, selon Bernard Stiegler, à un « devenir-barbare »<sup>79</sup>. Le tragique est de retour. La parenthèse postmoderne d'« un vide sans tragique ni apocalypse<sup>80</sup> » est fermée. L'état du monde fait résonner de manière encore plus violente la dissonance de l'individu contemporain avec son milieu. « Subir les effets d'une industrie de services, c'est en effet voir son existence se transformer sans participer à cette transformation<sup>81</sup> » dit encore Bernard Stiegler. Et c'est bien à quoi adhère le performeur de service Tino & Toni : un désir de se transformer *en participant* autrement, (et on le verra, ironiquement) à cette transformation.

C'est ainsi que l'artiste ou le designer font l'expérience de l'absurde et mettent en forme, mettent en acte (et on pourrait donc dire mettent en abîme) l'absurdité du monde à travers les objets performés : leurs actions, toutes plus ou moins absurdes, reflètent l'opaque absurdité du monde. Il ne s'agit donc pas tant de la dire (de la verbaliser) que de la montrer, que de l'exposer, que de jouer avec : le sentiment d'étrangeté face au monde théorisée par Camus s'expose dans le jeu du performeur. L'artiste fait de sa sensibilité au monde la forme de son action dans le monde. En somme, il témoigne de l'absurdité du monde en performant une esthétique de la dissonance. L'incongruité du geste et de l'action face à la situation est le vecteur formel principal de cette esthétique de la dissonance. C'est ce que propose Charlie Chine avec *Les Temps élémentaires #03*, une performance de 2017 dans laquelle elle tape à la machine à écrire un texte avec une machine qui n'a plus d'encre, et ce jusqu'à ce que la feuille A4 se soit entièrement déroulée. Imperturbable, elle continue jusqu'à l'absurde, mimant l'indifférence face à l'inutilité de son action. Évoquant de par sa tenue et le design

---

<sup>77</sup> Bernard Stiegler, *Réenchanger le monde : la valeur esprit comme le populisme industriel*, Paris, Flammarion, 2006, p.27.

<sup>78</sup> *Ibid.*, p.38.

<sup>79</sup> Dans *Aimer, s'aimer, nous aimer, l'origine de la violence politique*, Bernard Stiegler analyse le passage à l'acte de Richard Durn, jeune homme de trente-trois ans qui a tiré sur les élus d'un conseil municipal à Nanterre et tué huit d'entre eux, et qui, avant de mourir, souhaitait, comme il l'explique dans son journal, faire le mal pour avoir le sentiment d'exister. En partant de cet évènement, qui préfigure le raz de marée électoral du 21 avril, l'auteur tente de montrer comment le capitalisme, transformant les individus en consommateurs pulsionnels, détruit la notion même de singularité, qui fonde le sentiment d'exister.

<sup>80</sup> « Un vide sans tragique ni apocalypse. » Gilles Lipovetsky, *L'ère du vide*, Paris, Gallimard, 1983, p.16. Selon l'auteur, le narcissisme et l'hédonisme permettent de faire apparaître « une forme inédite d'apathie faite de sensibilisation épidermique au monde et simultanément d'indifférence à son égard. » *Ibid.*, p.75. Quarante après, l'on peut douter que cette indifférence au sens soit aujourd'hui de mise.

<sup>81</sup> *Ibid.*, p.41.

de la machine à écrire, la secrétaire dactylo des années 1950, la performeuse joue avec les codes d'une époque où les femmes sont passées maîtres dans l'art de taper les comptes rendus de leurs supérieurs. En tapant un texte qui n'apparaît jamais, en refusant de changer le ruban, Charlie Chine joue avec l'image d'un comportement complètement standardisé qui continue, tel un robot, sa tâche sans se soucier de l'efficacité de son action.

De la même manière, Francis Alÿs dans un grand nombre de ses performances, dont *Sometimes Making Something Leads to Nothing* (1997) est à plus d'un titre exemplaire, reflète par son action l'absurdité du monde contemporain. Le service de livraison des pains de glace à vélo (un service qui tient d'une industrie artisanale) est ici remplacé par une livraison via le corps arc-bouté jusqu'à ce que l'objet-même de la livraison disparaisse. L'artiste belge explique régulièrement dans ses interviews que cette performance fait écho aux efforts démesurés et absurdes que les Mexicains font pour tenter de vivre dans leur mégapole, leurs actions ne menant bien souvent à rien. Maarten Baas, en se mettant en scène dans *Real Time : Self Portrait Clock* (2009) se réapproprie le temps en l'incarnant de manière totalement absurde : en dessinant et effaçant les aiguilles d'une horloge en une minute pendant douze heures de suite. Il ingère le temps, le fait sien, l'incorpore pour mieux apprivoiser, sans aucun doute, la dissonance temporelle dont il se sent le témoin.

La réification de l'activité humaine conduit les individus mais aussi les objets à perdre pied ; ceux-ci, quand ils sont livrés à eux-mêmes, tournent en boucle : les balais de Vivien Roubaud semblent radoter dans des mouvements saccadés qui témoignent de leurs dysfonctionnements. Ils se déplacent, tels des automates dérégulés, mais ne sont plus opérants. Sur le parking d'un centre commercial, l'artiste Delphine Reist fait perdre la tête à des caddies qui tournent tous seuls sur eux-mêmes. Le caddie, symbole de la consommation, et de l'avènement de la société de consommation, est ainsi détourné pour renvoyer l'homme à sa propre condition. Un système qui tourne en rond et qui ne fait plus sens. Est-ce le consommateur qui a déserté ? Ou les caddies qui se parent d'une sorte de folie alors qu'ils se cognent les uns aux autres ? Cherchent-ils à s'échapper de leur situation ? Sans doute un peu de tout cela à la fois.

Saper le bon sens pour retrouver un sens, fabriquer du désordre pour perturber l'ordre du système, rajouter du non-sens à l'absurdité d'une situation pour démontrer que le monde est absurde et qu'il doit s'ouvrir à d'autres horizons : tel est le mode opératoire de la plupart des œuvres du corpus. L'absurde dans la création utilisée comme miroir de l'absurde du réel réinvestit alors le monde d'un sens.



## Stratégies ironistes de l'artiste

L'ironie est aujourd'hui une des formes les plus communément partagées pour lutter contre le sentiment de l'absurdité. À l'absurde, l'artiste ou le designer opposent l'ironie, et suggèrent le risible d'une situation, d'un événement ou d'un contexte. Manier l'ironie, c'est pratiquer l'art de l'esquive : éviter l'affrontement, avancer masqué et opposer à « l'impassibilité du ton (...) la portée effective du contenu dont l'énonciateur feint lui-même de ne pas prendre conscience<sup>82</sup> ». C'est aussi la raison pour laquelle l'ironie est la parade la plus symptomatique du cool (et donc de l'ère postmoderne et hypermoderne). Il est plutôt évident que cette manière de dire, de faire et d'être soit inscrite dans une grande majeure partie des œuvres du corpus.

L'ironie est d'abord une figure de rhétorique par laquelle on dit le contraire de ce que l'on pense tout en laissant des indices pour que la « vraie » pensée soit perceptible et comprise. Si l'on essaie de penser cette notion en dehors de sa définition strictement verbale, l'ironie est alors « un écart volontairement instauré entre un sens apparent et un sens caché<sup>83</sup> ». Les artistes et designers ont la particularité de produire, par la performance, de l'ironie situationnelle, à savoir « un agencement spécifique des faits dans lequel ce qui est produit est en contradiction flagrante avec (...) ce qu'il [l'homme] considère comme l'ordre du monde<sup>84</sup>. »

Précisons que la majeure partie des œuvres du corpus usent d'une ironie parodique. Selon Alain Vaillant, la parodie est « l'imitation plus ou moins déformée, plus ou moins partielle, plus ou moins explicite, comique, ludique ou satirique, de toute entité (personne publique ou privée, pratique sociale, production ou performance culturelle, etc.) suffisamment individualisée<sup>85</sup>. » Les œuvres sont parodiques en ce qu'elles croisent de multiples manières les références : soit par la forme ou le titre à d'autres œuvres, comme *Les temps modernes* de Charlie Chaplin pour *Clockshower* de Matta Clark, le *Velvet Underground* pour *Helvet Underground* de Clédad et Petitpierre, *La possibilité d'une île* pour *Apparition d'une île* de Becquemin & Sagot, ou encore *L'Internationale* pour *Les marmites enrégées* de Pilar Albarracín. Soit à une pratique sociale (faire du kayak, aller à la pêche, se déplacer en voiture, passer le balai, conduire un rouleau compresseur, produire une table etc.) et là, c'est avec le stéréotype que l'artiste joue.

Pour fonctionner, l'ironie doit être saisie d'une manière ou d'une autre, et c'est pourquoi elle n'existe que par les indices qu'elle donne à (éventuellement) comprendre. Ceux-ci prennent de multiples formes : mimiques et gestes, ton, ponctuation, mots d'alerte, répétitions, juxtapositions, simplifications, écarts, figures de style comme l'hyperbole, la litote, et l'oxymore et enfin, paratexte

<sup>82</sup> Alain Vaillant, *La civilisation du rire*, op. cit., p.147.

<sup>83</sup> *Ibid.*, p.144.

<sup>84</sup> *Ibid.*, p.50.

<sup>85</sup> *Ibid.*, p.140.

(nomenclature proposée par Pierre Schoentjes<sup>86</sup>).

Quels sont donc les indices les plus couramment distillés dans les performances convoquées ?

D'une part, la juxtaposition de deux éléments contradictoires et l'incongruité qui va avec sont le ressort principal de l'ironie de l'artiste (se mettre en boîte dans une horloge avec Maarten Baas, prendre sa douche en plein air au sommet d'un building avec Gordon Matta-Clark, passer l'aspirateur et dans le même temps produire une chaise avec Makkink & Bey, faire s'envoler un rouleau compresseur de douze tonnes avec la grâce d'une hirondelle avec Chris Burden). La posture aussi est un des vecteurs essentiels de l'ironie : la normalité du comportement contraste avec l'anormalité de ce qui se déroule. L'attitude détachée, cool et d'une ironie malicieuse telle que la performant Chris Burden ou Francis Alÿs est commune à bon nombre d'artistes : que celle-ci soit incarnée dans une forme de résistance imperturbable (Kitty Maria avec *A Static Load Test For Seat And Backrest*, Charlie Chine avec *Les temps élémentaires #03*, Clédat et Petitpierre avec *Helvet Underground*), de nonchalance insolente (Makkink & Bey avec *Slow Car*, Ludi et Peillex avec *Rocking Knit*, Michel de Broin avec *Share Propulsion Car*) ou de douceur poétique (Simon Starling avec *Shedboatshed* ou Édith Dekyndt avec *One Thousand and One Night*) D'autre part, les figures de style, qui s'incarnent dans le paratexte, c'est-à-dire le titre de l'œuvre, sont bien souvent la clé de lecture qui valide l'ironie. L'hyperbole, à l'instar de la performance *Tino & Toni, pour que le monde brille*, est fréquemment utilisée. Elle produit un écart de sens entre la tournure stylistique inscrite dans le titre de l'œuvre et l'action du performeur et « permet à l'ironiste de faire entendre plus, tout en disant moins<sup>87</sup> ». C'est le jeu de l'exagération qui est le moteur de l'hyperbole et les artistes ou designers en sont friands.

« Il faut imaginer Sisyphe heureux<sup>88</sup> »

L'ironie est donc une manière particulière de relier le ludique et le sérieux. Elle est aussi indissociable de l'autre, de celui qui prend conscience de la tournure ironique. Bien souvent, l'artiste se met dans le lot et s'auto-ironise : il se tourne lui-même en dérision, et l'usage qu'il fait de l'ironie n'est pas blessant dans la mesure où il se fait aussi victime. Ce faisant, l'ironiste devient alors un humoriste. L'artiste n'ironise pas aux dépens des autres en faisant du spectateur le complice

---

<sup>86</sup> Dans le chapitre 7 de son étude, Pierre Schoentjes catégorise les indices de l'ironie selon plusieurs familles. L'auteur parle d'indices puisque l'ironie doit nécessairement être perçue par l'interlocuteur pour fonctionner, mais tout le talent de l'ironiste consiste à recourir à des signaux minimes. Les mimiques et l'intonation de la phrase sont deux indices en général plutôt identifiables. À cela s'ajoutent les ponctuations ou encore les mots d'alertes (comme « en vérité », « assurément » etc.), les répétitions, qui, dans un texte écrit, prennent la relève de l'oralité. Les juxtapositions de deux éléments contradictoires ou les simplifications à outrance, les écarts de langue (ou changement de registre de langue soudain) comme les écarts de sens (par les figures de style telles l'oxymore, la litote, l'hyperbole) sont d'autres signaux possibles. Enfin, il faut noter que dans le paratexte, les auteurs peuvent signaler l'ironie de tout l'ouvrage. Pierre Schoentjes, *Poétique de l'ironie*, op. cit., pp.158-183.

<sup>87</sup> *Ibid.*, p.175.

<sup>88</sup> Albert Camus, *Le mythe de Sisyphe*, op. cit., p.168.

d'une victime qui serait la tierce personne dont on se moque. « L'humoriste, contrairement à l'ironisé ordinaire n'est évidemment pas dupe de lui-même et c'est précisément dans cet entre-deux, dans cette demi-ironie, exigeant en fait une profonde conscience de soi, que réside la spécificité de l'humour<sup>89</sup>. »

L'artiste s'inclut dans l'ironisation. Il est la personne dont il se moque. Il est la victime comme tous les autres sont aussi les victimes. C'est pourquoi on peut considérer que la *révolte* contemporaine, qui est indissociable du sentiment l'absurde face au monde, pour reprendre les mots de Camus, prend la forme d'une ironie très spécifique que l'on appelle l'humour.

L'ironie ou l'humour sont définitivement corrélés au rire, qui toutefois qui n'a rien d'un franc éclat, mais qui prend la forme du pince-sans-rire, d'un rire sans voix, d'un rire intériorisé : un rire virtuel, ou encore un comique qui ne fait pas rire dit Alain Vaillant. En fait, tout simplement d'un sourire.

Si l'usage de l'humour est caractéristique de l'époque postmoderne et hypermoderne<sup>90</sup> et si « la diffusion du régime humoristique dans l'art est l'un des échos de la civilisation du léger<sup>91</sup> », il faut toutefois préciser que l'humour des œuvres du corpus n'a rien d'un « humour de masse », gratuit plus que critique, cherchant à répandre bonne humeur et convivialité. L'humour caustique convoqué par les artistes n'est pas ludique, ou du moins, n'est pas uniquement ludique. Il traduit plutôt, me semble-t-il, une révolte tenue, comme le rire est lui-même policé (ou polissé pourrait-on dire) contenu dans ce fameux sourire : l'humour comme politesse du désespoir.

Certains auteurs, Freud en particulier, ont mis en lumière les liens possibles entre l'humour et la mélancolie, autre grande humeur du XIX<sup>e</sup> siècle. L'humour est une manière de faire « face aux imperfections du monde ou à ses propres malheurs avec un fatalisme à toute épreuve, où l'émotion s'enveloppe de ressources apparemment inépuisables d'autodérision et de distanciation<sup>92</sup>. » Dans l'humour, se mêlent donc le tragique et le comique et on pourrait donc dire que les objets performés sont une tragi-comédie dont le performeur est le héros discret et mélancolique. Les éléments humoristiques s'hybrident intimement au tragique de la situation. Une grande partie des œuvres racontent cette imbrication, bien que celle-ci se matérialise de multiples manières. Les éléments tragiques viennent en général du contexte que l'artiste tente d'enrayer ou de perturber : le tempo imposé par les rythmes de plus en plus effrénés, la place de la femme dans la société, l'attitude partagée d'une surconsommation destructrice, les automatismes installés normant les existences ; les éléments comiques viennent

---

<sup>89</sup> Alain Vaillant, *La civilisation du rire*, op. cit., p.283.

<sup>90</sup> « On a rattaché cette promotion du monde humoristique au déclin des avant-gardes historiques, à la fin des grands projets de transformation sociale de même qu'à la remise en cause de la distinction entre art majeur et art mineur : la critique ironique ou humoristique est venue remplacer celle que portait l'art politique. » Gilles Lipovetsky, *De la légèreté*, Paris, Grasset, 2015, p.238.

<sup>91</sup> *Ibid.*, p.239.

<sup>92</sup> Alain Vaillant, *La civilisation du rire*, op. cit., p.286.

de l'usage parodique des références, et de l'humour (ironique) induites par les actions des artistes : des caddies qui s'accidentent, des balais qui bégayent, des édretons qui s'entretuent, le corps d'une femme qui teste la résistance de sa constitution comme on le fait avec un dossier, un homme qui prend une douche, accroché aux aiguilles d'une horloge.

En cela, la réponse que donne l'artiste est souvent pertinente et impertinente. Elle est pertinente en ce qu'elle révèle les dysfonctionnements réels de la société. Elle est impertinente en ce qu'elle dénonce et perturbe l'ordre établi. C'est dans cette pertinence impertinente que l'humour se situe : les objets tels qu'ils sont performés amènent à rire intérieurement, d'un rire doux et amer : artiste, designer, spectateur, usager, tous partagent la mélancolie du sourire. Mais sans aucun doute est-ce là que se situe la voie. Accepter le désordre du monde, le perturber l'air de rien, et bon gré mal gré estimer que cela fait sens.

« Il faut imaginer Sisyphe heureux<sup>93</sup>. »

## PERFORMANCE 22-04

Je prends très à cœur la mission que je me suis assignée : une petite pointe de mal-être l'accompagne à chaque fois.

Mais le monde a besoin de citoyen.nes engagé.es et j'estime devoir en faire partie. Le monde a besoin d'une surveillance accrue : il en va de notre responsabilité.

C'est une initiative personnelle que j'ai prise il y a maintenant quelques mois, et qui n'a rien à voir, je préfère le spécifier, avec les incitations gouvernementales : pas de crédit impôt à la vigilance qui motiverait mon passage à l'acte. Je l'envisage comme un don, une manière de rendre la monnaie au monde ; pour que le monde tourne encore plus rond.

Je suis peintre en bâtiment. Sauf le jeudi. Ce jour-là, j'investis mon échelle autrement. Non pour peindre les murs de mes mains, mais pour caresser l'espace de mes yeux.

La veille, je prends soin de repérer sur Google Maps un endroit stratégique, qui fait sens avec ma mission. Hier, mon attention s'est portée sur une intersection, à quelques kilomètres de chez moi, de deux routes

<sup>93</sup> Albert Camus, *Le mythe de Sisyphe*, op. cit., p.168.

départementales. L'une est bordée de vignes. Le long de l'autre s'égrène quelques maisons isolées au milieu de champs en jachère, futures et glorieuses ZAC : une route de sortie d'agglomération très « française » où la nature cultivée disparaît au profit de poussées ordonnancées d'immeubles sans aucun goût.

Je m'installe au sommet de mon échelle lorsque le soleil se lève. J'ai trouvé ce rythme qui me convient bien : du lever au coucher du soleil. N'étant pas encore munie d'yeux infrarouges, c'est une temporalité assez évidente pour pouvoir suivre avec simplicité mon protocole de fonctionnement. Mes journées de surveillance oscillent donc entre 16 heures 10 minutes et 48 secondes pour la plus longue, et 10 heures, 2 minutes et 19 secondes pour la plus courte, sur le territoire français, s'entend.

Le drame n'est jamais loin. Il se niche dans des interstices invisibles et surgit. Il est potentiellement partout. Je veille.

Ce matin, je dois être opérationnelle à 6h32 et mon service finit à 20h43.

J'ai installé mon poste d'observation un peu en retrait de la route départementale D613b.

A 6h25, je grimpe sur mon échelle et enclenche le compte à rebours. Je peux alors fermer les yeux.

Je ferme les yeux.

Un léger tremblement de l'échelle se prolonge dans mon corps : c'est le signal.

J'ouvre les yeux.

La surveillance a commencé.

Je fermerai à nouveau mes paupières à 20h43 lorsque mon corps de nouveau vibrera à l'unisson avec mon outil de travail. Je resterai là quelques minutes de plus, dans l'obscurité qui guette.

Et puis je descendrai de mon perchoir.

Je saurai seconde par seconde reconstituer le déroulé de cette journée si le monde en a besoin - emmagasinant dans mon cerveau des milliers d'images, faites de mouvements, de crissements, de

vrombissements, de tintements, de mots, de taches, de sueurs, de claquements, de pointillés, de frissons, de silences, de déchirures, de failles et d'accrocs, de hautes tensions et de miroitements, d'absences et de traversées, imperceptibles et invisibles.

J'aurai exécuté ma mission hebdomadaire pour le monde qui s'ouvre.

Prêtresse.

Vigile.



## TABLE DES MATIÈRES

1. Cool performances.....	5
1.1. De la performance cool à la performance cool : la trajectoire de Chris Burden.....	6
1.2. L'art discret de la résistance : les formes du cool .....	10
2. Créer est-ce (encore) résister ?.....	26
2.1. Le cool à l'âge transesthétique.....	28
2.2. L'art des contre-fictions : une œuvre cool.....	37
3. Prendre la tangente.....	40
3.1. Pour que brille le monde.....	41
3.2. Rêver l'inutile.....	44
3.3. Rêver l'absurde.....	47







## **Prélude •**

## **• Ouverture**

### **De l'art-action à l'art fiction**

p. 39

1. Dialogue
2. Objet performantiel
3. L'usage comme médium
4. De la fonction à la fiction

### **Effets de fiction dans les performances**

p. 87

1. Quand y-a-t-il de la fiction ?
2. Les dimensions fictionnelles de la performance
3. Pour un effet de fiction
4. Effets de la fiction

### **Performances fictionnées**

p.139

1. Définir la performance fictionnée
2. Performances-fictions et hétérotopies
3. Actions et fiction, praxis et poétique
4. Fictions agissantes

### **Fictions d'objets**

p.215

1. Design et fictions
2. Objets et récits
3. Performer l'usage
4. Déploiement néo-pop
5. Les performances-fictions et leur double

### **L'art de la tangente**

p.307

1. Cool performances
2. Créer, est-ce encore résister ?
3. Prendre la tangente

**.Ouverture.**





PERFORMER L'USAGE, UNE POÉTIQUE-FICTION

## **OUVERTURE**





**« J’ai peur du monde tel que je le vis et tel que je l’ai vécu. Je perçois la modernité au départ comme une menace, et seulement après comme séductrice. Mes objets se positionnent en elle comme des anticorps, des anomalies, des fleurs artificielles. Le monde glacé, dévastateur et uniforme du pouvoir scientifique me pousse à réaliser un projet acrobatique, à exprimer avec des moyens mes divers espoirs, mais aussi ma gêne.**

**J’ai appris à considérer que cette contradiction est ma méthodologie, que je devais poser l’utopie de l’art comme base de mon travail, avec la conscience de marcher sur des sables mouvants<sup>1</sup>.»**

Objets et usages, actions et fictions, performances et récits, histoire des techniques et histoire du sensible, réel et mondes fictionnels : la thèse aura proposé une lecture que j’espère singulière sur certaines performances et œuvres performantielles en les articulant selon la triade qui a été le point de départ de cette étude : objet-performance-fiction. Elle aura tenté de démontrer aussi comment les artistes et les designers prennent soin de fissurer, par petites touches, les idéologies construites par la société capitaliste dans un geste inutilement utile. La traversée dans les formes plastiques de ces créateurs, dans la pensée des auteurs que j’ai convoqués et dans l’expérimentation de nouvelles directions de mon travail (développé de manière personnelle et non plus en duo) constitue une expérience dense et riche qui, à l’issue de ces trois ans, m’emmène très naturellement vers d’autres territoires à déchiffrer et consolider. En guise de conclusion, ce dernier tome met donc l’accent sur les nouvelles perspectives vers lesquelles ces recherches m’ont conduite, continuant sur les mêmes modalités exploratoires que précédemment : des rencontres qui se constituent autant qu’elles me constituent, reliant, petit à petit, les routes déjà défrichées à d’autres voies nouvellement repérées.

