

LE SPECTATEUR À L'ŒUVRE



SOPHIE KITCHING

LE SPECTATEUR À L'ŒUVRE

Sophie Kitching

Scénographie
Mémoire dirigé par Marc Thébault

Ecole nationale supérieure des Arts Décoratifs
2013

« Je ne sais qui m'a mis au monde ni ce que c'est que le monde, ni que moi-même ; je suis dans une ignorance terrible de toutes choses ; je ne sais ce que c'est que mon corps, que mes sens, que mon âme et cette partie de moi qui pense ce que je dis, qui fait réflexion sur tout et sur elle-même, et ne se connaît non plus que tout le reste. »

Blaise Pascal
Pensées

1670

Sommaire

Sommaire	7
Introduction	11
EXPÉRIENCE <i>vie quotidienne et perceptions</i>	13
ENGAGEMENT <i>création artistique et spectateurs</i>	95
HOSPITALITÉ <i>oeuvre in situ et artistes</i>	173
Conclusion	197
Bibliographie	199

Sommaire

EXPÉRIENCE <i>vie quotidienne et perceptions</i>	13
I Expérience Spatiale	15
<i>Chinatown, New York</i>	17
1 Concept de flux	23
<i>Spree, Berlin</i>	33
2 Concept de surface	39
<i>Lit, Asnières</i>	49
3 Concept d'incorporation	55
II Expérience Sociale	63
1 Concept de présence	65
2 Interaction physique	70
3 Interaction émotionnelle	77
III Expérience Esthétique	81
<i>Red Hook, New York</i>	83
1 Concept de Beauté	89
2 Engagement esthétique	93
ENGAGEMENT <i>création artistique et spectateurs</i>	95
I Réception d'une oeuvre	97
1 Transmission d'un art total	99
2 Public spectateur	104
3 Public acteur	112
4 Public auteur	122
II Production d'une oeuvre	127
1 Atelier du peintre	129
2 Atelier transdisciplinaire	137
3 Laboratoires de création	157
HOSPITALITÉ <i>oeuvre in situ et artistes</i>	173
I Ambiguïtés de l'hospitalité	175
1 Donner, recevoir, rendre	177
2 L'oeuvre hostile	181
II Exemples d'enjeux de l'in situ	185
1 Cildo Meireles	186
2 Tino Sehgal	188
3 Trisha Baga	192

Introduction

La définition, la portée, les limites fondées sur l'expérience individuelle et collective dans la production d'une oeuvre d'art in situ, dévoilent et exploitent de nouvelles formes d'expression du sensible qui restent, me semble-t-il, encore à investiguer.

J'entreprends ainsi une exploration des faits et situations qui marquent l'histoire de ces pratiques artistiques que j'ai souhaité réunir sous ces trois vocables : l'expérience, l'engagement, l'hospitalité.

Dans un premier temps je m'appuie sur des expériences spatiales, sociales et esthétiques de la vie quotidienne. Fondées sur des processus de perception et d'interaction, elles créent une tension entre une pensée individuelle et une démarche collective. Cette problématique esthétique et humaine prend une dimension sociale dans le cadre spécifique que lui assigne l'oeuvre d'art.

La notion d'engagement, abordée dans la deuxième partie, pose le problème de la collaboration, fondée sur l'expérience collective et l'engagement mutuel. Elle est envisagée comme point de départ à l'émergence de nouvelles formes artistiques transdisciplinaires, à l'image des laboratoires de création.

L'hospitalité, traitée troisième dans la partie, s'exprime aussi par le prisme de l'expérience mais fait appel à l'analyse de processus de création pluridimensionnels. Le concept d'hospitalité qui traverse ces nouvelles pratiques artistiques de l'in situ méritent d'être signalées et approfondies.

Le sens de ces oeuvres ne se révèle qu'à l'occasion de leur exécution où de nouvelles mises en relation se jouent entre artiste et lieu, oeuvre et lieu, oeuvre et spectateur, artiste et spectateur.

EXPÉRIENCE

vie quotidienne et perceptions

« L'expérience désigne à la fois un événement accompli et un processus, elle enveloppe à la fois l'instant immédiat et la durée, elle appartient à la vie et à l'art, elle est essentielle autant à l'artiste qu'au public »¹ écrit John Dewey dans *Art as experience* (1934). Et plus généralement, il conclut que : « toute expérience est le résultat de l'interaction entre un être vivant et un aspect quelconque du monde dans lequel il vit. »²

Les expériences de la vie quotidienne nourrissent l'imagination et déploient une large palette de sensations et des processus d'appropriation sensible. La ville se présente comme une plateforme proposant une infinité de scénari aléatoires qui intègrent les membres de sa population de manière individuelle et collective. La multitude d'expériences spatiales, sociales et esthétiques que génère l'environnement urbain procure des sensations et émotions qu'il convient d'analyser.

1 John Dewey, *L'art comme expérience* (1934), Gallimard, coll « Folio Essais », 2