---

<sup>1</sup> Alessandro Mendini, « Discours de Münster » dans Alessandro Mendini, *Écrits : (architecture, design et projets)*, traduit de l’italien par P. Caramia et C. Geel, Dijon, les Presses du réel, 2014, p.453.

## S'ENCHEVÊTRER

### *Une crise de la sensibilité*

Sommes-nous uniquement des sujets qui nous définissent par rapport à des objets<sup>2</sup> que nous créons, utilisons et manipulons ?

Les notions de dualisme, de séparation, de rationalité n'ont de cesse d'être remises en question par un certain nombre d'auteurs issus des sciences humaines qui souhaitent, souvent en s'appuyant sur une approche anthropologique, remettre en jeu nos conceptions du monde en proposant une vision plus holistique. La crise que nous traversons, crise éminemment écologique dont on ne peut aujourd'hui plus douter, accélère ce glissement. Née des relations productivistes que nous entretenons avec les milieux, elle est le symptôme d'une idéologie qui est à bout. Le système, déployé par une culture mécaniste et extractiviste du vivant et du non-vivant, et se présentant comme étant la manière la plus rationnelle d'être dans le monde, aboutit à déstabiliser les croyances selon lesquelles le progrès soutenu par la technique est l'unique horizon vers lequel l'homme doit tendre. « En devenant séparés et en étant manipulés comme des objets » écrit Starhawk, « nous perdons le sens de notre propre valeur, notre confiance dans l'existence, et acquiesçons à notre propre exploitation<sup>3</sup>. » Dans cette appréhension du monde, les objets, qu'ils soient artefacts ou choses naturelles, vivants ou non-vivants, sont perçus, sentis et positionnés pour être *au service de l'homme*. « Quand la nature est vide d'esprit, la forêt et les arbres ne sont plus que des troncs, des choses à mesurer en stères, valables seulement pour leur rentabilité et non pour leur existence ou leur beauté, ou même comme parties d'un écosystème plus vaste<sup>4</sup>. »

Cela suppose donc de les séparer de leurs écosystèmes d'origine.

**« Cela implique qu'on considère les vivants<sup>5</sup> essentiellement comme un décor, comme une réserve de ressources à disposition pour la production, comme un lieu de ressourcement ou comme un support de projection émotionnel et symbolique. Être un décor et un support de projection, c'est avoir perdu**

---

<sup>2</sup> J'entends ici par objet tout ce qui n'est pas l'homme, autant un ustensile qu'une machine, qu'un animal ou qu'un paysage.

<sup>3</sup> Starhawk, *Rêver l'obscur : femmes, magie et politique*, traduit de l'anglais (Etats-Unis) par Morbic, Paris, Cambourakis, 2015, p.43.

<sup>4</sup> *Ibid.*, p.42.

<sup>5</sup> ...et aux non-vivants, rajouterais-je.

## sa consistance ontologique<sup>6</sup>. »

La crise écologique est certes une crise économique (productiviste, consummatoire) et politique mais surtout une crise relationnelle ou, pour le dire avec les mots de Baptiste Morizot, une crise de la sensibilité : une crise de la sensibilité c'est-à-dire « un appauvrissement de ce qu'on peut sentir, percevoir, comprendre, tisser, comme relation au vivant<sup>7</sup>. »

Si Morizot déploie sa pensée du côté du monde animal, il faut évidemment élargir cette hypothèse à toutes les formes d'existence, qu'elles soient douées de vie ou non. L'appauvrissement des percepts dans la culture, engendré par une simplification à outrance de la complexité du monde<sup>8</sup> dépasse notre relation à l'animal et peut s'étendre à tout ce qui compose le monde.

Comme un contrepoint, je m'appuie sur la performance de l'artiste anglaise Kitty Maria, *A Static Load Test for Seat and Backrest* (2017). L'artiste décide d'éprouver de manière intime une expérience physico-mécanique qui permet de vérifier les résistances mécaniques du dossier et de l'assise d'une chaise selon des normes de sécurité définies par l'Europe. Ce test, appelé test de charge statique, permet de simuler la compression d'un corps humain assis sur une chaise. En général réalisé sur deux semaines, avec une fréquence extrêmement intense, il reproduit la vie d'une chaise sur dix ans d'usage. Kitty Maria se substitue à la chaise : s'offrant à la machine de test, son corps encaisse pendant plusieurs heures des pressions automatiques au niveau de la poitrine et des cuisses. Comme en témoigne la vidéo d'archive, le corps de l'artiste est vivant mais il semble sans vie : ou du moins sans réaction face aux chocs reçus. Et pourtant, derrière cette façade, il y a bien un corps qui vit.

Ici la performance renoue avec ses origines : l'endurance physique n'a d'égale que la performance industrielle du système de vérification des résistances des objets. L'artiste réussit toutefois à retourner la froideur du système contre lui-même. En prenant la place de l'objet testé, elle instaure une relation empathique avec ce qui n'est perçu que comme un corps inerte, une chaise. L'œuvre joue avec les codes de la performance artistique et de la performance industrielle : dans cette hybridation, Kitty Maria rend visible la crise de la sensibilité que nous traversons. La violence possiblement ressentie lorsque l'on voit l'artiste accuser les pressions du test de charge statique nous renvoie à notre propre indifférence lorsque l'on imagine un matériau (bois, acier, plastique) être éprouvé dans sa capacité de résistance.

Cette performance, en jouant avec les processus industriels, a le mérite de mettre en lumière l'absence de considération, mais surtout l'absence de percepts et

---

<sup>6</sup> Baptiste Morizot, *Manières d'être vivant*, Arles, Actes Sud, 2020, p.17. Voir aussi la définition de Philippe Descola « Une ontologie, c'est le mobilier du monde, ce qui est présent dans le monde, un modèle de la façon dont les humains perçoivent des continuités et des discontinuités. » Philippe Descola, *Une écologie des relations*, Paris, CNRS éditions, 2019, p.47.

<sup>7</sup> *Ibid.*

<sup>8</sup> À ce propos, lire Jean-Marie Besnier, *L'homme simplifié*, Paris, Fayard, 2012.

d'affects face aux objets qui pourtant constituent notre environnement premier. Puisque « dans ce monde vide, nous croyons qu'à ce qui peut être mesuré, compté, acquis. [Puisque] le principe d'organisation de la société devient ce que Marcuse a appelé "le principe de performance"<sup>9</sup>, il faut revenir à la conscience de l'immanence, où « la matière et l'énergie ne sont pas des forces séparées mais des formes différentes de la même chose<sup>10</sup>. » En créant une image par l'entremise de son corps éprouvé par la machine, l'artiste reconfigure notre sensibilité. Si une chaise n'est certainement pas un être vivant, elle est pourtant constituée de matériaux qui ont d'une manière ou d'une autre incarné une forme de vie. Or l'objet n'est jamais perçu ou ressenti comme une forme de vie véhiculée dans les matériaux. Car « l'image "normative" du monde » s'est déplacée « de celle d'un organisme vivant vers celle d'une machine morte<sup>11</sup>. »

L'endurance volontairement expérimentée jusqu'au point de rupture du corps de l'artiste comme la résistance mécanique volontairement éprouvée de l'objet dans ces tests (qui pourrait être comprise comme une violence faite aux propriétés physiques des matériaux) paraît alors symptomatique de notre relation aux objets, et par-delà les objets, de notre relation aux milieux.

Morizot considère que la crise de la sensibilité est la conséquence des « relations que nous avons pris l'habitude d'entretenir avec les vivants<sup>12</sup> [qui] sont des relations à la "nature"<sup>13</sup>. » Il reprend à son compte la pensée de Philippe Descola : la dichotomie entre nature et culture, instaurée par la modernité d'une part, et l'autonomisation de la sphère humaine, vécue comme une révolution d'autre part, ne sont pas un modèle universellement partagé : le naturalisme est la vision du monde qui, à partir du XVIIe siècle, se fonde sur une ligne de partage entre les humains et les non-humains. La « Nature » est alors devenue le lieu d'une compréhension scientifique du monde qui a abouti aux logiques d'exploitation des ressources et au capitalisme industriel.

Des sociétés ont proposé d'autres modes d'identification (l'animisme, le totémisme, l'analogisme) dans lesquels le grand partage entre nature et culture n'a pas lieu d'être. Le principe même de la vie se situe dans un enchâssement ou plutôt un entrelacement entre des éléments vivants et des éléments non vivants, chacun étant un nœud duquel partent et arrivent d'autres éléments. Descola précise d'ailleurs que le mot même de société ne fait finalement pas sens. « Une société, c'est un regroupement d'humains qui se donnent des conventions, qui partagent des valeurs et qui, par définition exclut les non-humains<sup>14</sup>. » Il préfère lui substituer le mot de collectif dans lequel « les humains sont plutôt des prolongements d'un environnement, d'un milieu de vie ou comme des membres

<sup>9</sup> Starhawk, *Rêver l'obscur*, op. cit., p.44.

<sup>10</sup> *Ibid.*, p.47.

<sup>11</sup> *Ibid.*, p.43.

<sup>12</sup> ...et les non-vivants pourrait-on rajouter.

<sup>13</sup> Baptiste Morizot, *Manières d'être vivant*, op. cit., p.17.

<sup>14</sup> Philippe Descola, *Une écologie des relations*, op. cit., p.52.

d'un collectif plus large englobant des non-humains, plutôt que comme des forces qui s'approprient des territoires<sup>15</sup>. »

Dans sa leçon inaugurale au Collège de France, l'anthropologue explique que

**« L'analyse des interactions entre les habitants du monde ne peut plus se cantonner aux seules institutions régissant la société des hommes, ce club de producteurs de normes, de signes et de richesses où les non-humains ne sont admis qu'à titre d'accessoires pittoresques pour décorer le grand théâtre dont les détenteurs du langage monopolisent la scène. Bien des sociétés dites "primitives" nous invitent à un tel dépassement, elles qui n'ont jamais songé que les frontières de l'humanité s'arrêtaient aux portes de l'espèce humaine, elles qui n'hésitent pas à inviter dans le concert de leur vie sociale les plus modestes plantes, les plus insignifiants des animaux<sup>16</sup>. »**

Le non-humain est un « fait social total » au même titre que l'humain.

Ainsi, la crise de la relation, induite par l'appauvrissement de la sensibilité au monde, faisant de la « Nature » un concept extérieur à l'homme, est autant le point de départ de certains citoyens qui alors (se) proposent d'autres manières d'être au monde, que le terreau sur lequel se fomentent les créations des artistes et des designers. Il s'agit pour les uns comme pour les autres, de réinscrire dans notre environnement intime et quotidien la place que l'on souhaite accorder aux non-humains. En un mot en se replaçant *au milieu de*.

### *Objets chevelus et objets performés*

Pour Bruno Latour, la séparation produite par la modernité, bien qu'effective dans nos sociétés, n'a pourtant jamais été en prise avec la réalité. Revendiquant ce qu'il appelle une anthropologie symétrique, le sociologue et philosophe considère que « nous les Occidentaux, nous faisons comme les autres<sup>17</sup>. » Contrairement à ce que l'on a eu de cesse d'écrire et de penser depuis la modernité, à savoir « faire la différence entre les objets et les représentations projetés sur ces objets, entre la Nature connue par la science et la Culture habitée par l'homme<sup>18</sup> », « nous

---

<sup>15</sup> *Ibid.*

<sup>16</sup> Philippe Descola, Anthropologie de la Nature, leçon inaugurale, 29 mars 2001. Disponible sur <https://www.college-de-france.fr/site/philippe-descola/inaugural-lecture-2001-03-29.htm>, [consulté le 1er mars 2021].

<sup>17</sup> Bruno Latour, « Notes sur certains objets chevelus », dans *Nouvelle revue d'ethnopsychiatrie*, n°27, 1995, p.26.

<sup>18</sup> *Ibid.*, p.27.

aussi, nous surtout, nous mélangeons les faits et les valeurs<sup>19</sup>. »

Cette confusion vient du fait que nous ne sommes pas capables de repérer dans notre civilisation ce qu'il appelle les hybrides, ou quasi-objets<sup>20</sup>, c'est-à-dire « des objets, constructeurs de nature et de société<sup>21</sup> » qui croisent, dans une forme de vie qui leur est propre, cosmogonie et sociologie. Quatre ans après la parution de son essai *Nous n'avons jamais été modernes*, Latour, dans un article de 1995, substitue à la dénomination de « quasi-objets » celle d'« objets chevelus ». L'association incongrue de l'objet et du chevelu dans une même expression, est judicieuse : elle suscite une image qui révèle les caractéristiques de poussées, d'enchevêtrements, de flux, de tissage entre faits et valeurs, nature et culture. Ces objets « attachent ensemble<sup>22</sup> ». Dans son article, Latour donne pour exemple une molécule. Celle-ci peut « prendre la forme » d'une formule chimique écrite sur un tableau, d'un objet plastique palpable ou encore d'un médicament. Or il n'y a pas trois composants qui s'incarnent en trois objets distincts tels que décrits précédemment (un dessin, une maquette, une pilule). Chacun de ces objets est à la fois un et ensemble : ils sont objets chevelus, reliés et reliant de sorte que « l'ensemble de la société américaine, ou au moins une grande partie, se retrace dans cette molécule. (...) Si l'on entend craquer cette molécule primaire, (...) on entend craquer des éléments entiers du réseau du réseau de l'industrie et des valeurs américaines<sup>23</sup>. »

Dans la performance *Sea Chair* (2012) du duo d'artistes Studio Swine, le tabouret né de la mer (tome [Effets de fiction dans les performances](#)) est un objet chevelu. Un objet construit par la culture et la nature d'une part et constructeur de nature et de culture d'autre part. Le protocole de fabrication de la *Sea Chair* raconte l'entrelacement des différents agents humains et non humains qui composent un milieu depuis les profondeurs géologiques jusqu'aux coordonnées GPS d'un bateau de pêche. Le plastique, matériau synthétique issu d'une transformation technique d'un liquide est issu du raffinage du pétrole, matériau organique. Les morceaux de plastique, caractéristiques du désastre écologique du fait de leur durabilité, sont eux-mêmes éparpillés, une fois usagés, dans les mers et les océans. Mais ces morceaux de plastique sont tellement polis et broyés par la mer qu'ils en deviennent quasi invisibles. Ils conduisent aux transformations des écosystèmes marins et aux souffrances animales que l'on connaît, qui se répercutent dans l'organisme humain. En repêchant quelques-uns de ces microplastiques, en les fondant, en les moulant dans une forme, les designers fabriquent un objet chevelu, un objet qui constitue « le collectif, parce qu'ils attachent ensemble, aussi physiquement qu'on le voudra, des éléments du collectif<sup>24</sup>. »

<sup>19</sup> *Ibid.*, p.26.

<sup>20</sup> La terminologie revient à Michel Serres

<sup>21</sup> *Ibid.*, p.31.

<sup>22</sup> *Ibid.*

<sup>23</sup> *Ibid.*, p.32.

<sup>24</sup> Bruno Latour, « Notes sur certains objets chevelus », *art. cit.*, p.35. Chez Latour, le collectif est l'humain et le non humain ensemble.

Pour Latour, dans la civilisation des pays dits « développés », les objets chevelus sont tout aussi présents que dans une civilisation dite traditionnelle : nous ne savons pas les voir et les reconnaître. Chaque objet, quel que soit sa forme matérielle (artefact, choses, idées, processus, vivants, non vivants) est une trame en lui-même (*un réseau*) de sorte que les objets chevelus « tracent des réseaux. (...) ils nous attachent les uns aux autres, ils circulent entre nos mains et nous définissent par leur circulation même. Ils sont discursifs, narrés, historiques, passionnés, et peuplés d'actants aux formes autonomes<sup>25</sup>. » Les objets chevelus ont le mérite de rendre compte de l'enchevêtrement du monde : l'objet n'est pas un monde clos et fermé mais ouvre sur d'autres horizons, amène à d'autres liens, d'autres histoires, d'autres objets. Les objets performés mettent en lumière cet enchevêtrement fécond : ils font surgir l'écosystème dans lequel objets comme humains s'hybrident, la manière dont ils se construisent toujours l'un avec l'autre et l'un dans l'autre. Ils narrent autant qu'ils actent les liens entre « actants aux formes autonomes ».

Les objets performés mettent ainsi en jeu une « écologie des relations<sup>26</sup> » dont artistes et designers s'emparent pour parfois les dévoiler. Dévoiler, c'est-à-dire mettre à jour, rendre manifeste ce qui n'était pas visible en ôtant le voile qui recouvre.

Dans son ouvrage, Baptiste Morizot porte son attention sur un geste quotidien, passant souvent inaperçu, celui de saler un plat. Il rappelle comment ce geste, que nous faisons manière totalement anodine, pourrait être perçu comme un acte qui rend hommage à « des protagonistes immémoriaux<sup>27</sup> ». Saler peut être perçu mais aussi effectué comme une forme de

**« Culte discret. Nous avons en effet besoin de manger salé tous les jours pour maintenir notre équilibre métabolique. (...) Mais d'où vient que nous sommes composés d'eau salée et voués quotidiennement à la malédiction de reconstituer de l'extérieur cette salinité intérieure ? (...) Notre besoin de sel, en fait, est un héritage secret de notre long passé aquatique : de ces quelques milliards d'années où nos ancêtres ont vécu dans un milieu océanique dont la salinité était forte. Ce faisant, ils incorporaient dans leurs échanges avec le milieu une eau salée, au point de devoir réguler leur salinité interne. (...) Ce besoin actuel de sel, d'eau salée destinée à gorger les tissus vivants, est le souvenir organique de la mer emmenée avec**

<sup>25</sup> Bruno Latour, *Nous n'avons jamais été modernes*, Paris, la Découverte, 1991, p.122.

<sup>26</sup> L'expression fait référence à l'ouvrage de Philippe Descola cité précédemment.

<sup>27</sup> Baptiste Morizot, *Manières d'être vivant*, op. cit., p.151.

**nous sur la terre. (...) Manger du sel, alors, c'est reconstituer en soi le milieu originaire : la part d'océan qu'on a emportée avec nous lorsque nous sommes sortis des eaux<sup>28</sup>. »**

Le geste que le philosophe décortique pointe la manière dont vivant, artefact et choses, gestes, faits et croyances, réels ou imaginaires coexistent et s'hybrident. S'il le fait par le jeu de l'analyse, en usant des mots, les artistes et les designers, ont cette capacité à le faire par l'image.

## **« OBJETS À USAGE SPIRITUEL<sup>29</sup> »**

*Branzi et Mendini*

Puisque « (...) après la faillite du socialisme, celle du capitalisme (...) le projet se retrouve seul face à lui-même et remonte à ses racines anthropologiques profondes<sup>30</sup> », alors il faut refaire l'histoire du design par les « objets primordiaux. (...) :

**« L'homme primitif vivait dans un milieu "intégré" où il n'existait pas de distance réelle entre le mythe et la nature, entre les nécessités alimentaires et les significations rituelles, entre l'état onirique et l'éveil. (...) Les objets primordiaux relevaient de cette condition "intégrée" et de cette nature multiple, de cet enchevêtrement inextricable de réalités opposées. (...) au lieu des macro-projets rigides du XXe siècle et à la place des mégastructures modernes, souvent inefficaces, on assiste au XXIe siècle à l'émergence d'un univers de micro-projets domestiques et d'un univers fluide de sous-systèmes environnementaux, univers de "possibilités mobiles" qui lui seul peut apporter une réponse aux urgences d'une société comme la nôtre, qui doit "se réformer" continuellement pour surmonter l'état de crise permanente constitué par sa croissance même. (...) Par conséquent, comprendre le monde des objets qui accompagnent depuis trois mille ans**

---

<sup>28</sup> *Ibid.*, p.152.

<sup>29</sup> Les objets à usage spirituel d'Alessandro Mendini sont en particulier des objets et pièces de mobilier prototypés et photographiés pour les couvertures de la revue *Casabella* entre l'année 1974 et l'année 1978. Certains mettent en jeu une performance, comme la chaise Lassù (1974), créée, fabriquée puis brûlée.

<sup>30</sup> Andrea Branzi « La métropole primitive » dans Constance Rubini (dir.), *Andrea Branzi : objets et territoires*, catal. expo., Bordeaux, musée des arts décoratifs et du design, Paris, Alternatives, 2014, p.110.



## **l'histoire de l'homme de manière animiste est une façon de mieux appréhender notre habitat ainsi que notre nature d'habitants des mystères de l'Univers<sup>31</sup>. »**

Andrea Branzi oppose à la croissance incontrôlée du capitalisme une « exploration » des racines primitives de l'homme hypermoderne : l'objet doit redevenir le vecteur privilégié pour relier ce qui a été divisé. Le designer est en cela très proche des analyses de Bruno Latour et revendique une pratique du design qui mette en jeu la complexité des relations qu'un objet induit. Entre vivants et non-vivants, entre nature et société. Les objets qui sont conçus par l'entremise d'un projet industriel ne peuvent se couper de leurs racines primordiales. La racine chez Branzi, comme le chevelu chez Latour sont des images qui invitent à penser l'objet en termes de réseaux, de profondeurs, d'élargissement et d'irrigation, révélant dès lors la complexité d'un maillage composant « les mystères de l'Univers » au lieu d'une simplification inféconde.

---

<sup>31</sup> Andrea Branzi, *Qu'est-ce que le design ?*, Paris, Gründ, 2009, pp.9-15. (texte dans une version plus longue pages suivantes)

« Les objets ne sont pas et n'ont jamais été que des "objets", c'est-à-dire des outils conçus pour réaliser des opérations simples dans le cadre du travail ou de la vie quotidienne. (...) Bien qu'ils soient des éléments d'aménagement, les objets de la maison sont également des "présences actives" avec lesquelles les hommes du monde entier ont établi des relations complexes. En ce sens, les objets ne sont jamais de "simples objets", définis par une fonction unique ou une technologie, mais les segments d'un univers humain fait de relations, matérielles et immatérielles, qui demeurent méconnues. (...) L'histoire du design commencerait donc au cours des premières décennies du XXe siècle et exclurait totalement les trois millénaires antérieurs. Il ne s'agit pas d'une simple question de dates, mais d'un sujet critique plus important : en séparant l'histoire du design et l'histoire (bien plus ancienne) des objets, on sépare aussi les événements modernes de l'histoire qui les a précédés, asséchant ainsi les composantes anthropologiques et les traditions qui sont le plancton au milieu duquel évoluaient les objets anciens et qui constituent le liquide amniotique dans lequel les objets contemporains se forment et ancrent leur indiscutable capacité d'attraction sur tous les marchés du monde. L'évolution des objets domestiques ne s'est jamais interrompue, pas même avec l'avènement de la révolution industrielle (comme l'affirme une partie de la culture moderne). Seuls les formes et les matériaux ont changé, mais la relation riche qui a toujours lié l'homme aux objets de son habitat est restée fondamentalement la même. En raison de leurs formes non invasives, de leur rapport avec les économies domestiques et les traditions familiales, les objets représentent un moyen précieux pour appréhender le tissu secondaire par le biais duquel les grands mouvements culturels et religieux se sont intégrés à la vie quotidienne. En d'autres termes, nous pourrions affirmer que "les objets ont une âme". Ils servent, mais aussi protègent l'homme et exorcisent sa solitude, formant un délicat trait d'union entre celui-ci et le monde plus lointain et anonyme de la ville. Comme nous l'expliquent les anthropologues, les objets préhistoriques fabriqués par l'homme étaient eux-mêmes le résultat de cultures chamaniques, qui sondaient les relations mystérieuses existant entre la rotation du tour de potier et les lois cosmiques guidant le mouvement rotatoire des étoiles, entre le feu provoquant la fusion du métal et les énergies magiques du sous-sol, entre le mouvement du métier à tisser primitif et le déroulement des cycles de la vie et de la mort. L'origine des technologies primitives n'a jamais été déterminée par le hasard, mais par la difficile médiation entre des significations cosmiques et des résultats techniques, entre la solitude de nos pères et la recherche de relations "élevées" afin de donner un sens à cette solitude planétaire.

L'homme primitif vivait dans un milieu "intégré" où il n'existait pas de distance réelle entre le mythe et la nature, entre les nécessités alimentaires et les significations rituelles, entre l'état onirique et l'éveil. L'homme préhistorique était entouré d'une réalité dense dont il n'avait jamais de vision "extérieure", à l'image d'un poisson évoluant dans la mer, dont il ne perçoit pas la limite, ignorant ainsi l'existence d'un espace "différent" qui lui permettrait d'organiser de manière logique ses expériences. Les objets primordiaux relevaient de cette condition "intégrée" et de cette nature multiple, de cet enchevêtrement inextricable de réalités opposées. De fait, les objets présents dans l'habitat humain ne se sont jamais affranchis de cette condition opaque, de cette imprécision intrinsèque qui les rend à la fois indispensables et superflus, fonctionnels mais fondamentalement mystérieux. Ils échappent à toute définition générale qui ne tiendrait pas compte d'une déclinaison infinie de cas et d'exceptions. La connaissance de cette réalité nous révèle donc une strate encore intacte de la "condition primitive" de l'homme, qui perdure même dans les métropoles contemporaines, où l'homme du XXI<sup>e</sup> siècle jouit d'une situation assez semblable à la condition "intégrée" des hommes primitifs: il évolue dans un milieu "opaque" fait de techniques commerciales, de services, d'informations, d'expériences conceptuelles et matérielles, à l'intérieur d'un territoire dépourvu d'"extérieur" qui définit également sa géologie existentielle.(...) Ainsi, au lieu des macro-projets rigides du XX<sup>e</sup> siècle et à la place des mégastructures modernes, souvent inefficaces, on assiste au XXI<sup>e</sup> siècle à l'émergence d'un univers de micro-projets domestiques et d'un univers fluide de sous-systèmes environnementaux, univers de "possibilités mobiles" qui lui seul peut apporter une réponse aux urgences d'une société comme la nôtre, qui doit "se réformer" continuellement pour surmonter l'état de crise permanente constitué par sa croissance même. Dans l'ensemble, la société du XXI<sup>e</sup> siècle est donc "objectale": elle trouve dans les objets et dans leur nature pulvérulente non seulement la réponse à ses propres besoins (toujours provisoires) de fonctionnement, mais aussi à son identité, formée aujourd'hui de millions de variantes et non d'une "cathédrale" porteuse d'un signe unique et reconnaissable. (...) Par conséquent, comprendre le monde des objets qui accompagnent depuis trois mille ans l'histoire de l'homme de manière animiste est une façon de mieux appréhender notre habitat ainsi que notre nature d'habitants des mystères de l'Univers »



Pour faire résonner ces mystères, Alessandro Mendini propose de créer des objets à usage spirituel (« prêtres discrets des mouvements et des regards quotidiens<sup>32</sup> ») invitant à une attitude cérémonielle et à une dignité des gestes. Objets et espaces doivent être créés pour investir un territoire où l'usage devient le lieu du spirituel. « Seuls les objets avec une âme, qui ont la capacité de se confronter aux hommes sur un plan spirituel, pourront entrer dans l'année 2000. (...) » écrit-il dans un texte de 1996. « Il faut récupérer et approfondir, dans le design contemporain le plus avancé, cette antique matrice qui génère des objets employés selon des attitudes cérémonielles (...) : chaque objet peut influencer une dignité des gestes, une convenance des mouvements, une naturalité des rythmes de vie<sup>33</sup>. » Le designer, relisant et analysant ses propres créations, définit plus précisément ainsi sa recherche :

**« Il s'agit de choses/non-choses, de sous-objets quasiment inutilisables par l'homme ou le système, des meubles scéniques pour un ameublement faux, qui, à cause de leur excessive et extravagante occupation de l'espace, dégondent la logique usuelle attribuée à leur fonction, en faisant sauter les rapports de l'espace domestique. Plus qu'une forme, ils ont une "protoforme". Dormir, alors, travailler, manger, en dehors des manières élégantes qu'impose la routine. Quelle émotion bouleversante de dormir au pied du mont Golgotha, de reposer à l'intérieur d'un monument, de poser la nourriture sur un dolmen, la tasse de thé sur un cercueil virtuel... En se servant d'objets de ce type - c'est-à-dire d'objets d'usage normal réinstallés dans une situation mythologique - l'homme maintient vivante la conscience que la condition dramatique de son environnement est pérenne. Car le logement et l'ameublement d'aujourd'hui, tels que voulus par les civilisations de la consommation sont consciemment banalisants, extravertis et superficiels, projetés de telle façon qu'ils interdisent à l'homme l'activité méditative, par soumission à l'efficacité. On prépare des objets "leurres" - optimistes, hédonistes, fonctionnels (...). Il faut, par opposition, que les objets soient**

---

<sup>32</sup> Alessandro Mendini, « Discours de Münster », *art. cit.*, p.452.

<sup>33</sup> Alessandro Mendini, « An deux mille : de quel côté être » dans Alessandro Mendini, *Écrits, op. cit.*, p.420.

**des instruments critiques de libération de l'espace intime, que les lieux permettent de dérouler des pensées éternelles, où être d'heure en heure plus conscient de sa condition de "vivant"<sup>34</sup>. »**

Être conscient *d'heure en heure* de sa condition de vivant en réinstaurant une situation mythologique dans l'espace du quotidien, n'est-ce pas retrouver la pensée de Philippe Descola lorsqu'il décrit des catégories fondamentales de la vie sociale autre que le naturalisme ?

Et n'est-ce pas ce qui est à l'œuvre lorsque les artistes et les designers performant l'usage des objets usuels ?

### *L'ombre de Gordon*

Que les objets soient *des instruments critiques de l'espace intime*, que le lieu puisse *permettre de dérouler les pensées éternelles et sentir sa condition de vivant*, c'est ainsi que l'on pourrait lire la performance *Clockshower* (1973) de Gordon Matta-Clark. Si la douche est un espace-temps particulier, qui tient autant de l'habitude individuelle (chacun à ses manières de faire) que de gestes partagés collectivement (des mêmes typologies de gestes se retrouvent), l'artiste américain propose de réintensifier la puissance de vie qui irrigue cette action quotidiennement effectuée, bien souvent rarement investie pour ce qu'elle est : un moment de rencontre entre la peau du corps avec un élément naturel l'eau<sup>35</sup>. À l'intimité d'une cabine de douche se substitue l'extimité d'une horloge publique tandis que le corps nu se cache sous un vêtement de pluie. La sensation de l'eau sur le corps est amoindrie, mais la situation extraordinaire renforce les perceptions corporelles que les gestes induisent : se laver les dents, mettre de la mousse à raser, se raser, se mouiller, se savonner, se rincer, et se détendre en se prélassant. *L'excessive et extravagante occupation de l'espace*, tout comme la *protoforme* de la douche de Matta-Clark renouent avec l'atmosphère cérémonielle proche d'une pratique culturelle de l'objet.

« Ces questions de pratique », écrit Bernard Stiegler,

**« Doivent être des problèmes de culte. J'emploie ici délibérément un mot extraordinairement chargé historiquement et anthropologique et même un peu sulfureux, mais qu'il faut revisiter en profondeur, remettre en débat, réinventer et laïciser. Il faut s'en saisir pour décaper le mot trop usé de**

<sup>34</sup> Alessandro Mendini, « Objet à usage spirituel », *ibid.*, pp.110-111.

<sup>35</sup> À ce titre, on doit remarquer que l'eau est amenée dans l'espace domestique par le biais d'un complexe réseau de canalisations se finissant dans un pommeau de douche, celui-ci pouvant aussi être compris comme un objet hybride, constructeur de nature et de société.

**culture. En parlant de culte, je ne pense pas aux religions, mais aux pratiques que nous avons chacun. Le matin, je fais de la gymnastique, je ne peux passer la journée sans en faire. Faire de la gymnastique, c'est vouer un culte à quelque chose qui, dans mon cas, serait une présence et une conscience de mon corps, une intensification des relations entre mon intellect et ma corporéité - c'est-à-dire aussi ma fragilité avec la mortalité de ma chair. (...) Je recherche ces moments qui comportent une dimension qui sort de l'ordinaire, relèvent de l'extraordinaire. (...). Pratiquer au sens fort, c'est cultiver véritablement quelque chose qui se tient sur un plan extraordinaire<sup>36</sup>. »**

Une manière singulière de *pratiquer*, renouant l'usage à sa caractéristique culturelle et l'objet à ses racines primordiales : voilà bien ce qu'actent les artistes et designers ici convoqués.

Performer : un art vivant, un art du vivant, qui, en s'appuyant sur l'usage des objets, artefacts appartenant à la sphère du non-vivant, témoigne d'une continuité entre les différents éléments qui composent le monde. La performance est un médium privilégié pour expérimenter nos relations avec le monde du vivant et du non-vivant. Elle donne à voir les relations entre les différents agents qui constituent un milieu : parce qu'elle effectue une ou des actions qui matérialisent ces relations, elle possède une force manifeste. Elle est elle-même un objet chevelu, pour reprendre l'expression de Latour. Et c'est dans cet entrelacement que se situe la puissance de l'objet performé : on pourrait oser dire « sa pulsion de vie ». « Les enjeux politiques de notre temps sont aussi des enjeux spirituels<sup>37</sup> » écrivait Starhawk en 1982, récusant la « mise à distance [dont] l'essence est de nous faire voir nous-mêmes à l'écart du monde. Nous sommes à distance de la nature, des autres êtres humains, et même de certaines parties de nous-mêmes. Nous voyons le monde comme constitué de parties divisées, isolées, sans vie, qui n'ont pas de valeur par elles-mêmes<sup>38</sup>. » L'écoféministe américaine en appelle à la conscience, ou *immanence* c'est-à-dire à cette

**« Attention au monde, et à ce qui le compose, un monde vivant, dynamique, interdépendant et interactif, animé par des éner-**

<sup>36</sup> Bernard Stiegler, « Quand s'usent les usages : un design de la responsabilité ? » dans *Azimut* n°36, Saint-Étienne, Cité du design, 2011, p. 246.

<sup>37</sup> Starhawk, *Rêver l'obscur*, op. cit., p.39.

<sup>38</sup> *Ibid.*, p.40.

## ROLLER COASTER

(*mémoire pour un nouveau  
manifeste industriel*)

J'ai longtemps milité pour que les montagnes russes deviennent le modèle d'organisation des chaînes de production. Taylor est mort. Et si sa pensée a longtemps persisté, après avoir, à un moment particulier du capitalisme, nourri un système efficace, Taylor n'est plus. Taylor a tort. La ligne, c'est fini.

Il faut revendiquer le *Lift Hill*, l'*Overbank Turn*, le *Vertical Spiral*. Le *Grand Plongeon* comme nouveau modèle architectural et organisationnel de la production.

Ici, la matière visqueuse, doucement flasque, une fois déversée dans les guides en bois, s'écoule avec une gracieuse vitesse, au gré de la gravité et de l'apesanteur, pour s'enraciner, se figer, se durcir, et atteindre sa solide concrétude. La pente sinueuse devient le plus subtil chemin pour aller d'un point à un autre. La courbe décuple la puissance de la coulée. Cette longue et langoureuse course n'est rien d'autre que le surgissement même de l'objet. Sa cristallisation.

La mise en œuvre du matériau qui s'écoule centralise le nœud de l'action ; le geste spectacularise le moment où la substance se pétrifie et, dans cette pétrification de la matière, l'objet éclôt.

L' *Airtime* appliqué à la matière, comme unique paradigme pour notre nouveau monde industriel. L'intérêt de cette ingénierie est multiple : il me faudrait réécrire *Principes du management scientifique*, sous la forme d'un poème épique à la gloire des *Rollers Coasters*.

Fini le Fordisme, le Taylorisme, le Toyotisme.

L'outil industriel se régénère. Produire n'est plus

<sup>39</sup> *Ibid.*, p.46.

ce geste banal, perdu dans l'insignifiance et l'indifférence comme un sédatif puissant qui léthargise ce que nous sommes. Produire est la pétrification d'une force prise en étau dans l'enchaînement des actes. Produire est un acte auquel je veux rendre son énergie. Produire est une création.

Mes théories ont fini par porter leurs fruits et des communautés ont adopté les systèmes industriels que je proposais. Au début, les tenants du Prescottisme, cette pensée singulière dont je me faisais l'apôtre et que j'avais extirpé des ouvrages techniques de l'inventeur des Rollers Coasters, exploraient ce nouvel outil de production en dessinant les formes les plus simples : on voyait fleurir ces micro-architectures en montagne russe dans les jardins privés ou parfois dans les espaces publics ; des pentes, des montées et des descentes, des bosses, des virages, le tout dans la pure tradition des architectures de métal du début du XXe siècle. De communautés en communautés, ces nouvelles machines industrielles ont pris de l'ampleur. Les formes savantes et sublimes des courbes, les *loops*, les *inverted coasters* se sont imposés.

« Toujours plus haut, jamais plus vite », telles étaient les ambitions de ces ingénieurs d'un genre nouveau.

Mais ce mouvement est encore largement marginal. Je rêve qu'un jour, à l'horizontalité et la monacalité des infinies lignes de production chinoises, succède un nouveau modèle, fait de montées, de descentes, de chutes, d'ascensions. Que les corps qui déversent la matière se déploient dans l'espace, s'agitent savamment, sautent, escaladent, grimpent sur l'appareil de production. Que les gestes soient amples, larges, festifs, lorsqu'ils organisent et conduisent la substance liquide, lorsqu'ils la guident, la suivent, la sédimentent.

La nouvelle ère industrielle prendra forme dans une appropriation des hauteurs, des virages, des accélérations et des décélérations.

Et pour produire, il faudra danser.



Encore quelques décennies, et nous y serons.

Rome ne s'est pas faite en un jour.

D'après *The long drop*, 2009

Studio Glithero

La performance déploie une dimension politique et spirituelle singulière faisant résonner non pas des individualités, ni même des communautés, mais « la totalité-monde<sup>40</sup> ». Comme le rappelle Yves Citton relisant Tim Ingold<sup>41</sup>, nous sommes l'environnement. Nous sommes un ensemble de relations qui nous constitue en tant qu'environnement. Nous ne sommes pas devant ou dedans. Nous sommes avec. Nous composons ensemble. La performance a la qualité de composer : la force d'hybrider ce qui est, dans une culture dite occidentale, vu, senti, perçu selon une approche séparatiste, dualiste d'un côté, utilitariste et rationnelle de l'autre. Elle retisse, par la forme artistique, autant chez le performeur que chez le spectateur ou l'utilisateur ce qui était séparé, œuvrant à éclaircir tout en ouvrant la résolution à d'autres mystères. L'objet performé acte et actualise le rapport entre l'individu et son milieu. C'est l'objet en tant que formes de vie, en tant que flux, en tant que processus qui écrit dans le réel des (re)présentations du monde.

*L'objet performé écrit dans le réel.* Il s'agira bien de conclure ici avec l'écriture puisque j'ai finalement cherché à comprendre ce qu'écrire veut dire. Et si l'écriture a pris une place importante, c'est qu'elle est devenue, au fil des recherches durant ces trois années, le point d'orgue de ce que je définirai comme une écologie de la création.

Parce qu'écrire pour chercher la justesse et l'économie d'une proposition plastique par les mots est un territoire palpitant qui ouvre une nouvelle direction dans mon travail.

Parce que le monde se crée, se vit et donc s'écrit en permanence - par-delà la présence humaine.

L'écriture est à l'œuvre.

---

<sup>40</sup> « Ce qui donne de la puissance à l'objet aujourd'hui c'est sa capacité à mettre en relation non pas une communauté, une relation intra-communautaire et une relation à l'intérieur de la communauté, mais sa capacité à permettre à un individu d'entrer en relation avec un espace qui n'est plus l'espace de la communauté, mais qui est l'espace de la totalité monde. » Patrick Chamoiseau, « L'objet-passeur », dans Jehanne Dautrey, *Milieus & créativité*, Dijon, les Presses du réel, 2016, p.128.

<sup>41</sup> Yves Citton, en collaboration avec Saskia Walentowitz, « Pour une écologie des lignes et des tissages », *Revue des Livres*, n° 4, mars 2012, pp.28-39.

**« Les unes après les autres, les sciences inventèrent toutes que les choses autour de nous écrivent autant et même mieux que nous – elles lisent même, parfois –, de sorte que savoir consiste à déchiffrer les mille et un codes sous lesquels les choses, inertes ou vivantes, ont gravé, d’elles-mêmes et sur elles-mêmes, en soi et pour soi, leurs langages propres. Jadis, les petits récits de l’histoire menue se racontaient à partir de textes écrits en un groupe étroit de langues, toute culture vouée à disparaître en amont de ces quelques écritures humaines ; au contraire, le Grand Récit, aujourd’hui, se code en des alphabets multiples, pas forcément humains, merveilleusement anciens : dans le rayonnement cosmologique, le scintillement des étoiles et les taches galactiques, les trous noirs, la chute des météorites, le magnétisme des roches, les plaques tectoniques et les strates des falaises, les calcaires du Cambrien, les hanches fossiles de Lucy, les pliures des molécules, l’ADN des espèces... En tout, mais aussi en nous, s’écrit ce Récit. Nous le lisons en recevant de plein fouet le coup porté par les sciences dures au narcissisme collectif de l’ancien humanisme : nous ne sommes plus les seuls à parler ou écrire, toutes choses du monde le font<sup>42</sup>. »**

---

<sup>42</sup> Michel Serres, *Ecrivains et philosophes font le tour du monde*, Paris, Ed. Le Pommier, 2009., pp.103-104.



## TABLE DES MATIÈRES

S'enchevêtrer.....	6
« Objets à usage spirituel ».....	12





## **Prélude •**

## **• Ouverture**

### **De l'art-action à l'art fiction**

p. 39

1. Dialogue
2. Objet performantiel
3. L'usage comme médium
4. De la fonction à la fiction

### **Effets de fiction dans les performances**

p. 87

1. Quand y-a-t-il de la fiction ?
2. Les dimensions fictionnelles de la performance
3. Pour un effet de fiction
4. Effets de la fiction

### **Performances fictionnées**

p.139

1. Définir la performance fictionnée
2. Performances-fictions et hétérotopies
3. Actions et fiction, praxis et poétique
4. Fictions agissantes

### **Fictions d'objets**

p.215

1. Design et fictions
2. Objets et récits
3. Performer l'usage
4. Déploiement néo-pop
5. Les performances-fictions et leur double

### **L'art de la tangente**

p.307

1. Cool performances
2. Créer, est-ce encore résister ?
3. Prendre la tangente





# **Index**

---



---

L'index, volontairement concis, propose un nombre restreint d'entrées. Il est organisé par notions principales, fonctionnant quasi comme des thèmes, et notions secondaires rendant compte d'angles de réflexion spécifiques à la thèse. Par exemple, le loisir, le tourisme ou le temps sont classés en tant que notions secondaires - permettant dès lors de déployer une réflexion sur le capitalisme en tant que notion principale.

Ce faisant, il s'agit de rendre compte d'une pensée plus globale qu'exhaustive et d'assumer l'index comme méthode de travail d'un côté et comme usage de lecture de l'autre - ce qui renforce les partis pris de l'écriture et de la lecture des tomes de la thèse.

---

	<b><u>PRÉLUDE</u></b>	<b><u>DE L'ART-ACTION À L'ART FICTION</u></b>	<b><u>EFFETS DE FICTION DANS LES PERFORMANCES</u></b>
<b>ACTION</b>	–	–	6
Agir	8,11	11,12,16,21,33,42	44
Effet	14,16	21,30	10,37-39,46,47
Praxis	–	–	–
Pragmatisme	14	19	27
Transformation	6,8,11,16,26	7,8,10,16,40	6,7,46,47
<b>CAPITALISME</b>	–	–	43-46
Consommation	–	16,17	33,41,43,44
Économie/ déséconomie	–	6,1	20,30,43,46
Extractivisme	–	16	–
Hypercapitalisme	–	–	–
Hyperindustriel	–	–	44,46
Hypermodernité	–	–	–
Industrie	11	6,7,11,16,31	30,31,33,43
Loisir	–	6,7,10	–
Marchandise	–	10,11	–
Micropolitique	–	–	–
Production	16	7,12,15,35	16,30,43-45
Quantification	23	–	–
Temps	10,13	9,10,27	14,16,17,22,24,29-35,43-47
Tourisme	–	6,8,9,28	–
Transesthétique	–	–	–

**PERFORMANCES  
FICTIONNÉES****FICTIONS D'OBJET****DE L'ART DE LA  
TANGENTE****OUVERTURE**

–	23,46	–	–
8,9,10,49,52,56-59,60, 62-66,69	45	23,24,30,31,42	19
10,45,49,52,57,61,63,64,70	30,44,86	9,51	–
10,19,49,52	–	26	–
8,49	–	–	–
8,9,32,36,39,49,61,66,69, 70,71	44,49,54,57,58	20,21,23,31,34,39,46,49,51	9
39,55,56,69	7,12,13,23,37,65	19,20,21,30,31,32,33,39,51	8,12,13,19
34,36,38,40,41,43,44,45,69	12,13,14,19,29,30,48,53,55, 57,59,65,68,69,72,73,82	–	7,16
10,21	–	19,21,23,29-31,33,49,51	7
8	–	–	6
–	12	12,19,20,31,33,39	–
9	–	34,35,46	–
–	12,19,72	13,25,28,32,33,53,55	13
9,12,21,27,29,30,39,40,69	10,12,23,29,37,42,65,68, 73,74	19,23,29,30,31,33,37,44,45, 46,51,52	7,10,13,19,20
29,34,36,38,43,44,45	23	23,3	–
29,43	12-14,37,39,69,78,82	19,20,27,28,30,31,35,41,45	–
–	–	31-35	–
9,10,22,23,29,40,43,44,45,49, 52,56,69	7,9,12,14,16,17,29,37,38,54, 55,58,61,68,73	15,19,21-23,29,31,34, 35,37,44,45,46,50,53,54	6,7,19,20
–	–	44,45,50	–
6,7,8,27,29,30,31,35,36,38,43, 44,50,52,53	16,44,45,57,73,82	22,23,25,33-36	–
17,27,28,29,31,34,36,38-41, 43-46,69	86	–	–
–	12,13	–	–

	<b><u>PRÉLUDE</u></b>	<b><u>DE L'ART-ACTION À L'ART FICTION</u></b>	<b><u>EFFETS DE FICTION DANS LES PERFORMANCES</u></b>
<b>COOL</b>	-	-	-
Absurde	7,13	7,19	23,45,47
Humour	13	-	-
Ironie	-	-	-
<b>DÉPLACEMENT</b>	15,16,18,20,23,26	8,10-12,13,16,20	19,32,45
Bifurcation	-	25,26	-
Détournement	8,16	25,27,29,33,34	19,47
Discipline	14,18,26	12	15
Road trip	-	9,11	-
Transport	-	7,9,10,11	47
Traversée	14,15,17,19,23,24,26	9	41
Voyage	23,24	7,9-10-13	15
<b>ÉCOLOGIE</b>	14	29	-
Création	14,17,22	-	9
Dualisme	11,17	16	-
Dialogisme	10,12,16,17,25,26	5,7,9	18,21,44
Écriture	8,22	5,7-9	-
Tissage	22,23,25	9	-
Vivant	-	16,28,29	42
<b>FÉMINISME</b>	-	29	-
Domestique	-	28,33,34	29,31
Écoféminisme	22	-	-
Genre	-	-	-
Patriarcat	-	29,32	-

## PERFORMANCES FICTIONNÉES

## FICTIONS D'OBJET

## DE L'ART DE LA TANGENTE

## OUVERTURE

–	72	6-14,20,21,23,24,25,28,30	–
10,27,52	6,24,32,49,57,72,74,75, 80,82	3,9,20,21,23	–
–	–	13,54-56	–
46	67,69,80,82	11-13,51,53-56	–
7,8,11,12,27-31,35,36,52,61	23,42,44,57,61	20,21,35,39,52,53	–
13,66,70	–	14,32	–
9,29	14,59,56,61,72,73,80	–	–
–	8,9,11,27,29,30,77	–	–
17,27-32,33,35-37	–	–	–
8,21,27,28,30,33,34,46	49,72	–	–
16,17,26,28,32-34,40,58	9,11,19,84	58	5
27-31,33,39,43,44,46,71	19,85	8	–
9,13,23,67	7,8,48	15,17,18,21	6,10,11
–	7,9,30,77	–	9,21
18	56	–	6
14,63	19,25,71,77,81-83	–	–
53,54	6,8,11,23,77,81-84	39	21
8,9	6,71,79,81,82	38,49	5,8,10,11,13,21
8,65,67,68	9,19,57	15-18,35,42,48,49	7,8,11,12,13,16,17,18
34	10,31,36,53,54	–	–
–	10,31,32,34,36, 53-56,59,66,67,69,73	32	–
–	–	–	6,8,18
33,34	31,53,54,56,57,59,67,73,74	50	–
–	55,73	–	–

	<b><u>PRÉLUDE</u></b>	<b><u>DE L'ART-ACTION À L'ART FICTION</u></b>	<b><u>EFFETS DE FICTION DANS LES PERFORMANCES</u></b>
<b>FICTION</b>	–	–	5-7,11,39
Agencement	–	18,41	7,8,9,16-18,26,34
Contre-fiction	–	–	–
Design fiction	–	–	–
Effet de fiction	–	–	3, 25-29,34,36,38,44,46
Fiction consensuelle	–	–	–
Hétérotopie	–	–	–
Histoire	–	6,7,12,13,39	27,36
Imitation	–	–	9,28
Immersion	–	27	27,39
Interview	26	6-8,9,27-32	–
Irréel	–	38	28,36,39
Lettre	26	–	–
Métalepse	–	–	–
Microfiction	5-7,17	8	22-24,26,40-42
Monde(s) fictionnel(s)	–	42	9,11,18,21
Référentialité	12,17	–	7,9,11,18-21,26,29,31,34,35
Représentation	15	24,32,39	6,7,9,14-19,21,28,30,31, 34-36,39,45
Simulacre	–	–	6,7,9,11,45
Storytelling	–	–	–
Vraisemblable	–	–	7,11,19,20,26,27,34,36



**PERFORMANCES  
FICTIONNÉES****FICTIONS D'OBJET****DE L'ART DE LA  
TANGENTE****OUVERTURE**

10,13	-	-	-
12,13,15	-	38,53	-
-	-	37-39	-
-	13,23,25-27,29,33	-	-
60,61,62	-	-	-
-	-	38,39,50	-
28-33,37	-	-	-
8,11,27,34,35,39,40,70	12,13,14,15,22,25,26,39,41, 80,84	-	5,11,13,20
12,45,64	66,67,69,79	-	-
20,27,30,36,37,50,57,60,61	19,39	-	-
-	-	-	-
15,17,18,19,26,51,58,61,70	25,66	-	-
21-23	-	-	-
15-17	-	-	-
50	16-17,34-36,62-63,81-87	15-18,41-43,56-58	19-21
6,15,16,17	15,24,45,51,62,67,69,79,81	14,38,41	4
9,12,38	73	47,53,56	-
12,14,15,16,17,18,19,26,34, 41,45,46,51,53,58,60,61, 63-66,70,71	37,42,46,51,53,62,67,80	19,20,22,29,38,48	9
14,16,25,26,38,39,42, 45-47,60	51,53,66	12,38	-
40	14,15,26	-	-
11,12,15	-	14,34	-

	<b><u>PRÉLUDE</u></b>	<b><u>DE L'ART-ACTION À L'ART FICTION</u></b>	<b><u>EFFETS DE FICTION DANS LES PERFORMANCES</u></b>
<b>INUTILITÉ</b>	19	–	23,27,43
Cohérence	22,26	23,25,37	28,33
Efficience	–	–	–
Performance	–	–	–
Utilité	19	35	–
<b>OBJET</b>	–	12,15-17,33	–
Action	–	12,15-21,27-29,33	16,18
Balai	16	16,24,27-34,37,41	18
Chaise	16,19	2,14,18-20,21,23,24,26,38	16,18,19,38,39
Fabriquer	25	10,11,13,15,16,18,21,25, 30,36,37	6-9,11,15,16,19,30,35
Horloge	9-10	15	17,18,22,29-36,44-46
Milieu	–	16,17,28	–
Norme	–	16,24,30,35,38	–
Objet chevelu	–	–	47
Objet performé	14,23	24,34,36	–
Objet relationnel	14	–	46
Objet technique	14	15,16,24,25,31,33,34	–
Objet usuel	14,16	16,18,21,24,30,33,37,38,42	29-34
Outil	16	11,12,16,21,30,34	18
Récit	14,17,22	7,12	7
			–

## PERFORMANCES FICTIONNÉES

## FICTIONS D'OBJET

## DE L'ART DE LA TANGENTE

## OUVERTURE

9,44,52	7,51,82	28,44-46	5
23,27	8	27,49,50	–
–	44,50,56,68,75	–	8
23,28,31	–	19-21	8
9,22,52,68	–	41,44-48,51	5
–	–	–	6,12
6,7,11,12	–	–	18
65	–	49,52,53,56	–
6,8,12,13,15,51	–	20,21,23,29,54	7,8
55,56,65,67	–	8,22,23,34	10
53,65	–	35,52,54,56	15
66-70	–	15,22,50,51	6,8,9,11,12,18,21
14,26,29,32,65,70	48,53,55	11,39	7,9
–	–	–	9-12
27,37,58,65,66,69	29,30,31,41-44,45,48,61,62, 64-66,68,71,72,74,77,78	13,20,33,39,41,44, 46,50,51,55,56	9,11,18,21
66-71	38	15,37,41,50	8,13
22,31,68	42,49,50,56	15,21,33,44,45	6
58,65,70	67,68,71	47,49	13
9,58,70	9,16,34,37,38,42,58,59,80,85	8,20,44,45,57	19,2
11,51,68,69	13-15,28,29,32,34,39,41,80	30	5,21,22

	<b>PRÉLUDE</b>	<b>DE L'ART-ACTION À L'ART FICTION</b>	<b>EFFETS DE FICTION DANS LES PERFORMANCES</b>
<b>PERFORMANCE</b>	15	–	–
Action	14,15	12-14	14,15,16-18,20,21,28,29, 31,38,45,47
Corps	5,6,12,14,16	9,31,33-35,39-42	9,23,24,32,33,35,36
Expérience	–	7,9,11,12,13,20,33,40	14,17,22,23,28,39,44-47
Évènement	11,12	12,13,18-20,21	9,14-16,18,38,42,45
Champ disciplinaire	14	12,13,21	15
Ici et maintenant	14	13,35	9,14
Jouer	15	14	16,18,20,22
Performantiel	14,16	13,21,25	16,39
Post-performance	–	–	20-22
Processus	14,16	7,8,10,11,12,25,38	17,38,39
Protocole	18,24	13,38,40	17
Public	10,11,12,13	19,31,34,38,41	14,18,20,31,35,44,45
Vie	6,26	18,24,28,29,33,34	14,18,29,31,34,36,45
<b>PERFORMANCE- FICTION</b>	14	42	39
Champ disciplinaire	–	–	–
Dimensions fictionnelles	14	13, 42	13,16,19,21,27,34,36,38, 39,46
Performance fictionnée	–	–	–
Poétique-fiction	3,14,17	37	–
Poesis et praxis	17	–	–
Réel-fictionnel	–	–	–

**PERFORMANCES  
FICTIONNÉES****FICTIONS D'OBJET****DE L'ART DE LA  
TANGENTE****OUVERTURE**

–	–	–	15
6,7,8,9,10,11,12,13, 15,18,19,49,51,52, 55-57,63,65,70,71	10,31,32,39,44,46,48,49,62, 72,77-79	7,8,24,25,31	–
1,7,11,25,30,36,61,63,64	31,35,36,42,43,48,50,51,53, 58,73,78,84	6-10,14,15,17,18,23,24,27, 31,32,24,25,45,46,52,56,57	7,8,16,18,20
11,14,17,18,19,25,26-28, 30,32,33-35,43,45,46,49, 53,54,56,58,60,62,69	12,14,15,37,39,44,45,49,61, 68,79	7,8,12,22,27,37,47,51	7
7,8,35,49,60	30,32,65,71,80	8,11,12,22,23	–
14,49	11	–	–
12	29,71	12	–
12,14,17,22,45	61,65,75,79,80,81	14,21,25,32,38,39,50,51,52	–
65	10,44,62,77	–	–
–	–	–	–
9,10,56,65,69	8,41,48	17,19,22,23,34	5
–	15,44	57	10
12,16,18,58,70	11,30,31,41,44,55,58,59,67	7	20
6,11,18,19,20,28,30,31,36,49, 57,63,64,65,71	8,29,31,39,45,49,53,57,66, 67	6,7,20,24,44,50	8,16-18,21
6,27,32,47,51-61,65-70	33,42,77	13,39	5
26,53-57	–	–	7
51	42,45	14	–
5,6,13,14,15-20,33,46,51,61	–	–	–
–	–	41	–
48,49,51,53,60	67	–	–
15,16,18,20,25,51,58,60,61	–	–	–

	<b><u>PRÉLUDE</u></b>	<b><u>DE L'ART-ACTION À L'ART FICTION</u></b>	<b><u>EFFETS DE FICTION DANS LES PERFORMANCES</u></b>
<b>POP</b>	–	29	30,31,40
Culture populaire	16	16	30,35
Vernaculaire	16	–	30,31
<b>RÉEL</b>	–	–	7
Brèche	14	37-39,42	28,46
Contexte	10	8,10,12,13,19,20,24,25,27,31	14,38,47
Effet de réel	–	–	26-29,35,38
Faits	13,23	–	7-11,16,30,38
Fiction consensuelle	–	–	–
Hyperréel	–	–	–
Monde réel	11,14	13,21,38,39,42	3,8,9-11,15,16-21,28, 31,32,34,35,38,39-42, 46,47
<b>USAGE</b>	10	8,10,11,12,22-26,28,40	19,38,39,45
Acte	16	19,21,24,29,33	–
Comportement	–	8,24,25,38	46,47
Esthétique	–	–	–
Fonction	9,10,13,14,16	20,23,24,25,27,28,31,34, 35,38,40	19,22,31,33
Performer	3,14	24,28,30-32,34,37,42	31,32,44
Poétique	–	37,42	–
Pratique	–	7,10,19,20,21,31	44,47
Scénario	–	6,28	17,34
Usager	10,14	25,26	18

**PERFORMANCES  
FICTIONNÉES****FICTIONS D'OBJET****DE L'ART DE LA  
TANGENTE****OUVERTURE**

–	32,48,60,64-69,71,72	12,13,29	–
39	56,65,71,80,82	–	–
12	14,31	23	–
–	–	–	–
56	–	–	5
12,18,57,58,60,61,64	26,44,48,49,62,78,79,81	–	–
61	–	–	–
11,14,15,19,51,58,65	15,25	38,48,53	10,12
–	–	38,39,50	–
41,45,46	65	–	–
6,7,11,12,13,15-19, 25-29,33,36,37,45-47, 51,53,54,56,57-59, 60-62,63,66,69,70,71	25,29,46,69,71,75,79,80,81	25,32,33-35	5,12,21
6,26,29,46,58,65,67-69	6,12,13,29,32,33,39,44, 48-50,51,68,73	–	5,7,12,13,16,18
–	45	–	11,2
67,71	50,61	10,14,33,39,52,54	–
–	44,45	–	–
25,31,39,45,67,68	–	14,29,33,36	–
6,11,15,26,	42,44,47,50,51,53,62,72,78	–	3,18
10	12,29,31,33,42,49,62	47,48	–
26,29,30,31,53,69,70	–	–	17,18
60	9,25,26,29,44,49,50,72	16,17	–
8,22,23,66	10,22,36,44,45,49,66	20,21,56	21







	<b><u>PRÉLUDE</u></b>	<b><u>DE L'ART-ACTION À L'ART FICTION</u></b>	<b><u>EFFETS DE FICTION DANS LES PERFORMANCES</u></b>
Albarracin Pilar	-	-	19
Archizoom	-	-	-
Alÿs Francis	-	-	17
Ardenne Paul	-	-	-
Baas Maarten	-	-	17,18,29,30-36,44-46
Barthes Roland	-	15,16	26-28,38
Baudrillard Jean	21	-	-
Beecher Catharine	-	-	-
Bory Aurélien	-	-	18,19
Branzi Andrea	-	-	-
Brecht George	-	18-21,23-26,37,38	17,38
Becquemin & Perotto	-	-	-
Becquemin & Sagot	25	9-13	-
Bredenkamp Horst	-	-	-
Breton André	-	-	-
Broin (de) Michel	-	-	19
Bruggerolle (de) Marie	-	21	20,21,35
Burden Chris	-	-	-
Camus Albert	-	-	-
Chicago Judy	-	33	-
Chine Charlie	-	-	16,17
Clédat et Petitpierre	7	-	17,18,29-35,44,45
Crary Jonathan	-	-	43-46
Dautrey Jehanne	-	-	-
Dekyndt Édith	-	27-32,34-35,38	16,19
Dewey John	-	25	28,44
Doléac Florence	-	27-32,34-35,38	17,19
Dunne et Raby	-	-	-

**PERFORMANCES  
FICTIONNÉES****FICTIONS D'OBJET****DE L'ART DE LA  
TANGENTE****OUVERTURE**

-	56,63,73	-	-
-	69	-	-
6-14,17,18,26,31,32,51,52, 58,68,69	-	24,35,36,51,54	-
-	75	22,23,24	-
26	-	-	-
-	39,45,49	-	-
39,42,44,45	13,49,50,51,59,65	-	-
-	54	-	-
-	74	-	-
-	13,29,37-39,65,68-70	-	12-14
-	-	-	-
-	-	43,49	-
17,27-44,51,58,68	10,36,60	-	-
63-66	-	-	-
-	-	47-49	-
21-23,26,31,65	75	21,35,46,57	-
-	78	-	-
-	74	6-9,14,24,46,54	-
-	-	50,51,55,56	-
-	53	-	-
-	-	-	-
26	74	-	-
-	-	-	-
10,7	45,46,48,50,51,61	-	-
-	74	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
-	13,26,27	-	-

	<b><u>PRÉLUDE</u></b>	<b><u>DE L'ART-ACTION À L'ART FICTION</u></b>	<b><u>EFFETS DE FICTION DANS LES PERFORMANCES</u></b>
Flusser Vilèm	-	23,35	-
Foucault Michel	-	-	-
Forbes Bryan	-	-	-
Formis Barbara	-	-	-
Jenvrey Dominiq	-	-	-
Kaprow Allan	-	15,18,24,27-32	14,15,17,18,20,36,46,47
Kitty Maria	-	-	-
Koolhaas Rem	19-21	-	-
Latour Bruno	-	-	-
Lavocat Françoise	-	-	7,9-11
Lipovetsky Gilles	-	-	-
Ludi et Peillex	-	-	19
Manchev Boyan	-	-	-
Mangion Eric	-	-	-
Makkink & Bey	-	-	19
Massera Jean-Claude	21	-	-
Matta-Clark Gordon	08-13	-	18,24
Mèmeteau Richard	-	-	-
Mellini Alessandro	18,19,26	-	-
Morizot Jean-Baptiste	-	-	-
Morris William	-	-	-
Oldenburg Claes	-	-	-
Oppenheim Meret	-	-	-
Pettena Gianni	-	-	-
Perry Franck	-	-	-
Ponge Francis	-	37,38	-
Poutain et Robins	-	-	-
Py & Verde	-	-	-
Quinz Emmanuele	-	-	-

**PERFORMANCES  
FICTIONNÉES****FICTIONS D'OBJET****DE L'ART DE LA  
TANGENTE****OUVERTURE**

-	-	-	-
25,26,28-32,37	-	-	-
-	53	-	-
18,19,51	-	-	-
55-57	27	-	-
18-20,49	30,45,67	-	-
-	-	-	7
38,40	-	-	-
-	-	-	9-12,13,18
15-17,57,58,61	15	-	-
-	12-14	-	-
-	73	23,46,54	-
-	-	19,20	-
-	78	-	-
-	17,48,50,73	20,35,46,54	-
34,35,53,54	-	-	-
-	-	-	17
-	72,74	-	-
-	6,7,9,13,18-22,29,38,69,77	27,29,36,46	5,12-14
-	-	-	6-8,11
-	23-25	-	-
-	65-67,69	-	-
-	-	47-49	-
-	13,30-32,68	-	-
35,36	-	-	-
-	-	-	-
-	-	10,12,13,30,31	-
-	55-57	-	-
-	41,44-46,48,51	-	-

	<b><u>PRÉLUDE</u></b>	<b><u>DE L'ART-ACTION À L'ART FICTION</u></b>	<b><u>EFFETS DE FICTION DANS LES PERFORMANCES</u></b>
Rancière Jacques	-	9	27
Reist Delphine	-	-	19
Roubaud Vivien	-	32,34-35,38	19
Salmon Christian	-	-	-
Schaeffer Jean-Marie	-	-	9,11,18,34,39
Schlemmer Oskar	-	-	-
Serre Michel	-	-	-
Signer Roman	-	-	16,47
Simondon Gilbert	-	-	29,30,33
Starling Simon	-	6-8,9-12	-
Stiegler Bernard	-	-	-
Somers Wieki	-	-	18
Starhawk	-	-	-
Studio Glithero	-	-	18
Studio Swine	-	-	16
Superstudio	-	-	-
U.F.O.	-	-	-
Vaillant Alain	-	-	-
Vasconcelos Joana	-	-	-
Zerbib David	16	12,13,21	38,39

**PERFORMANCES  
FICTIONNÉES****FICTIONS D'OBJET****DE L'ART DE LA  
TANGENTE****OUVERTURE**

-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
-	14	-	-
14,45,58,60,61,71	-	-	-
-	41-43	-	-
-	-	-	23
-	-	14,24	-
68,7	-	-	-
-	72	-	-
67,69,70	-	-	17
-	41,43,44	-	-
-	53	-	6,8,18
-	-	22,35	-
6-10,12-14,18,26,51,68	-	-	10
-	24,25,27	-	-
-	30,32	-	-
-	-	49,53,55	-
-	73	-	-
-	11	-	-





## **Prélude •**

## **• Ouverture**

### **De l'art-action à l'art fiction**

p. 39

1. Dialogue
2. Objet performantiel
3. L'usage comme médium
4. De la fonction à la fiction

### **Effets de fiction dans les performances**

p. 87

1. Quand y-a-t-il de la fiction ?
2. Les dimensions fictionnelles de la performance
3. Pour un effet de fiction
4. Effets de la fiction

### **Performances fictionnées**

p.139

1. Définir la performance fictionnée
2. Performances-fictions et hétérotopies
3. Actions et fiction, praxis et poétique
4. Fictions agissantes

### **Fictions d'objets**

p.215

1. Design et fictions
2. Objets et récits
3. Performer l'usage
4. Déploiement néo-pop
5. Les performances-fictions et leur double

### **L'art de la tangente**

p.307

1. Cool performances
2. Créer, est-ce encore résister ?
3. Prendre la tangente



# **Annexe**

---



---

L'annexe iconographique est ici textuelle : j'y recense les œuvres du corpus par le processus de la description des photos et vidéos que j'ai répertoriées le temps de mes recherches via différents médias (site internet, réseaux sociaux, livres) et qui m'ont servies de support pour découvrir, analyser, parler de ces pièces.

Ce choix n'a rien d'arbitraire. Il fait partie de la méthode que j'ai mise en place dans la thèse. Ce faisant, je souhaite d'une part prolonger l'expérience de l'écriture que j'ai entreprise ici, quant aux différentes modalités déployées pour parler des œuvres. Il s'agit, d'autre part, d'inviter le lecteur à une certaine manière de découvrir ou redécouvrir les œuvres en tentant d'amoinrir la présence de l'image<sup>1</sup>, si puissante - en particulier lorsqu'il s'agit de rendre compte de performances.

---

---

<sup>1</sup> Si toutefois le lecteur souhaitait, en parallèle de l'annexe icono-textuelle, découvrir les œuvres par leurs images, il en a la possibilité. Elles sont regroupées sur une page web spécifique dont l'adresse est la suivante <https://padlet.com/becquemine/these>

## **PILAR ALBARRACIN**

### **Les Marmites enragées, 2005**

*Site web [awarewomenartists.com](http://awarewomenartists.com) et compte Twitter*

Sur une stèle trapézoïdale d'un peu plus de quatre mètres de long et d'un mètre et demi de profondeur, on trouve installées plus d'une cinquantaine de cocottes-minute, toutes différentes dans leurs formats et leurs techniques de fermeture retraçant ainsi une histoire de l'autocuiseur. Les cocottes sont installées en étage, sur quatre rangs, comme pour une photo de classe. De la vapeur ou de la fumée sort de chacune d'entre elles. Sur une courte vidéo postée sur Twitter, on peut entendre le sifflement strident et rocambolique de ce chœur de marmites dont le rythme doit évoquer l'Internationale.

## **FRANCIS ALÿS**

### **Sometimes Making Something Leads to Nothing (Paradox of Praxis 1), 1997**

*Chaîne YouTube de l'artiste*

La vidéo de la performance s'ouvre sur le titre de l'œuvre : typographie noire sur fond blanc, en anglais, en espagnol et en espagnol mexicain. Une clochette tinte de manière énergique (sans doute celle d'un bus en partance) tandis que la caméra filme les pavés d'un trottoir jusqu'à ce qu'apparaissent des Converse rouges que l'on entraperçoit d'abord furtivement, puis franchement. La position des pieds donne un indice sur la posture du corps - que l'on ne voit pas encore dans le cadrage : l'homme est probablement en train de pousser quelque chose, en y mettant tout son poids. Apparaît alors un parallépipède blanc translucide. La séquence suivante montre l'artiste en plan large en train de déplacer un pain de glace, son corps complètement courbé sur l'objet, les deux mains posées sur l'angle formé par le rectangle de glace pour une meilleure prise. On ressent la chaleur écrasante de la ville. L'artiste passe devant la vitrine d'un restaurant et continue sa déambulation dans d'autres rues, plus populaires. La circulation automobile est calme. Au fur et à mesure de la balade, le corps de l'artiste semble moins souffrir du poids de l'objet. Vélos, coccinelles rythment la séquence tandis que des piétons, immobiles, attendent le bus. Francis Alÿs traverse un passage piéton tandis qu'il croise un livreur avec un diable. Des gros plans de caméra témoignent de la vitesse à laquelle le pain de glace, de moins en moins lourd et encombrant, est déplacé : celui-ci glisse désormais sur le

sol avec une facilité déconcertante. Au fil de la promenade, le pain de glace fond jusqu'à n'être qu'un volume suffisamment léger et compact pour être poussé du pied. C'est le temps de la pause cigarette. Le glaçon finit par avoir la taille d'une brique que l'artiste pousse du pied négligemment. Il devient ovale comme un ballon de rugby puis rond comme un ballon de foot. Le dernier plan montre un petit galet que des enfants, amusés, regardent disparaître sous la chaleur du bitume.

## MAARTEN BAAS

### Grandfather Clocks, 2009-2015

*Site web de l'artiste*

Quatre horloges sur pied aux formes replètes et enfantines constituent la série *Grandfather Clocks*.

Chacune d'elles a un nom spécifique et une forme particulière, même si toutes proposent le même dispositif : un bloc longitudinal d'environ deux mètres de haut, dans laquelle une fenêtre ronde, opalescente, tel un hublot, est découpée ; un film est projeté depuis l'intérieur du mobilier sur la surface translucide ; l'horloge ne comporte aucun mécanisme car c'est le film projeté qui donne l'heure. On y voit, en ombre chinoise, un visage et une main tenant un stylo qui dessine de manière régulière, parfois hésitante, les aiguilles de l'horloge. Le film est devenu le cadran.

*Grandfather Clock* est un rectangle légèrement évasé, plus large en sa base, en bois résiné noir. Sa forme compacte est toutefois contrebalancée par quatre pieds cubiques qui la font légèrement décoller du sol. On pourrait y voir une fusée. Un homme, dont on devine la silhouette du visage, dessine les aiguilles de l'horloge. Il les efface ensuite à l'aide d'un tissu. Entre chacune minute, il ne passe pas grand-chose. *Grandmother Clock* évoque l'horloge à pendule. Les volumes sont arrondis, et l'horloge est moins haute et imposante. La forme joue des archétypes du féminin par opposition à la *Grandfather Clock*. C'est d'ailleurs une femme aux cheveux blancs, qui cette fois-ci, dessine les aiguilles. *Bell* est l'horloge dont la forme est la plus pataude. Elle est découpée en trois parties superposées les unes sur les autres : le piètement (formé par un volume cubique) ; le corps de l'horloge (un long rectangle muni d'une porte où se loge habituellement le système horloger) ; un dernier volume parallélépipédique sur lequel se trouvent deux ouvertures : l'opalescente fenêtre-hublot d'une part, et d'autre part, juste

au-dessus, une autre petite fenêtre carrée et opalescente, elle aussi, avec volets. La vidéo est projetée sur ces deux ouvertures. Dans le hublot, un homme dessine les aiguilles. Mais dans le carré, c'est une cloche qui est projetée. À heure fixe, la main de l'homme vient faire carillonner la cloche. *Self-Portrait* est une horloge dont la forme parallélépipédique plus oblongue est composée de deux volumes différents : la façade de l'horloge est une surface totalement plane, telle une stèle, d'une épaisseur plutôt conséquente. L'autre volume tient de la boîte et évoque la cabine de bain de mer par le jeu de plaques assemblées et la présence d'un toit pentu. Des soudures en bronze et en or font motifs. C'est l'artiste lui-même qui s'est filmé. On le voit dessiner les aiguilles mais, entre chaque dessin, il vaque à d'autres activités comme celles de boire du champagne, manger, enlever son chapeau...

## **BECQUEMIN & PEROTTO**

**Tino & Toni, Pour que le monde brille, 2019**

Un contrat de travail est lu entre un employé de la société *Tino & Toni, Pour que le monde brille* spécialiste en Soins Ménagers, et une ville, nommée Stéphanie, tel un double de la ville de Saint-Étienne. Le jeune homme est embauché pour la journée afin de prodiguer une opération de Soins Ménagers dans Stéphanie, avec conscience et silence. Seaux, outils de ménages et fiches pratiques lui sont fournis pour pailletter avec du mica bleu ciel tous les espaces de la ville. Des affichettes expliquent les gestes à exécuter selon les surfaces et les outils du ménage : chiffon, éponge naturelle, brosse à dent, plumeau, balayette.

## **BECQUEMIN & SAGOT**

**Apparition d'une île, 2011**

La performance met en scène un batteur géant surdimensionné tenant de la grue de chantier et un duo de maîtresses de maison accompagnées de leur aide-cuisinière. Dans le premier temps de la performance, l'aide-cuisinière promène dans l'espace de l'exposition un transpalette chargé de cartons. Elle regarde les œuvres exposées tout en déplaçant nonchalamment son chargement. Arrivée devant la machine-outil, elle ouvre et déballe élégamment les cartons afin de dresser un buffet. La jeune femme officie en silence et sans mot. Seul un « Madame et Madame vont émulsionner » ponc-



tue parfois son activité, lorsqu'un public curieux l'interpelle. Lorsque le buffet est dressé, nous entrons en scène d'un pas sûr et décidé. Nous prenons alors contact avec la machine, contrôlons son bon fonctionnement, la manipulons, la testons. Lorsque l'inspection est finie, et que nous estimons que la machine est prête, l'aide-cuisinière nous amène les ustensiles nécessaires à son bon fonctionnement : seize fouets que nous clippons au disque de la machine, crème fraîche que nous déversons dans un bol, épices que nous saupoudrons. Nous mettons en route le batteur-géant. Pendant des longues minutes, le robot domestique s'active, transformant le matériau liquide en une mousse onctueuse. Nous contrôlons et observons que tout se passe pour le mieux. Lorsque le matériau alimentaire s'est expansé, la mousse est alors délicatement ajoutée au cocktail ou au dessert qui a été préparé en amont par l'aide cuisinière. Nous quittons la scène. La jeune femme offre la préparation culinaire au public convié pour la performance.

## **BECQUEMIN & SAGOT**

### **Road-movie pop-corn, 2015**

Pendant une semaine, nous sommes parties pour un road-trip en tandem-bétonnière entre Aigues-Mortes et La Grande Motte. Nous avons sillonné les plages du Languedoc-Roussillon, les paysages de la petite Camargue, les stations balnéaires de la côte. À chaque étape, nous avons fait des activités proposées par les offices du tourisme. Ce voyage s'est articulé autour du transport : outre le tandem bétonnière pour gérer nos déplacements, toutes les activités touristiques que nous avons choisies étaient liées à un moyen de transport (paddle, safari 4x4, parachute ascensionnel, auto-tamponneuse, jet-ski, flying board, randonnée à cheval, pédalo, petit train etc...). De même, tous les endroits où nous dormions étaient des véhicules immobilisés : péniche amarrée dans un canal, camping car dans un jardin, yacht dans une marina. L'ensemble de ce voyage a été filmé en caméra embarquée. Les images ont donné naissance à un road-movie « éclaté » : six vidéos mises en boucle racontent ce périple, chacune offrant un point de vue sur les expériences vécues et les paysages traversés.

## AURÉLIEN BORY

### Sans objet, 2015

Site web de l'artiste

Huit photos montrent dans une salle noire, toutefois éclairée par un projecteur posé sur une estrade, une forme dont on se sait, à priori, si elle est recouverte d'un plastique noir ou si elle est elle-même en plastique. En arrière-plan, des spectateurs, parfois assis, parfois debouts permettent de se figurer la taille de l'objet : plutôt imposant, voire monumental. Le diaporama suggère le mouvement de cette forme non identifiée tandis que le texte de présentation en délivre une explication. Un bras-robot industriel recouvert d'une bâche plastique donne naissance à des formes, parfois toutes en élongation, parfois ramassées, évoquant quelque bête animale tapie dans l'obscurité : le son, dont ne rendent pas compte les photos, est très présent dans cette installation – que j'ai pu voir au 104 dans l'exposition *Prosopopées* en 2015. Le plastique, en se dépliant, ne cesse de se froisser et brise le silence de la pièce de manière douloureuse, tandis qu'un ronronnement lié au moteur de la machine apaise l'atmosphère.

## GEORGE BRECHT

### Motor Vehicle Sundown (Event to John Cage, 1960)

Site web de la Fondazione Bonotto

Trois textes imprimés constituent les traces d'archive de la performance *Motor Vehicle Sundown (Event to John Cage, 1960)* : la partition de l'Event est (d)écrite et mise en page sous trois formats différents. On peut lire, en fonction des documents, le protocole général (réunir, au crépuscule, autant de voitures que de performeurs, leur distribuer des cartes avec des actions proposées) et/ou la liste des vingt-trois actions, imprimées sur les cartes distribuées, toutes liées à des éléments spécifiques de la voiture (ouvrir les fenêtres ou les portes, klaxonner, allumer les phares, allumer les clignotants, accélérer le moteur, mettre la radio à sa puissance maximale, ajuster son siège...) ou des non-actions (ne pas agir et être silencieux). La première partition date de 1963 ; les consignes pour la réaliser y sont décrites, disposées en quatre paragraphes. La seconde partition est un long feuillet plié en trois. Au texte descriptif, Brecht y a ajouté les consignes inscrites sur les cartes qui sont tirées au hasard par les participants au début de l'Event. Sur la troisième partition, on trouve la même description mais elle

est mise en page dans un format carré sur un papier de couleur bleu électrique.

## GEORGE BRECHT

### Three Chair Events, 1961

*Diverses sources iconographiques issues du web*

Il subsiste des visuels du flyer de la partition de l'Event qui a été imprimée pour l'exposition *Environments, Situations, Spaces*. Y sont inscrits le titre de l'œuvre ainsi que des indications, découpées en trois blocs de texte : *Sitting on a black chair - Occurrence // Yellow chair - (Occurrence.) // On (or near) a white chair - Occurrence*.

Une photographie montre un fauteuil ample et généreux, en osier blanc, avec une galette textile sombre caractéristique des années 1960. Cette assise a été installée dans l'espace d'exposition sous un spot de lumière. Elle semble être particulièrement confortable pour s'asseoir avec ses larges accoudoirs. Sur une autre photographie : la vitrine de la galerie Martha Jackson – le nom de la galerie est écrit en lettre néon et suspendu derrière la façade vitrée. Des rideaux masquent l'espace intérieur. Il s'agit du vernissage de l'exposition *Environments, Situations, Spaces*. Un groupe composé de deux femmes et deux hommes dont l'un tient un bébé dans les bras discutent au premier plan. Devant la porte d'entrée, une femme, habillée d'un manteau clair se tient sur le pas de la porte tandis qu'un homme cravaté, un livret à la main, lui obstrue le passage tout en ayant l'air d'échanger avec elle. Une chaise est posée à gauche de la porte. Elle m'évoque la chaise *Superleggera* de Gio Ponti. (Il s'agit de la chaise jaune). Je n'ai pas réussi à trouver de photo de la chaise noire qui a été installée dans les toilettes.

## **MICHEL DE BROIN**

### **Share Propulsion Car, 2007**

*Chaîne YouTube de l'Artist Run Space Mercer Union*

La vidéo s'ouvre sur le plan d'une voiture américaine quelque peu décatie. Des personnes s'affairent autour. Lorsque la caméra filme l'intérieur de la voiture, on découvre un système de pédalier de vélo et des assises en plastique jaune à l'avant et à l'arrière. Un conducteur fait alors sortir l'engin en marche arrière, aidé par deux compères qui poussent l'engin depuis l'avant de l'habitacle. Une fois dans la rue, on découvre que les pieds du conducteur dépassent de la carrosserie : ce sont eux qui permettent de faire effectuer un virage à la voiture afin de la mettre dans la bonne direction. Le conducteur, un jeune homme à la barbichette naissante, fait monter alors trois autres personnes dans sa voiture. Celle-ci démarre et roule à une vitesse vraisemblable grâce aux pédalages des quatre occupants. Les usagers sont cheveux au vent : ni fenêtrage ni pare-brise ne sont présents sur la carrosserie. Les pieds des conducteurs apparaissent et disparaissent régulièrement. À la deuxième minute du film, une voiture de police dépasse la Buick par la gauche et l'oblige à s'arrêter sur le bas-côté. Les quatre personnes attendent. Un zoom permet de rendre compte de leurs visages intrigués tandis qu'un homme, travaillant probablement à la réfection de la voirie (gilet rouge) filme avec son téléphone portable la Buick. Un policier arrive et salue les passagers et le conducteur. Ce dernier tend un document (son permis de conduire ?). Une discussion animée entre le représentant de la police et les conducteurs a lieu, ce qui crée un attroupement de voitures et de cyclistes. Le policier a l'air de feuilletter un livret (peut-être celui de l'exposition). La scène finale montre un semi-remorque reculer et tracter sur son plateau la Buick jusqu'à sa livraison dans l'espace d'exposition d'où la voiture est partie.

## **CHRIS BURDEN**

### **Flying Steam Roller, 2006**

*Chaîne YouTube d'un internaute*

Devant des bâtiments de style anglais, sur une zone assez vaste recouverte de graviers, on découvre un rouleau compresseur jaune. Un homme, debout, en tenue de travail y est installé pour piloter l'engin. Une longue poutre en acier, fixée sur un pied installé au centre de la zone, se déploie jusqu'au-dessus

du rouleur compresseur, lui-même relié à cette poutre par un câble. L'engin démarre : le son du moteur est extrêmement bruyant. Le rouleau compresseur avance selon une trajectoire circulaire autour du pied central. Surgit alors, dans le champ de vision, un bloc de plaques de béton à l'extrémité de la poutre : on comprend qu'il fait contrepoids avec le rouleau compresseur. Après avoir fait un tour et demi, le bruit du moteur s'arrête (sans doute coupé par le performeur) : l'engin décolle très doucement du sol, de quelques dizaines de centimètres. Tout en continuant à tourner autour de l'axe, il s'envole jusqu'à atteindre environ un mètre de hauteur. Le performeur reste droit, mains croisées derrière le dos.

## CHARLIE CHINE

### Les temps élémentaires #03, 2017

Portfolio sur le site web de l'artiste et site web

Une première photographie montre une corbeille à papier qui déborde de feuilles blanches froissées et mise en boule. Une deuxième photographie rend compte d'une table blanche avec une chaise et une machine à écrire. Une troisième photographie montre une femme aux ongles rouges, de dos, habillée d'une robe rouge à pois blanc. Elle est train de taper un texte sur une feuille blanche sur laquelle toutefois rien n'est écrit. Un texte sous l'image a le mérite d'éclaircir le propos : « Depuis 1960, cette installation n'est activée que pour reproduire le texte noté sur la machine à écrire. Ce texte est une ode au travail, issu d'un roman de gare controversé de la fin du 19ème siècle. Il est un regard sur le début de l'industrialisation aux abords de la Tamise à Londres. "J'aime le travail, il me fascine, et je pourrais passer des heures à le considérer. J'adore l'avoir sous la main et la seule idée de m'en débarrasser me fend le cœur." Jérôme K. Jérôme, Trois hommes sur un bateau, sans parler du chien ! 1885. Technologie obsolète, plusieurs décennies plus tard, le texte continue d'être tapé pendant une heure même si la machine à écrire ne possède plus d'encre. Une édition est réalisée à la suite de chaque activation contenant à chaque fois l'ensemble des feuillets dactylographiés numérotés et signés de la main de la secrétaire dactylo effectuant le travail de frappe. »

## CLÉDAT ET PETITPIERRE

Helvet Underground, 2009

*Chaîne Vimeo des artistes*

La vidéo ouvre sur le titre de l'œuvre, suivi du nom des artistes. Puis apparaît la scène : une petite cabane en bois peint, évoquant un chalet alpin. Sur la façade, se détachent de larges feuilles comme un foisonnant motif végétal ; des portes battantes et la présence d'une lumière indiquent que l'on peut entrer dans la maisonnette. Non loin, deux formes oblongues avec un petit anneau au sommet, l'une debout, l'autre au sol. Une verrière architecturale en arrière-plan. Deux personnes sortent de la cabane de manière énergique. À peine le pied de la première figurine a-t-il été posé au sol que celle-ci se met à sautiller. Elle est habillée d'un costume traditionnel qui rappelle les tenues bavaroises : chemisier blanc bouffant, caraco noir, jupon rouge, jupe verte, collant blanc, chaussures noires. Derrière elle, une figurine homme, chemisier blanc, veste rouge, ceinture verte, pantalon noir, chaussettes blanches, chaussures noires. Les deux personnages portent un béret sur une masse de cheveux blonds. Ils ont le visage et les bras totalement recouverts de leur costume. Vu de loin, l'ensemble de ces tenues vestimentaires donne l'impression d'avoir été fabriqué en papier crépon plissé et assemblé selon un motif floral. La femme fait quelques pas, puis tourne sur elle-même et se retrouve face à l'homme qui l'a rejoint du même pas sautillant. Ils dansent ensemble allant d'un côté et de l'autre de la pièce, soulevant leurs bras au ciel. Puis ils tournoient ensemble bras dessus, bras dessous, d'un côté, de l'autre. Une fois cette petite danse effectuée, chacune des figurines se dirige vers un coin de la scène. La femme nettoie une des feuilles de la cabane, tandis que l'homme astique la forme oblongue, qui, on le comprend désormais, représente le poids du système de balancier de l'horloge à coucou. La femme le rejoint et dépoussière consciencieusement le poids au sol tandis que l'homme s'affaire sur le poids à la verticale. Des scénettes (entre observation, déplacements sautillants, nettoyage minutieux des éléments autour d'eux) se succèdent. À la cinquième minute de la vidéo, l'homme s'étire longuement - à moins que ce ne soit comme un cri de victoire. La femme se place devant lui, et l'imité. Le couple continue sa balade exploratoire en sautillant avec la même allégresse. Ils se font un signe de la main, avec la même rigueur gestuelle que lorsqu'ils polissent leur habitat. À la dixième minute, ils se serrent longuement dans les bras et restent totalement immobiles. Jusqu'à ce

que la femme s'écroule au sol. S'est-elle évanouie ? L'homme se penche sur elle quelques instants, à plusieurs reprises, lui prend le pouls au poignet, puis retourne dans la maisonnette. La femme se réveille, reste assise, comme songeuse. Se lève et rejoint l'homme non sans lui avoir, au demeurant fait un signe de la main. Lorsqu'elle arrive devant la porte de la cabane, la femme tombe à nouveau, et reste ainsi, une jambe en l'air, figée. Plus rien ne se passe pendant de longues minutes. Les figurines sont dans leur habitat, invisibles. À la quinzième minute, elles en resurgissent et la scène se rejoue, à quelques détails près. Pas dansés, moments ménagers, postures de contemplation, moments de repos, petites démonstrations de joie, jusqu'à la même chute : la femme s'écroule au sol, l'homme vient prendre son pouls, rien n'y fait. Et puis finalement, la main de la femme s'agite et tapote le sol, comme si elle reprenait vie. L'homme s'éloigne alors et s'étire à nouveau longuement. La femme se redresse et regarde l'homme rentrer à nouveau dans la cabane horlogère. Elle ne bouge pas pendant un long moment, puis se lève et y retourne elle aussi. L'homme sort par la fenêtre latérale et fait un coucou de la main. On devine qu'ils continuent leurs tâches ménagères à l'intérieur de la cahute. Et puis le couple sort une troisième fois, rejoue la petite danse initiale et quitte, toujours d'un pas allègre et sautillant, la scène.

## ÉDITH DEKYNDT

### One Thousand and One Night, 2017

*Site web de l'artiste*

Deux photographies racontent la performance.

Sur la première, dans une pièce aux murs blancs, on découvre un carré de lumière duquel émerge un nuage de poussières. Un jeune homme, habillé en noir, tient un balai de ses deux mains, et s'affaire à balayer. Sur la deuxième photographie, prise de plus loin et légèrement plus en plongée, on voit un autre jeune homme, lui aussi habillé en noir, en train de balayer. Le nuage de poussière est moins impressionnant. Le texte précise que la poussière a été ramassée auparavant dans les pavillons de l'Arsenale et qu'une lumière épouse parfaitement le carré de poussières. Lorsque le tapis de poussières n'est plus exactement éclairé par la lumière, qui elle-même tourne lentement autour d'un axe, un performeur vient balayer pour déplacer la poussière afin que le carré de poussières colle à nouveau parfaitement au carré de lumière.

## **FLORENCE DOLÉAC** **Marchands de sable, 2019**

*Site web de l'artiste*

Des photographies en noir et blanc présentent des gros plans sur des balais de paille. Leurs formes ont été modifiées par rapport au balai traditionnel : certaines zones ont été fabriquées avec des pailles plus courtes que d'autres. Ainsi édentés, ces balais permettent de dessiner des motifs dans du sable : le balai est devenu tel un pinceau calligraphique, invitant à dessiner des traits aux courbes harmonieuses de différentes épaisseurs. Sur deux photographies en couleur, on voit les balais (cinq modèles de découpe différente) accrochés au mur d'une salle et dans l'âtre d'une cheminée. Au sol, sur des tomettes, du sable éparpillé. D'autres photos documentent l'action : sur l'une d'elles, deux femmes s'activent à dessiner des motifs tandis qu'un homme traverse la pièce. Sur d'autres, on voit une ribambelle d'enfants en train de s'amuser à expérimenter les balais.

## **KITTY MARIA** **A Static Load Test For Seat And Backrest, 2017**

*Site web de l'artiste*

Une dizaine de photographies de la performance montre l'artiste assise sur un tabouret, le dos incliné vers l'arrière, au milieu d'un cube formé par des profilés acier reliés par des pièces plastiques rouges. Kitty Maria est assise dans une machine, au milieu d'une pièce qui ressemble à un laboratoire : murs de carrelages blancs, machines de contrôle sur guéridons métalliques, tuyaux de plastiques enroulés et accrochés à divers éléments de bois, système d'ouverture et de fermeture de ce qui semble être de l'arrivée d'air comprimé. L'artiste est habillée d'une robe blanche qui évoque les blouses de laboratoire. Des plans serrés montrent que des pièces plastiques rouges appuient sur sa poitrine et ses cuisses. On comprend que ces pièces, parce qu'elles sont reliées à un système électronique, appuient sur son corps de manière régulière, pour éprouver sa résistance physique. Une photographie montre une vue d'exposition où la vidéo est présentée sur trois écrans simultanément.



## **LUDIET PEILLEX** **Rocking Knit, 2012**

*Chaîne Vidéo de l'ECAL, école cantonale d'art de Lausanne*

Une vidéo montre un jeune homme, revêtu de la veste blanche du scientifique assis sur une surprenante chaise à bascule. Aux quatre angles du piétement courbé qui permet la bascule de la chaise, s'élèvent quatre tasseaux de bois qui se rejoignent en carré environ cinquante centimètres au-dessus de la tête de l'utilisateur. On distingue un système de roues, un long tube de plastique ainsi que trois modules rouge vif : le premier est un cylindre placé sous le siège, le deuxième est un carré positionné sur la veste blanche au niveau du cœur du jeune homme et le dernier est un volume cylindrique situé au centre du carré de bois. Deux plans serrés se succèdent : on y découvre de prime abord un tube de laine rouge qui s'extrude « tout seul » et descend progressivement juste au-dessus de la tête de l'utilisateur. Puis on voit que les roues dentées s'enchevêtrent l'une dans l'autre et fonctionnent grâce au mouvement de la chaise à bascule vue. Le mystère est résolu : l'armature carrée soutient un tricotin et le système d'engrenage mécanique lié au mouvement de bascule de la chaise permet de produire du tube en laine. Dans le dernier plan, un deuxième jeune homme surgit dans le champ. Il porte lui aussi une veste blanche et tourne le dos à la caméra. Il s'assied et quelques instants après, met un bonnet rouge du même matériau que le tube que l'on a vu précédemment s'extruder.

## **MAKKINK & BEY** **Dust Furniture, 2004**

*Site web des designers*

Une photographie présente un siège gonflable relié à un aspirateur. Le profilé de la chaise est plutôt anguleux, ce qui tranche avec l'impression d'un siège pataud obtenu par le gonflage du profilé anguleux. Le matériau textile est sans doute une toile plastique brillante blanche. L'aspirateur est d'un autre âge. Probablement entre les années 1920 et 1930. On comprend que c'est la poussière ramassée par l'aspirateur qui permet de donner forme au fauteuil. Sur d'autres photographies, on découvre plusieurs formes de sièges, tous aussi patauds, associés à d'autres aspirateurs tous aussi rétros. Parfois on voit la forme textile avant qu'elle ne soit mise en volume. Un patron de tex-

tile blanc plus ou moins volumineux selon le fauteuil. Un mode d'emploi, fait d'illustrations et de photographies, reprenant les principes graphiques des livres des années 1950 sur le mobilier art décoratif, explique la mise en œuvre technique. C'est une femme qui est représentée, son aspirateur à la main, pour fabriquer en gonflant, un tabouret style Louis XV.

## **MAKKINK & BEY**

### **Slow Car, 2006**

*Chaîne YouTube Dutch Profile*

La vidéo est un reportage sur le studio de design Makkink & Bey : le designer Jurgen Bey explique dans son interview qu'il a souhaité réfléchir aux nouveaux espaces de travail. Selon lui, le campus pourrait être un lieu de partage des savoirs de manière beaucoup plus active. À la troisième minute de la vidéo, apparaît la Slow Car dans un paysage de campagne : sur roulettes motorisées, une curieuse forme composée de trois volumes comme pluggés les uns sur les autres, se déplace lentement. Des jambes sortent de ce monobloc, et reposent sur un socle juste au-dessus des roulettes. Lorsque la Slow Car, nouveau bureau mobile qui permet de travailler en voyageant, quitte le champ de la caméra, un cycliste apparaît dans le cadre, roulant en sens inverse. En découvrant la vitesse du vélo, on réalise à quel point la Slow Car se déplace lentement. Dans les plans suivants, on découvre Jurgen Bey assis dans son véhicule : il est assis comme pris en étau dans le monobloc, derrière une surface vitrée. La caméra est ensuite installée à l'intérieur de l'habitacle. Le trafic est dense. Dans la dernière minute, on découvre la Slow Car de très près. Les trois volumes superposés sont composés par l'assemblage de formes multiples colorées (un vert kaki, un blanc crème, un rouge brique) qui s'emboîtent les unes dans les autres, comme un puzzle.

## **GORDON MATTA-CLARK**

### **Clockshower, 1973**

*Vidéo de l'artiste, vu à l'exposition monographique*

*Gordon Matta-Clark au musée du Jeu de Paume, 2018*

Un long et lent mouvement de caméra fait découvrir des feuilles d'acanthe sculptées. Il est difficile de se rendre compte de la taille de ce qui est filmé, mais une main gantée de blanc apparaît à gauche du cadre, et se saisit d'une des volutes

pour grimper. On comprend alors que cet élément sculpté est monumental. Le corps de l'artiste apparaît au fur et à mesure, vêtu d'un collant noir, d'un pardessus et d'un chapeau. Il grimpe sur la forme végétale jusqu'à disparaître du cadre. La caméra continue alors son mouvement, et on voit Matta-Clark dos au spectateur, debout, les pieds reposant sur un petit débord formé par la circonférence d'une grande horloge. Il reçoit de l'eau sur la tête et le corps. Sa tête est par ailleurs au centre de l'image et exactement au centre des trois aiguilles de l'horloge, qu'il manipule pour recevoir un jet d'eau plus puissant. L'artiste semble chercher volontairement les jets d'eau - ce que confirme un gros plan en vue latérale : sous une pluie d'eau, il commence alors à se laver les dents de manière un peu outrancière. Puis, lorsque vient le moment de se rincer la bouche, il se tient alors sur une seule jambe, à la manière d'un flamant rose, récupérant l'eau du point d'où elle sort, et s'aspergeant alors allégrement le visage. La scène est cocasse. Vient ensuite le temps du rasage : le visage exagérément recouvert de mousse, il se regarde dans un miroir et étire en longueur l'action. Il passe de nouveau son visage sous le jet d'eau pour nettoyer les traces de mousse. Le plan suivant montre l'artiste suspendu dans un hamac, attaché aux deux aiguilles de l'horloge, entièrement recouvert de mousse, comme immobile et serein. L'opération du rinçage est plus délicate et l'artiste tente tant bien que mal de se rincer en se saisissant du tuyau d'arrosage enroulé autour des aiguilles tout en étant suspendu dans un hamac, position plutôt inconfortable. Il y a quelque chose de l'ordre du clownesque et de l'équilibriste quand il se rince. À la douzième minute, un nouveau plan débute : la caméra filme de beaucoup plus loin. Gordon Matta-Clark est tout en haut d'une tour, en train de faire tourner les aiguilles de l'horloge de manière rapide et efficace. La caméra commence alors un long dézoomage de la focale qui nous amène de la hauteur d'un building à un trottoir new-yorkais, au milieu d'une circulation autoroutière, à l'intersection de deux rues. La tour n'est alors qu'une fine silhouette qui se dessine dans le ciel. On réalise le vertigineux exploit physique de l'artiste.

## **CLAES OLDENBURG**

### **Bedroom Ensemble, 1963**

*Livre monographique* Claes Oldenburg – Cossje Van Bruggen,  
le grotesque contre le sacré, *Éric Valentin*

L'œuvre met en scène une chambre à travers ses éléments de mobilier : lit, canapé, commode, table de chevet, lampe, store vénitien. L'ensemble paraît de mauvais goût : canapé, tête de lit et coussin en peau de zèbre, manteau en peau de léopard, commode et lampe évoquant les papiers marbrés vénitiens, petits spots au plafond, tapis en peau de mouton. D'autres éléments se retrouvent posés sur le mobilier (bougie, radio-réveil, petites boîtes, miroir rond, manteau et sac). Deux stores, sur le mur face au spectateur, peints en gris sont baissés. Les deux murs latéraux sont peints en blanc. Sur celui de gauche, deux tableaux sont accrochés. Sur le mur droit, une porte.

## **MERET OPPENHEIM**

### **Le déjeuner en fourrure, 1936**

*Catalogue de l'exposition monographique* Meret Oppenheim  
*du musée d'art moderne de la ville de Paris, 1984*

La photographie a été faite par Man Ray. Une tasse à café, sa soucoupe et la petite cuillère posée dessus sont recouvertes de fourrure. Il semble que deux types de poils recouvrent les trois objets : sur l'extérieur de la tasse et le manche de la cuillère, la fourrure a une couleur mordorée et les poils semblent plus lisses et plus ras. L'intérieur de la tasse, la soucoupe, son anse et la cuillère sont recouverts d'une fourrure plus dense, plus sombre et dont les poils sont plus longs. L'intérieur de l'anse de la tasse n'est pas gainé de poils : on peut apercevoir la céramique, de couleur jaune.

## **GIANNI PETTENA**

### **Sans titre (Laundry), 1969**

*Livre monographique du designer* Gianni Pettena, 1966-2021,  
*Mousse Publishing*

Une première photographie, prise en contre-plongée montre la face imposante d'une église. Sur le parvis, des dizaines de personnes regardent un homme et une femme accrochant du linge de maison à un fil. Une autre vue, de la même scène,

sans doute prise au même moment, confirme que l'homme est penché sur un sac : il sort le linge tandis que la femme l'étend et l'accroche avec des pinces à linge. On voit au loin une autre ligne de serviette, drap, taie, torchon, qui volent au vent. La troisième photographie, un gros plan sur des cordes à linge, montrent que différents éléments textiles de couleur et motif variés sont en train de sécher. Sur la quatrième photographie, l'homme et la femme sont en train de partir, la monumentale façade de l'église en arrière-plan étant masquée en partie par un grand drap blanc. Les deux dernières photographies montrent une foule dense en train d'écouter deux hommes qui vont sans doute prendre la parole. On y reconnaît l'homme qui étendait le linge.

## **GIANNI PETTENA** **Wearable Chairs, 1971**

*Vu dans la collection du musée Georges Pompidou*

Six formes rectangulaires en pin avec des sangles blanches sont accrochées au mur. Sur une stèle, sous les formes, une chaise est installée enduite dans la résine. On comprend alors que les éléments au mur sont des chaises pliées. Cinq feuilletts originaux sont posés sur la stèle. Un texte est tapé à la machine. Il s'agit du protocole de la performance. « *To these chairs life was given / between 3pm and 5pm / On February 12, 1971* »

« *A very ephemeral life / Only when / they are worn* »  
« *Otherwise they lie / dismembered / without any meaning* »  
« *It seems that / the meaning is / being tied to / the chair* »  
« *Now / these chairs are here / as witness / of the time/ they had life* »

Dix photographies témoignent de la performance. On y voit les performeurs dans différentes situations : en train de monter ou de descendre d'un bus, la chaise attachée dans le dos, mais aussi assis dans le bus ; en train d'attendre les uns à côté des autres sur un trottoir, assis sur la chaise dépliée ; en train de grimper les marches pour s'installer en hauteur ; assis en cercle au milieu d'un trottoir ; en train de marcher ; en train de sangler la chaise sur le corps.

## **PY & VERDE**

### **Les édredons, 2009**

*Site web des artistes*

La vidéo ouvre sur le titre de l'œuvre. Puis l'on découvre une salle au sous-sol, éclairée naturellement par des puits de lumière. Six poteaux soutiennent la dalle de l'étage supérieure. Au centre, trois oreillers, suspendus au plafond par des crochets qui évoquent les crochets de boucher, tournent sur eux-mêmes : ils s'entrechoquent les uns aux autres. Des plumes volent : les oreillers sont percés. Au sol, un grand amas de plumes qui dessine un cercle. Régulièrement, le mouvement des oreillers ralentit : ceux-ci semblent s'immobiliser tranquillement ; dès lors, les plumes ne se dispersent plus. Mais ce n'est que pour une courte pause. Le tournoiement repart de plus belle et les oreillers se percutent à nouveau. Dans les dernières secondes de la vidéo, un gros plan montre les plumes qui volettent et tombent en douceur pour recouvrir le sol progressivement. On pourrait avoir l'impression de voir des flocons de neige tomber.

## **DELPHINE REIST**

### **Caddies, 2003**

*Site web de l'artiste*

Une photographie montre trois caddies et un chariot orange au beau milieu d'une flaque d'eau. On comprend qu'ils sont en mouvement car l'un des caddies est flou : il est en train de se déplacer. Les ronds circulaires de la flaque d'eau indiquent que les deux autres caddies doivent tourner sur eux-mêmes. La scène se déroule au beau milieu d'un parking, en hiver. En arrière plan, des arbres sans feuille, un ensemble de maisons en brique rouge et un building en verre accentuent la sensation de désolation et de tristesse du paysage.

## **VIVIEN ROUBAUD**

### **Brooms, 2012**

*Site web de l'Artist Run Space La Station*

Une photographie montre trois balais dans l'espace positionnés à la verticale bien que légèrement inclinés, et tenant, comme par magie, tous seuls. Au-dessus des balais, un grand hamac bleu est suspendu au plafond : c'est l'œuvre d'un autre artiste. Une autre image, constituée de quatre photographies qui

se succèdent comme en chronophotographie, témoigne du mouvement des balais d'avant en arrière. Les matériaux de l'œuvre sont précisés : on comprend alors que les balais sont motorisés et qu'ils se déplacent dans l'espace.

## **OSKAR SCHLEMMER**

### **La danse des bâtons, 1927**

*Catalogue de l'exposition monographique Oskar Schlemmer  
du musée Cantini, 1999*

Sur une scène de théâtre, fond noir, un projecteur posé en douche illumine un homme dont le corps est recouvert d'un costume collant noir. Douze bâtons dont on peut supposer qu'ils font environ un mètre cinquante sont greffés sur son corps. L'homme est de dos. Quatre des bâtons, allant des pieds jusqu'au milieu du corps, sont greffés de part et d'autre des cuisses. Deux bâtons sont attachés à l'arrière des bras et s'étendent jusqu'au sommet de la tête, tandis que deux autres bâtons sont greffés à l'arrière des avant-bras, et créent une diagonale du coude jusqu'au mollet opposé. Enfin, deux bâtons sont attachés au niveau des hanches et s'élèvent jusqu'à plus de deux mètres de hauteur au-dessus de la tête. Le danseur a deux bâtons dans les mains. Tous ces bâtons prennent puissamment la lumière du projecteur et leur manipulation permet de dessiner de grandes lignes directrices dans l'espace. Les bâtons matérialisent graphiquement les directions spatiales que l'homme crée en se déplaçant.

## **ROMAN SIGNER**

### **Kayak, 2000**

*Chaîne YouTube d'un internaute*

Une vidéo, projetée sur le mur blanc d'une salle d'exposition (la légende précise qu'il s'agit du Hamburger Bahnhof à Berlin), montre un homme avec un casque de moto blanc, assis dans un kayak bleu, en train de se faire tracter sur une route de campagne, comme s'il était en train de naviguer sur l'eau. L'homme fait un signe de la main droite, la caméra tourne et on découvre un troupeau de vaches noires et blanches en train de courir et de suivre la voiture qui tracte le kayak. Leurs cloches résonnent à tout va. La caméra revient sur l'homme au kayak qui semble faire la course avec les vaches.

## **WIEKI SOMERS**

### **Merry-Go-Round Coat Rack, 2009**

*Chaîne Vidéo de l'artiste*

Une série de gros plans dévoile un élément grillagé devant lequel on peut voir des cordes bicolores et des longues étiquettes en textile rouge et blanc qui bougent tout doucement. Puis, on voit l'objet dans son entièreté : un immense cylindre composé par le grillage et les cordes au bout duquel des cintres sont suspendus. Le plan fixe, qui présente la structure, est monté en accéléré. On suit donc des hommes et femmes (les visiteurs du musée) qui traversent l'espace dans lequel cet objet se trouve. Au fur et à mesure de la journée, que l'on visionne en quelques minutes, des cintres vides et suspendus sont recouverts de manteaux. Les plans suivants explicitent le fonctionnement de l'objet. Des mains actionnent les cordes pour faire monter ou descendre le manteau et le cintre. Un médaillon en métal numéroté accroché à la corde peut ensuite être détaché et fait office de clés. Il s'agit bien, comme le titre l'indique, d'un vestiaire. La bande sonore du film évoque une chansonnette jouée au carillon qui irrémédiablement renvoie au monde de l'enfance.

## **SIMON STARLING**

### **Shedboatshed, 2005**

*Site web de la galerie de l'artiste, The Modern Institut*

Neuf photographies racontent l'action de l'artiste.

La première est en couleur. Une cabane en bois, plutôt détériorée, est présentée dans un espace d'exposition. Elle est construite de manière assez sommaire. Il s'agit d'une forme parallélépipédique, d'environ cinquante mètres carrés, réalisée par l'assemblage de grandes planches de bois brutes. On n'en perçoit que deux côtés. Le toit, à une pente, est fait de plaques posées sur des poutrelles en bois elles aussi. Il déborde amplement de l'architecture. Sur la face la plus longue et la plus haute, sont greffés quatre compartiments ouverts, qui montent jusqu'à mi-hauteur et qui sont reliés par un unique petit toit dont la pente est inversée par rapport au toit principal. Entre le toit des compartiments et le toit du bâtiment, une rame est accrochée obliquement. La pale est striée, en son centre, d'une bande de peinture blanche. On devine, sur la façade latérale, une ouverture, qui fait office de porte.



La deuxième photographie est en couleur et présente l'intérieur de la cabane : celle-ci est totalement vide, les planches sont assemblées de manière très grossière laissant apparaître un grand jour. Une lumière suspendue éclaire l'intérieur. Une pelle et un filet de pêche (?) traînent dans un coin.

La troisième photographie est en noir et blanc. Elle présente la même architecture en bois selon le même angle de vue mais prise sur un site en extérieur, dans un espace naturel. Les compartiments vides dans la première photographie abritent ici des rondins de bois. À l'angle de la façade, coincé à gauche des compartiments, une forme cylindrique est posée là sans qu'on ne sache vraiment quel est son usage. L'ouverture sur la façade latérale est désormais obstruée d'une porte. Le sol est jonché de feuilles mortes. La rame est accrochée exactement au même endroit que sur la photo précédente. Derrière la cabane, on peut voir de grands arbres, sans feuille. C'est l'hiver probablement. Le cadrage de la photo laisse apparaître la perspective d'un chemin qui s'enfonce dans un environnement boisé. Une certaine tristesse se dégage de la photo.

La quatrième photographie propose le même angle de prise de vue, mais la cabane a été démontée en grande partie. Des deux façades que l'on voyait précédemment ne reste que la silhouette formée par les poutres principales. Il n'y a plus de toit. Il n'y a plus de compartiment de stockage. Restent encore les deux autres murs, ceux dont la première photographie ne pouvait rendre compte. L'intérieur de l'architecture est totalement vide, si ce n'est une échelle, encore installée, et prenant appui sur la poutre la plus haute. Elle a probablement servi à dépecer le toit. On peut voir que l'ensemble du bâtiment est installé sur des solives. Le sol est jonché d'une grande poutre, de morceaux de bois et d'autres éléments qu'on ne peut pas vraiment distinguer. Le soleil est présent et vient de la gauche du bâtiment. Les ombres sont plutôt marquées.

La cinquième photographie montre une longue ligne de planches de bois, installée sous une immense toiture ouverte, donnant sur un espace dénudé en bord de lisière. On reconnaît les plaques de la toiture. Par-dessus, quelques planches de bois sont posées. De part et d'autre de ce regroupement, l'espace est vide. On reconnaît le même type de sol que sur la photo précédente. On suppose que l'artiste s'est installé sous cette grande halle, non loin de la cabane en bois qui a été définitivement déconstruite. Tout

à gauche, on devine, posées sur des palettes, des poutres de bois parfaitement usinées. On peut supputer que l'on se trouve dans une scierie. Un barbecue de fortune et quelques rondins de bois sont aussi présents dans l'espace.

Sur la sixième photographie, l'artiste est en train de percer ou de visser quelque chose dans une longue planche de bois, posée sur trois tréteaux. Au sol, au premier plan, quatre rectangles de bois sont alignés. Ce sont les plaques de la toiture. À côté, posée sur des poutrelles, une forme en bois, découpée sommairement qui rappelle le profil d'un navire. En arrière-plan, des éléments divers : le barbecue, qui a été déplacé au loin, une caisse sur roulette, du textile plié, des éléments en bois rangés le long d'un mur.

La septième photographie dévoile une forme, posée sur les quatre tréteaux. Des profilés en bois percés, au nombre de neuf, sont alignés. Au centre de tous ces profilés, de manière longitudinale, sont posées deux poutres de section carrée, sur lesquelles sont fixées à angle droit quatre longues poutres en bois, d'une section carrée deux fois plus petite. Il est difficile encore de deviner ce que l'homme est en train de fabriquer. Sur la gauche, le profil qui évoque la silhouette d'un navire est désormais assemblé avec des serre-joints. De l'autre côté des tréteaux, une très longue forme rectangulaire, elle aussi composée de planches de bois assemblées avec des serre-joints, est posée à quelques centimètres du sol. Un deuxième homme, derrière cet assemblage, semble discuter avec le premier. Sur le barbecue, au loin, une casserole fumante.

La huitième photographie résout le mystère de ce qui était en cours de fabrication : il s'agit d'une barque à fond plat, qui a été déposée sur une rampe d'accès à la rivière. Elle est attachée via une cordelette à une pièce métallique fixée dans un mur bétonné. Une partie de la barque flotte déjà tandis que l'autre est encore posée sur la zone bétonnée de la rampe. On reconnaît les profilés bois qui étaient auparavant posés sur les tréteaux. À gauche de la barque, la rive boisée. À droite, deux autres barques. Au loin, des bâtiments plutôt imposants émergent des espaces boisés.

La dernière photographie montre la même barque, au milieu de l'eau. Un homme est debout, à l'arrière du navire et rame avec une seule pale. Un homme assis à l'avant (l'artiste ?) regarde le rameur. Entre eux deux, un chargement, dont

on ne peut devenir la teneur. En arrière-plan, des bâtiments industriels : un hangar dont une partie est à ciel ouvert, deux gigantesques structures en silo, relié par un pont à leur sommet, un bâtiment qui ressemble à un immeuble.

## **STUDIO GLITHERO** **The Long Drop, 2009**

*Site web des designers*

La vidéo débute sur un gros plan de deux mains en train de visser une cornière en bois légèrement évasée. On découvre ensuite, par une vue en plongée, un homme et une femme en train d'assembler une série de cornières en bois qui toutes assemblées dessinent une courbe, installée à environ deux mètres du sol. Cette courbe repose sur de fins tasseaux de bois. Les plans suivants détaillent à la fois le principe de construction et d'assemblage, et la forme globale de l'ensemble : une spirale qui démarre à plus de deux mètres (on aperçoit un escabeau en arrière-plan). À environ un mètre de hauteur, les cornières s'évasent jusqu'à quasi s'aplanir : elles sont assemblées par paire, de sorte que la largeur de la zone est triplée par rapport aux proportions de la cornière d'origine. Les designers, une fois la structure fabriquée, font une série d'opérations préparatoires : passer au pinceau un produit sur le bois, peser des matériaux liquides et en poudre pour les mélanger ensuite. Une seconde séance de travail débute alors : habillés de vestes blanches, les designers déversent des seaux de matière liquide, couleur rouge brique, dans la cornière en bois. La matière visqueuse s'écoule rapidement au début, lorsque la pente est importante, puis plus lentement lorsqu'elle arrive sur la zone plane. Les nombreuses coulées successives créent des déplacements de la matière par couches successives, jusqu'à ce que celle-ci déborde complètement de ce qui est en fait, on le comprend alors, un moule. Une fois la matière figée et le moule rempli à ras bord, les cornières sont démontées. Ne reste que la forme finale de la coulée tenue par les fins tasseaux de bois. C'est une table qui se construit en même temps qu'elle se fige dans le processus de la fabrication.

## **STUDIO SWINE**

### **Sea Chair, 2012**

*Site web des designers*

Une vidéo montée comme un teaser raconte le processus de fabrication d'un tabouret nommé Sea Chair.

Le film s'ouvre sur des prises de vue d'un chalutier en mer, au petit matin, et sur les gestes d'un marin pêcheur qui retire son filet de l'eau. Le cadrage s'élargit, on découvre la taille modeste du bateau de pêche. Un plan sur les vagues en pleine mer desquelles émergent le titre Sea Chair.

Fondu au noir.

Panorama sur une ville côtière. Gros plan sur le bateau de pêche. Puis le film montre les gestes des marins au moment précis de la récolte de la pêche. Sont emprisonnés dans les filets, des poissons, mais aussi des morceaux de plastique et des coquillages. Les pêcheurs font le tri en les séparant dans des caquettes en plastique. S'ensuit une série de plans qui alternent les gestes des marins pêcheurs (trier le poisson, dérouler à nouveau les filets dans l'eau, jeter l'ancre) avec d'autres gestes, effectués par d'autres mains, moins abîmées. Un processus de fabrication apparaît progressivement : découper le plastique, le faire fondre à centre trente degrés pour obtenir une pâte, presser celle-ci entre deux plaques de bois, puis la mouler dans une cornière en acier, refroidir le plastique fondu dans l'eau de la mer, percer la galette obtenue par la presse, l'assembler avec les piétements obtenus par le moule cornière. Le film finit sur une vue globale de la pièce produite, un tabouret à trois pieds, numéroté avec les coordonnées GPS de la pêche.

## **JOANA VASCONCELOS**

### **Wash and Go (1998)**

*Site web de l'artiste*

La vidéo ouvre avec un plan serré sur des formes tubulaires textiles colorées. Puis le titre apparaît : Wash and Go. Sur la gauche et la droite de l'image, ces mêmes formes s'animent en tournoyant. On comprend qu'il s'agit de collants de nylon pour femmes. Ces collants, en tournant, se touchent de plus en plus. On a l'impression de les voir virevolter, comme si c'était des jupes. La caméra s'éloigne, et on découvre deux formes cylindriques qui tournent sur elles-mêmes comme des rouleaux de lavage de voiture. Une femme passe alors entre les

deux rouleaux, effleure doucement les collants. Puis un gros plan sur une main touche l'objet. On découvre alors Joana Vasconcelos au milieu de l'œuvre, qui de bas en haut, caresse la masse cylindrique de collants tournoyant. La dernière image montre les rouleaux en train de ralentir le mouvement jusqu'à immobilisation complète.



## **Prélude •**

## **• Ouverture**

### **De l'art-action à l'art fiction**

p. 39

1. Dialogue
2. Objet performantiel
3. L'usage comme médium
4. De la fonction à la fiction

### **Effets de fiction dans les performances**

p. 87

1. Quand y-a-t-il de la fiction ?
2. Les dimensions fictionnelles de la performance
3. Pour un effet de fiction
4. Effets de la fiction

### **Performances fictionnées**

p.139

1. Définir la performance fictionnée
2. Performances-fictions et hétérotopies
3. Actions et fiction, praxis et poétique
4. Fictions agissantes

### **Fictions d'objets**

p.215

1. Design et fictions
2. Objets et récits
3. Performer l'usage
4. Déploiement néo-pop
5. Les performances-fictions et leur double

### **L'art de la tangente**

p.307

1. Cool performances
2. Créer, est-ce encore résister ?
3. Prendre la tangente





# **Bibliographie**



---

**L**a bibliographie, tout comme l'index, est organisée par notions principales. Les grands axes qui traversent la thèse (objet, performance, fiction) sont ainsi placés en début de la bibliographie. Certaines de ces notions sont ensuite appréhendées en sous-catégories.

Ce faisant, il s'agit de donner à voir autant les autrices, auteurs, créatrices, créateurs ayant nourri la thèse que de dévoiler les choix personnels et méthodologiques qui ont été activés pendant la recherche.

---

## OBJET

### OUVRAGES GÉNÉRALISTES

Dagognet, François, *Éloge de l'objet : pour une philosophie de la marchandise*, Paris, Vrin, 1989

Greff, Jean-Pierre (dir.), *Contribution à une culture de l'objet*, Strasbourg, Ecole des arts décoratifs de Strasbourg, 1995

Keller, Jean-Pierre (dir.), *L'objet*, catal. expo., Lyon, Frac Rhône-Alpes, 1995

Poirier, Jean, « L'homme, l'objet et la chose » dans *Histoire des mœurs*, T.1, vol 2, Paris, Gallimard, 2002

### OBJETS, USAGE, EXPÉRIENCE

Clarke, Jackie, « L'organisation ménagère comme pédagogie.

Paulette Bernège et la formation d'une nouvelle classe moyenne dans les années 1930 et 1940 », traduit de l'anglais par H. Tronc, dans *Travail, genre et société*, 2005/1, n° 13

De Certeau, Michel, *L'invention du quotidien. 1. Arts de faire*, Paris, Gallimard, 1990

De Certeau, Michel, *L'invention du quotidien. 2. Habiter, cuisiner*, Paris, Gallimard, 1990

Fau, Alexandra, *La tyrannie des objets*, catal. expo., Paris, Galerie des galeries, B. Chaveau, 2013

Flusser, Vilèm, *La force du quotidien*, traduit de l'anglais par J. Mesrie et B. Niceall, Tours, Mame, 1973

Flusser, Vilèm, *Les gestes*, Paris, Al Dante, 2014

Flusser, Vilèm, *Choses et non-choses : esquisses phénoménologiques*, traduit de l'allemand par J. Mouchard Paris, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1996

Stiegler, Bernard, « Penser les Usages » dans *Azimuts*, Saint-Étienne, Cité du design, 2002

### OBJET ET MILIEUX

Citton, Yves, en collaboration avec Saskia Walentowitz, « Pour une écologie des lignes et des tissages », *Revue des Livres*, n° 4, mars 2012

Dautrey, Jehanne (dir.), *Milieus & créativité*, Dijon, les Presses du réel, 2016

Latour, Bruno, *Nous n'avons jamais été modernes*, Paris, la Découverte, 1991

Latour, Bruno, « Notes sur certains objets chevelus », dans *Nouvelle revue d'ethnopsychiatrie*, n°27, 1995

Simondon, Gilbert, *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris Aubier-Montaigne, 1969

## **CULTURE MATÉRIELLE, (ANTHROPOLOGIE, SOCIOLOGIE)**

- Barthes, Roland, « Le monde objet » dans *Essais critiques*, Paris, Seuil, 1964
- Barthes, Roland, « L'imagination du signe » dans *Essais critiques*, Paris, Seuil, 1991
- Barthes, Roland, « La sémantique de l'objet » dans *L'aventure sémiologique, Œuvres complètes T.2*, Paris, Seuil, 2002
- Baudrillard, Jean, *Le système des objets*, Paris, Gallimard, 1978
- Baudrillard, Jean, *Pour une critique de l'économie politique du signe*, Paris, Gallimard, 1977
- Barthes, Roland, *Mythologies*, Paris, Seuil, 2014
- Breton, André, « Crise de l'objet », dans *Le Surréalisme et la peinture*, Paris, Gallimard, 1965
- Claustres, Annie, *Objets emblèmes, objets du don : enjeux postmodernes de la culture matérielle (1964 à nos jours)*, Dijon, les Presses du réel, 2017
- Descola, Philippe et Ingold, Tim, *Etre au monde, quelle expérience commune*, traduit de l'anglais par B. Fau, Lyon, PUL, 2014
- Descola, Philippe, *Une écologie des relations*, Paris, CNRS éditions, 2019
- Philippe Descola, Anthropologie de la Nature, leçon inaugurale, 29 mars 2001. Disponible sur <https://www.college-de-france.fr/site/philippe-descola/inaugural-lecture-2001-03-29.htm>, [consulté le 1er mars 2021].
- Detton, Keren, *Les objets domestiquent*, catal. expo., Dunkerque, Frac Nord-Pas de Calais, 2017
- Ingold, Tim, *Marcher avec les dragons*, traduit de l'anglais par P. Madelin, Paris, Zones sensibles, 2013
- Pais, Filipe, *Le retour des objets, quasi objets et super-objets*, Paris, Fondation Calouste Gulbenkian, 2018
- Toffin, Gérard, « André Breton, précurseur du musée du quai Branly », dans *Les temps modernes*, n° 686, 2015/5

## **OBJET & CINÉMA**

- Cavalier, Alain, *Le filmeur. La rencontre. Ce répondeur ne prend pas de message / l'intégrale autobiographique de Alain Cavalier*, [1978 - 2005], Caméra One, 2005, 3 DVD
- Dupieux, Quentin, *Rubber*, 2010, Realitism film, 2010, 1 DVD
- Nelson, Georges, *Requiem*, 1960. Disponible sur <http://www.georgenelsonfoundation.org/george-nelson/works/requiem-512.html> [consulté le 19 septembre 2019]
- Nyst, Jacques Louis, *L'objet*, 1974. Disponible sur <https://vimeo.com/141764222> [consulté le 25 novembre 2019]
- Maassen, Lucas, *The sitcom*, 2014. Trailer disponible sur <https://vimeo.com/86405805> [consulté le 12 novembre 2019]

## **OBJET ET SURREALISME**

Guigon, Emmanuel (dir.), *L'objet surréaliste*, Paris, J. -M. Place, 2005  
Guignon, Emmanuel et Sebbag, Georges, *Sur l'objet surréaliste*,  
Dijon, les Presses du réel, 2013

# PERFORMANCE

## OUVRAGES GÉNÉRALISTES

Airaud, Stéphanie (dir.), *Participa(ct)ion*, Vitry-sur-Seine, Mac Val, 2014

Airaud, Stéphanie et Brignone, Patricia (dir.), *Du dire au faire*, Vitry-sur-Seine, Mac Val, 2012

Brit, Mehdi et Meats, Sandrine, *Interviewer la performance*, Paris, Manuella Éditions, 2014

Brugerolle de Marie (dir.), *Post Performance Future, session 2, la performance et ses objets*, ENSBA Lyon, 2012

Coellier, Sylvie (dir.), *La performance, encore*, Aix-en-Provence, Presses Universitaires de Provence, 2016

Danvers, Francis, « Regard croisé sur l'évènement » dans *Pensées plurielles*, n°13, Paris, De Boeck Supérieur, 2006

Després, Aurore (dir.), *Gestes en éclats : art, danse et performance*, Dijon, les Presses du réel, 2016

Fried, Michael, *Contre la théâtralité : du minimalisme à la photo contemporaine*, traduit de l'anglais (Etats-Unis) par F. Durand-Bogaert Paris, Gallimard, 2007

Goldberg, RoseLee, *La performance : du futurisme à nos jours*, traduit de l'anglais (Etats-Unis) C.- M. Diebold, Paris, Thames & Hudson, 2001

Goumarre, Laurent et Kihm, Christophe, *Performances contemporaines*, Artpress2 n°7, Paris, novembre 2007

Kihm, Christophe, *Performances contemporaines 2*, Artpress2 n°18, Paris, août 2010

Loisy, Jean (dir.), *Hors limites - l'art et la vie, 1954-1994*, catal. expo., Paris, Centre Georges Pompidou, 1994

Mangion, Eric et Cuir, Raphael (dir.), *La performance : vie de l'archive et actualité*, Dijon, les Presses du réel, 2013

Performance-At-Tate : Into The Space of Art. Disponible sur <https://www.tate.org.uk/research/publications/performance-at-tate> [consulté le 15 avril 2019]

Visser de, Emile (dir.), *Paradigme*, Oblique 01, Les presses pondérées, Paris, sept 2015

## FILMS, IMAGES ET PERFORMANCE

Bullot, Erik (dir.), *Du film performatif*, Faucony-et-la-Mer, It éditions, 2018

Ramos, Julie (dir.), *Le tableau vivant ou l'image performée*, Paris, Institut national d'histoire de l'art, 2014

## CONFÉRENCE ET PERFORMANCE

Athanassopoulos, Vangelis (dir.), *Quand le discours se fait geste : regards croisés sur la conférence-performance*, Dijon, les Presses du réel, 2018

## **OBJET ET PERFORMANCE**

Babin, Sylvette (dir.), *Objets animés*, Esse, N° 75, printemps/été 2012

Boelen, Jan (dir.), *Design By Performance*, Z33 House, Hasselt, 2010. Disponible sur <https://www.z33.be/en/programma/design-by-performance/> [consulté le 12 juillet 2019]

Mangion, Eric et Brugerolle de, Marie (dir.), *Ne pas jouer avec les choses mortes*, catal. expo., Nice, Villa Arson, 2009

Sayre, Henry M., *The Object Of Performance :The American Avant-Garde Since 1970*, Chicago, University of Chicago Press, 1992

Schimmel, Paul (dir.), *Out Of Actions : Between Performance and The Object, 1949-1979*, catal. expo., Los Angeles, Museum of Contemporary Art, 1998

## **PERFORMATIVITÉ**

Austin, John Langshaw, *Quand dire, c'est faire*, traduit de l'anglais par G. Lane, Paris, Seuil, 1991

Bredenkamp, Horst, *Théorie de l'acte d'image*, traduit de l'allemand par F. Joly, Paris, la Découverte, 2015

## **PRAXIS ET POÉTIQUE**

Aristote, *Poétique*, traduit du grec par J. Hardy, Paris, Gallimard, 1990

Formis, Barbara, *Esthétique de la vie ordinaire*, Paris, PUF, 2010



## FICTIONS, RÉEL

- Barthes, Roland, « Introduction à l'analyse structurale des récits », dans *Communications*, 8, 1966
- Baudrillard, Jean, *Simulacre et simulation*, Paris, Galilée, 1981
- Bourriaud, Nicolas, « Topocritique : l'art contemporain et l'investigation géographique », dans *GNS.Global Navigation System*, catal. expo, Paris, Palais de Tokyo, 2003
- Benjamin, Walter, « Le Conteur. Réflexions sur l'œuvre de Nicolas Leskov », dans *Oeuvres III*, traduit de l'allemand par M. de Gandillac, Paris, Gallimard, 2000
- Blanchet, Jean Paul & Bissière Caroline, *Le réel est une fiction, seule la fiction est réelle*, CAC Meymac, 2019. Disponible sur [https://www.cacmeymac.fr/IMG/pdf/Journal-40ans\\_Web.pdf](https://www.cacmeymac.fr/IMG/pdf/Journal-40ans_Web.pdf)
- Chollet, Mona, *La tyrannie de la réalité*, Paris, Gallimard, 2004
- Citton, Yves, « Contre-fictions : trois modes de combat », dans *Multitudes*, n°48, 2012/1, pp.72-78
- Jablonka, Ivan, *L'histoire est une littérature contemporaine : manifeste pour les sciences sociales*, Paris, Seuil, 2014
- Jameson, Fredric, *Penser avec la science-fiction*, traduit de l'anglais (Etats-Unis) par N. Vieillescazes, Paris, Max Milo, 2008
- Jenvrey, Dominiq, *Théorie du fictionnaire*, Paris, Ed. Questions Théoriques, 2011
- Lang, Luc, *Délit de fiction : la littérature, pourquoi ?*, Paris, Gallimard, 2011
- Lavocat, Françoise, *Fait et fiction : pour une frontière*, Paris, Seuil, 2016
- Menoud, Lorenzo, *Qu'est ce que la fiction ?*, Paris, J. Vrin, 2005
- Rancière, Jacques, *Le fil perdu : essais sur la fiction moderne*, Paris, la Fabrique, 2014
- Rancière, Jacques, *Les bords de la fiction*, Paris, Seuil, 2017
- Salmon, Christian, *Storytelling : la machine à fabriquer des histoires et à formater des esprits*, Paris, la Découverte, 2007
- Schaeffer, Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999

## ARTISTES ET DESIGNERS

### Francis Alÿs

Davila, Thierry, *Marcher, créer : déplacements, flâneries, dérives dans l'art de la fin du XXe siècle*, Paris, Ed. du Regard, 2002

Francklin, Catherine, « Francis Alÿs : le narrateur ou l'histoire sans fin » dans *Artpress* n°7, Archives numériques, juillet 2010. Disponible sur <https://www.artpress.com/2010/07/01/francis-alyums-le-narrateur-ou-lhistoire-sans-fin/> [consulté le 10 décembre 2020]

### Maarten Baas

Baas, Maarten (dir.), *Maarten Baas : Hide and seek*, catal. expo., Eindhoven, Lecturis, 2017

### Becquemin & Sagot

La cellule (Becquemin&Sagot) (dir.), *La cellule (Becquemin&Sagot)*, Arles, Analogues, 2016

### Andrea Branzi

Branzi, Andrea, *Nouvelles de la métropole froide : design et seconde modernité*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1992

Branzi, Andrea, *Le Design italien : la casa calda*, Paris, Ed. de l'Équerre, 1985

Branzi, Andrea, *Qu'est-ce que le design ?*, Paris, Gründ, 2009

Geel, Catherine, *Andrea Branzi / entretien*, Saint-Étienne, Cité du design, 2006

Rubini, Constance (dir.), *Andrea Branzi : objets et territoires*, catal. expo., Bordeaux, musée des arts décoratifs et du design, Paris, Alternatives, 2014

### Chris Burden

Burden, Chris, *B-Car, the Story of Chris's Burden's Bicycle Car*, New York, Choke Publications, 1977

### Edith Dekyndt

Busine, Laurent, Gielen, Denis, *Edith Dekyndt : Les Ondes de Love*, Luxembourg, Hornu et Mac's, 2009

Dekyndt, Edith, *I Remember Earth*, Leuven, Facteur humain, 2009

Dekyndt, Edith, *Ombres indigènes*, catal.expo, Bruxelles, Wiels, Dijon, les Presses du réel, 2016

### Brecht et Fluxus

Brecht, Georges, entretien avec Michael Nyman, dans *Studio International*, n° 984, New York, Studio International Foundation, 1976

Feuille, Nicolas (dir.), *Fluxus dixit, une anthologie vol. 1*, Dijon, les Presses du réel, 2002

Filliou, Robert et le lecteur, s'il le désire, *Enseigner et apprendre, arts vivants*, Paris, Bruxelles, Archives Lebeer Hossmann, 1998

Legrand, Véronique et Charles, Aurélie (dir.), *L'esprit Fluxus*, traduit de l'anglais par P. Rouve, catal. expo., Marseille, Musées de Marseille, 1995

Robinson, Julia, « From Abstraction to Model: George Brecht's Events and The Conceptual Turn in Art of the 1960s », dans *October*,

Cambridge, The MIT Press, 2009, pp.77-108

### **Ugo La Pietra**

Galerie Mercier et associés, *Ugo La Pietra*, catal.expo., Paris, galerie Mercier et associés, Paris, Éditions Mercier et associés, 2011  
Restany, Pierre et Vitta, Maurizio, *Ugo La Pietra*, Barcelone, Ed. Gustavo Gilli, 1991

### **Allan Kaprow**

Kaprow, Allan, *L'art et la vie confondus*, traduit de l'anglais par J. Donguy, Paris, Centre Georges Pompidou, 1996

### **Rem Koolhaas**

Koolhaas, Rem, *New York délire : un manifeste rétroactif pour Manhattan*, traduit de l'anglais par C. Collet, Marseille, Ed. Parenthèses, 2002  
Koolhaas, Rem, *Junkspace : repenser radicalement l'espace urbain*, traduit de l'anglais par D. Agacinski, Paris, Payot & Rivages, 2011  
Koolhaas, Rem « Why I wrote «Delirious New York « and others textual strategies », entretien avec Cynthia Davidson, dans ANY, n°0, mai 1993, pp.42-43

### **Gordon Matta Clark**

Diserens, Corinne (dir.), *Gordon Matta-Clark*, Londres, Phaidon, 2003  
Diserens, Corinne (dir.), *Gordon Matta-Clark*, Marseille, musée Cantini, Marseille, musées de Marseille, 1992  
*Gordon Matta-Clark/ Entretiens*, Paris, Editions Lutanie, 2011

### **Alessandro Mendini**

Fiz, Alberto, *Alessandro Mendini : empathie : un viaggio da Proust a Cattelan*, catal. expo., Centre Saint-Benin, Milan, Silvana Editoriale, 2014  
Mendini, Alessandro, *Écrits : (architecture, design et projets)*, traduit de l'italien par P. Caramia et C. Geel, Dijon, les Presses du réel, 2014

### **William Morris**

Morris, William, *Contre l'art d'élite*, traduit de l'anglais par J.-P. Richard, Paris, Hermann, 1985  
Morris, William, *Nouvelles de nulle part*, traduit de l'anglais par V. Dupont, Paris, Ed. l'Altiplano, 2009

### **Claes Oldenburg**

Valentin, Eric, *Claes Oldenburg, Coosje Van Bruggen, le grotesque contre le sacré*, Paris, Gallimard, 2009

### **Gianni Pettena**

Brayer, Marie-Ange, *Gianni Pettena*, Orléans, FRAC centre, Orléans, Éditions HYX, 2002  
Cerizza, Luca, *Gianni Pettena : 1966-2021*, Milan, Mousse Publishing, 2021  
Galerie Mercier et associés, *Gianni Pettena : vers une rétrospective*, galerie Mercier et associés, Paris, Éditions Mercier et associés, 2011

### **Delphine Reist**

Haller, Léa, *Ensemble au travail, soyons positifs*, Berne, Pasquart, 2017

### **Vivien Roubaud**

Guigo, Elsa, «Univers encapsulés» dans *Code Magazine 2.0*, n°8, Printemps 2014

### **Oskar Schlemmer**

Flocon, Albert, *Scénographies au Bauhaus : Dessau 1927-1930 : hommage à Oskar Schlemmer en plusieurs tableaux*, Paris, Séguier, 1987

Rousier, Claire (dir.), *Oskar Schlemmer, l'homme et la figure d'art*, Lyon, Centre National de la Danse, 2001

Von Maur, Karin, *Oskar Schlemmer*, Marseille, musée Cantini, Paris, Réunion des musées nationaux et musées de Marseille, 1999

Schlemmer, Oskar, *Lettres et journaux*, Marseille, Ed. Carta Blanca, 2014

Schlemmer, Oskar, *Théâtre et abstraction : l'espace du Bauhaus*, traduit de l'allemand par E. Michaud, Lausanne, l'Age d'Homme, 1978

### **Roman Signer**

Mack, Gerhard, Van den Bosch, Paula et Millar, Jeremy, *Roman Signer*, Londres, Phaidon, 2006

Wechsler, Max et Griesmar, Denis, *Roman Signer*, Nantes, HAB Galerie, Paris, Dilecta, 2012

Signer, David et Zimmermann, Peter (dir.), *Roman Signer par lui-même*, Lausanne, Art & Fiction, 2018

### **Wieki Somers**

Somers, Wieki, *Out of The Ordinary : Studio Somers*, catal. expo., Rotterdam, Museum Boijmans Van Beuningen, Zurich, Jrp Ringier, 2014

### **Simon Starling**

Fourgeau, Nicolas, « Simon Starling, un trou dans le processus » dans *Art 21*, n° 24, Paris, Association francophone d'esthétique, 2009

Guilmot, Marion, *Autoxylopyrocycloboros, Simon Starling*, Vitry-sur-Seine, Musée d'art contemporain du Val de Marne, Vitry-sur-Seine, Mac Val, 2007

Lamy, Franck et Patron, Sandra, *Simon Starling, Thereherethere*, Vitry-sur-Seine et Pougues-les-Eaux, musée d'art contemporain du Val de Marne, et centre d'art contemporain Parc Saint Léger, Vitry-sur-Seine, Mac Val, 2010

# ÉCRIVAINES, ÉCRIVAINS, ÉCRITURES

## OUVRAGES GÉNÉRALISTES

- Game, Jérôme, Kihm, Christophe et Pigeat, Anaël , *Ce que l'art fait à la littérature*, Artpress2 n°26, Paris, août 2012
- Leydier, Richard, *Fictions d'artistes*, autobiographie, récits, supercherries, Artpress Hors Série, Paris, avril 2002
- Serres, Michel, *Écrivains et philosophes font le tour du monde*, Paris, Ed. Le Pommier, 2009

## FICTIONS (LITTÉRATURE, THÉÂTRE, CINÉMA)

- Borges, Luis, *Fictions*, Paris, Gallimard, 1983
- DeLillo, Don, *Point oméga*, Arles, Acte Sud, 2010
- Duras, Marguerite, *India Song*, [1974-1984], MRE Bureau d'animation culturelle, 1984, 1 DVD
- Gosselin, Julien, *Le marteau et la faucille*, (texte de Don DeLillo), 2019
- Jablonka, Ivan, *Laetitia*, Paris, Seuil, 2016
- Hervé, Louise et Maillé, Chloé, *Attraction étrange*, Zurich, Jrp Ringier, 2013
- Massera, Jean-Charles, *1993-2013 Stairway to d'Autres Supports (La Saga)*, Angers, Le Gac Press, 2014
- Massera, Jean-Charles, *United emmerdements of New Orders ; précédé de United problems of coût de la main d'oeuvre*, Paris, POL, 2002
- Marker, Chris, *La jetée. Sans le soleil / deux films de Chris Marker*, [1963], Argos-films S.l., 2013, 1 DVD et 1 livret
- Mjeren, Valerie, *Mon grand père*, Paris, Allia, 1999
- Ostermeier, Thomas, *Retour à Reims*, (d'après le texte de Didier Eribon), 2019
- Perec, Georges, *Les choses, une histoire des années 60*, Paris, Juillard, 1965
- Ponge, Francis, *Le parti pris des choses*, Paris, Gallimard, 1985
- Ponge, Francis « L'objet, c'est la poétique » dans *L'Atelier contemporain*, Paris, Gallimard
- Quesne, Philippe, *La mélancolie des dragons*, 2010
- Quintane, Nathalie, *Remarques*, Le Chambon-sur-Lignon, Cheyne Éditeur, 1997
- Sorin, Pierrick, *22h13 (ce titre est susceptible d'être modifié d'une minute à l'autre)*, 2001
- Sorman, Joy, *Gros œuvre*, Paris, Gallimard, 2009
- Radi, Fabienne, *Cent titres sans sans titre*, Genève, Boabooks, 2014
- Radi, Fabienne, *Peindre des colonnes vertébrales : & autres textes*, Rennes, Sombres torrents, 2018

## ART, DESIGN, POLITIQUE

### OUVRAGES GÉNÉRALISTES

- Debord, Guy, *La société du spectacle*, Paris, Gallimard, 1992
- Groys, Boris, *En public : poétique de l'auto-design*, traduit de l'anglais par J-L Florin revue par L. de Sutter et B. Kuon, Paris, PUF, 2015
- Lipovetsky, Gilles, *L'Ère du vide : essai sur l'individualisme contemporain*, Paris, Gallimard, 1989
- Lipovetsky, Gilles et Serroy, Jean, *L'Esthétisation du monde : vivre à l'âge du capitalisme artiste*, Paris, Gallimard, 2013
- Rancière, Jacques, *Le partage du sensible : esthétique et politique*, Paris, la Fabrique, 2000
- Rancière, Jacques, *Le spectateur émancipé*, Paris, la Fabrique, 2008
- Stiegler, Bernard, *La décadence des démocraties industrielles*, Paris, Galilée, 2004
- Stiegler, Bernard, et Giffard, Alain, et Fauré, Christian, *Pour en finir avec la mécroissance : quelques réflexions d'Ars Industrialis*, Paris, Flammarion, 2009
- Stiegler, Bernard, *Réenchâter le monde : la valeur esprit comme le populisme industriel*, Paris, Flammarion, 2006

### TEMPS

- Aubert, Nicole, « L'urgence, symptôme de l'hypermodernité : de la quête de sens à la recherche de sensations » dans *Communication et organisation*, n°29, 2006, Presse Universitaire de Bordeaux
- Charles, Sébastien, « De la postmodernité à l'hypermodernité », dans *Argument*, n°8, vol. 1, automne 2005-hiver 2006. Disponible sur <http://www.revueargument.ca/article/2005-10-01/332-de-la-postmodernite-a-lhypermodernite.html> [consulté le 5 janvier 2021]
- Crary, Jonathan, *24/7 : le capitalisme à l'assaut du sommeil*, traduit de l'anglais (Etats-Unis) par G. Chamayou, Paris, Zones, 2014
- Manchev, Boyan, « Performance politique, politique de la performance », dans *Lignes*, n°55, 2018/1

### ART CONTEMPORAIN

- Ardenne, Paul, *Un art contextuel*, Paris, Flammarion, 2002
- Ardenne, Paul, *Art, Le présent : la création plasticienne au tournant du XXIe siècle*, Paris, Ed. du Regard, 2009
- Ardenne, Paul, *Heureux les créateurs ? : l'art à l'âge postmoderne, ses amis, ses faux-amis, ses ennemis*, Paris, Le Bord de l'eau, 2016
- Bourriaud, Nicolas, *Postproduction : la culture comme scénario, comment l'art reprogramme le monde contemporain*, Dijon, les Presses du réel, 2003
- Bourriaud, Nicolas, *Esthétique relationnelle*, Dijon, les Presses du réel, 2001
- Danto, Arthur, *La transfiguration du banal, une philosophie de l'art*, traduit de l'anglais (Etats-Unis) par C. Hary-Schaeffer, Paris, Seuil, 1989
- Dewey, John, *L'art comme expérience*, traduit de l'anglais (Etats-Unis) par J.P. Cometti (coord.), Paris, Gallimard, 2010

Eco, Umberto, *L'œuvre ouverte*, traduit de l'italien par C. Roux de Bezieux, Paris, Seuil, 1979

Goodman, Nelson, *Manières de faire des mondes*, traduit de l'anglais (Etats-Unis) par M.-D. Popelard, Paris, Gallimard, 2006

Zask, Joëlle, « Qu'est-ce que John Dewey peut nous aider à penser ? », conférence Société Louise Michel, 29 octobre 2014. Disponible sur <https://www.youtube.com/watch?v=xCEqK-TRiqY> [consulté le 16 octobre 2020]

## DESIGN

### OUVRAGES GÉNÉRALISTES

Foster, Hal, *Design & crime*, traduit de l'anglais (Etats-Unis) par C. Jacquet, L. Manceau, G. Herrmann, Paris, les Prairies ordinaires, 2008

Guidot, Raymond et Jousset, Marie-Laure (dir.), *Les bons génies de la vie domestique*, catal. expo., Paris, Centre Georges Pompidou, 2000

Jollant-Kneebone Françoise (dir.), *La critique en design : contribution à une anthologie*, Jacqueline Chambon, Paris, 2003

Lafargue, Bernard et Cardoso, Stéphanie (dir.), *Philosophie du design*, Figures de l'art 25, Pau, Presses Universitaires de Pau, 2013

Moholy-Nagy, Laszlo, « Nouvelle méthode d'approche, le design pour la vie » dans *Peinture Photographie Film et autres récits sur la photographie*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1993

Stiegler, Bernard, « Du design comme sculpture sociale » dans Brigitte Flamand (dir.), *Le design : essais sur des théories et des pratiques*, Paris, IFM-Ed. du Regard, 2006.

### DESIGN-ART

Greff, Jean-Pierre (dir.), *AC/DC Contemporary Art*, Contemporary Design, Zurich, Jrp Ringier, 2009

Onimus, Jean, *Étrangeté de l'art*, Paris, PUF, 1992

Lafargue, Bernard (dir.), *Le design dans l'art contemporain*, Figures de l'art 29, Pau, Presses Universitaires de Pau et des pays de l'Adour, 2015

Stadler, Robert et Vaillant, Alexis (dir.), *Quiz*, catal. expo., galerie Poirel, Manuella Éditions, Paris, 2014

### DESIGN ET FICTION

Blauvelt, Andrew (dir.), *Strangely Familiar : Design And Everyday Life*, catal. expo., Minneapolis, Walker Art Center, 2003

Julian Bleecker, *Design Fiction. A Short Essay on Design, Science, Fact and Fiction*, Near Futur Laboratory, Mars 2009, p.7. Disponible sur [http://drbfw5wflxon.cloudfront.net/writing/DesignFiction\\_WebEdition.pdf](http://drbfw5wflxon.cloudfront.net/writing/DesignFiction_WebEdition.pdf) [consulté le 30 décembre 2020]

Busine, Laurent et Gielen, Denis (dir.), *Le fabuleux destin du quotidien*, catal. expo., Luxembourg, Mac's et Grand Hornu, 2010

Coles, Alex (dir.), *EP Vol.2: Design Fiction*, Berlin, Sternberg Press, 2017

Durfee, Tim et Zeiger, Mimi (dir.), *Made Up: Design's Fictions*, New York, Art center Graduate Press, 2018

Gareth, Williams (dir.), *Telling Tales : Fantasy and Fear in Contemporary Design*, catal. expo., Londres, V&A, 2009

Midal, Alexandra, *Politique fiction*, catal. expo., Cité du design, Saint-Étienne, Cité du design, 2012

Midal, Alexandra, « Design Wonders Stories », dans Paola Antonelli (dir.), *Talk to me*, catal.expo., New York, Moma, 2011, pp.92-98

Midal, Alexandra, « Fiction Rules Design » dans *Étapes n°218*, Paris, Pyramid, 2014, pp.44-48

Minvielle, Nicolas et Wathelet, Olivier, « Le design fiction, une



méthode pour explorer les futurs et construire l'avenir ? » dans *Futuribles*, 2017/6, n° 421, pp.69-83.

## **DESIGN ET ARCHITECTURE RADICALES**

Ambasz, Emilio (dir.), *Italy : The New Domestic Landscape : Achievements and Problems of Italian Design*, catal. expo., New York, MOMA, 1972

Migayrou, Frédéric (dir.), *Architecture radicale*, catal. expo., Villeurbanne, IAC, 2001

Munari, Bruno, *L'art du design*, traduit de l'italien par A. Favre, Paris, Pyramid, 1996

Pesce, Gaetano, *Réinventer le monde sensible*, Paris, Buchet-Chastel, 2017

Salder, Simon, *Tool globalism : solution pour une petite planète*, Paris, Editions-b2., 2019

Rouillard, Dominique, *Superarchitecture : le futur de l'architecture (1950-1970)*, Paris, Ed. de la Villette, 2004

## **DESIGN CRITIQUE**

Dautrey, Jehanne et Quinz, Emanuele (dir.), *Strange Design : du design des objets au design des comportements*, Faucogney-et-la-Mer, It éditions, 2014

Boelen, Jan (dir.), *Designing Critical Design*, Z33 House, Hasselt, 2007. Disponible sur <https://www.z33.be/en/programma/nr-15-designing-critical-design/> [consulté le 3 janvier 2020]

Dunne, Anthony et Raby, Fiona, *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2013

Boelen, Jan (dir.), *The Machine- Designing A New Industrial Revolution*, Z33 House, Hasselt, 2012. Disponible sur <https://www.z33.be/programma/the-machine-designing-a-new-industrial-revolution/> [consulté le 3 janvier 2020]

## FÉMINISME (art)

Chollet, Mona, *Sorcières : la puissance invaincue des femmes*, Paris, la Découverte, 2019

Despret, Vinciane et Stengers, Isabelle, *Les faiseuses d'histoires : que font les femmes à la pensée ?*, Paris, les Empêcheurs de tourner en rond - la Découverte, 2011

Forbes, Bryan, *Les femmes de Stepford*, [1975], Paramount Pictures, 2004, 1 DVD

Hache, Emilie (dir.), *Reclaim, anthologie de textes écoféministes*, Paris, Cambourakis, 2016

Hache, Emilie, *Écologie politique et éco-fémimisme*, Présage 14, 10 juillet 2018. Disponible ici : <https://soundcloud.com/presages-podcast/emilie-hache> [consulté le 14 septembre 2020]

Morineau, Camille et Pesapane Lucia (dir.), *Women House*, catal. expo., Paris, Hôtel de la Monnaie de Paris, Paris, Manuella Éditions, 2018

Nochlin, Linda, *Pourquoi n'y a-t-il pas eu de grands artistes femmes ?*, Londres, Thames Hudson Gb, 2021

Starhawk, *Rêver l'obscur : femmes, magie et politique*, traduit de l'anglais (Etats-Unis) par Morbic, Paris, Cambourakis, 2015

## ABSURDE, IDIOTIE, RIRE, IRONIE

Camus, Albert, *Le mythe de Sisyphe : essai sur l'absurde*, Paris, Gallimard, 1985

Grojnowski Daniel et Riout, Denys, *Les arts incohérents et le rire dans les arts plastiques*, Paris, Corti, 2015

Jouannais, Jean-Yves, *L'idiotie : art, vie, politique-méthode*, Paris, Beaux-arts magazine, 2003

Labelle-Rojoux, Arnaud, *L'Art parodique' : essai excentrique*, Paris, Zulma, 2003

Laniol, Eric, *Logiques de l'élémentaire : le dérisoire dans les pratiques contemporaines*, Paris, L'Harmattan, 2004

Mauron, Véronique et Ribaupierre de, Claire (dir.), *Les figures de l'idiot : rencontres du Fresnoy*, Paris, Léo Scheer, 2004

Rosset, Clément, *Le réel : traité de l'idiotie*, Paris, les Éditions de Minuit, 2003

Ronell, Avital, *Stupidity*, traduit de l'anglais (Etats-Unis) par C. Surprenant, Paris, Points, 2003

Schoentjes, Pierre, *Poétique de l'ironie*, Paris, Points, 2001

Truchot, Pierre J., *L'art (d'être) idiot*, Paris, L'Harmattan, 2017

Vaillant, Alain, *La civilisation du rire*, Paris, CNRS éditions, 2016

## COOL

Durand, Jean-Marie, *Le cool dans nos veines : histoire d'une sensibilité*, Paris, Robert Laffon, 2015

Poutain, Dick et Robins, David, *L'esprit cool : éthique, esthétique, phénomène culturel*, traduit de l'anglais par D. Meunier, Paris, Autrement, 2001

Lipovetsky, Gilles, *De la légèreté*, Paris, Grasset, 2015

Sontag, Susan, *L'œuvre parle*, Paris, Christian Bourgeois, 2010

## **POP (art, culture)**

Artus, Hubert, *Pop corner : la grande histoire de la pop culture*, Paris, Ed. Don Quichotte, 2017

Hebdige, Dick, *Sous-culture : le sens du style*, traduit de l'anglais (Etats-Unis) par M. Saint-Upéry, Paris, Zones, 2008

Agnès Gayraud, « Une incertaine idée du pop (2) », publié dans le magazine *Switch (on paper)* le 22 oct. 2020. Disponible sur <https://www.switchonpaper.com/une-incertaine-idee-du-pop-2/>, [consulté le 4 janvier 2021].

Martel Frédéric, *Mainstream : enquête sur cette culture qui plaît à tout le monde*, Paris, Flammarion, 2010

Mèmeteau, Richard, *Pop culture : réflexions sur les industries du rêve et l'invention des identités*, Paris, Zones, 2014

## **(Se) DEPLACER, VOYAGER, TOURISME & TERRITOIRES**

Baudrillard, Jean, *Amérique*, Paris, Grasset, 1988

Bénoliel, Bernard et Thoret, Jean-Baptiste, *Road-movie, USA*, Paris, Hoebeke, 2011

Corbin, Alain, *L'avènement des loisirs (1850-1960)*, Paris, Flammarion, 2009

Buffet, Laurent, « Mobilités » dans *Pratiques*, n°21, Rennes, Ed. Pur, 2011

Davila, Thierry, *Marcher, créer : déplacements, flâneries, dérives dans l'art de la fin du XXe siècle*, Paris, Ed. du Regard, 2002

Gross, Noé, « Sur les hétérotopies de Michel Foucault » dans *Le foucauldien*, volume 6, no. 1, sept 2020, pp. 1–40. Disponible sur <https://foucauldien.net/articles/10.16995/lefou.72/> [consulté le 15 novembre 2020]

Foucault, Michel, « Les hétérotopies », conférence sur France Culture du 7 décembre 1966. Disponible sur <https://www.youtube.com/watch?v=lxOruDUO4p8> [consulté le 30 novembre 2020]

Foucault, Michel, « Des espaces autres. Hétérotopies » dans *Dits et Écrits, T.4*, texte n°360, Paris, Gallimard, 1994

Lynch, David, *Une histoire vraie*, [1999], Studio Canal, 1999, 1 DVD

Perry, Franck, *The Swimmer*, [1968], Renouvelé. S.I., 2012, 1 DVD

Roux, Dominique et Blanchet, Vivien, « Revisiter la notion d'hétérotopie : le trottoir comme contre-espace de consommation » dans Roux, Dominique (dir.), *Michel Foucault et la consommation*, Caen, EMS Éditions

Tezenas, Ambroise, *Tourisme de la désolation*, Arles, Actes Sud, 2014

Urbain, Jean-Didier, *L'idiote du voyage : histoires de touristes*, Paris, Payot & Rivages, 2002

Viard, Jean, *Penser les vacances*, Arles, Actes Sud, 1984



**Outre les artistes, écrivaines et écrivains, autrices et auteurs  
qui m'ont accompagnée**

**Je tiens aussi à remercier chaleureusement**

Christophe et Armand

L'ENSCI-Les Ateliers qui m'a accueilli à deux reprises dans mon parcours

L'ESADSE qui m'a soutenu dans le projet de thèse

La Scène de Recherche ENS-Paris Saclay

Et plus généralement l'école primaire et secondaire  
ainsi que l'enseignement supérieur

**Sans oublier deux lieux - partenaires de la thèse - régulièrement côtoyés**

Le bureau mobile Inoui de la SNCF (Paris//Montpellier//Saint-Étienne)

La terrasse du Café des Sports de Vendargues

**Pour des échanges toujours féconds et leur bienveillance**

Christophe, Émilie

**Pour leur soutien sans faille et à toute épreuve**

Marie-Hélène, Jade

**Spéciales dédicaces à**

Suzanne, ma grand mère de 93 ans - première lectrice

Salomé, Marius

Hugues

©Faune, Alice Savoie / Cnap







## **Prélude •**

## **• Ouverture**

### **De l'art-action à l'art fiction**

p. 39

1. Dialogue
2. Objet performantiel
3. L'usage comme médium
4. De la fonction à la fiction

### **Effets de fiction dans les performances**

p. 87

1. Quand y-a-t-il de la fiction ?
2. Les dimensions fictionnelles de la performance
3. Pour un effet de fiction
4. Effets de la fiction

### **Performances fictionnées**

p.139

1. Définir la performance fictionnée
2. Performances-fictions et hétérotopies
3. Actions et fiction, praxis et poétique
4. Fictions agissantes

### **Fictions d'objets**

p.215

1. Design et fictions
2. Objets et récits
3. Performer l'usage
4. Déploiement néo-pop
5. Les performances-fictions et leur double

### **L'art de la tangente**

p.307

1. Cool performances
2. Créer, est-ce encore résister ?
3. Prendre la tangente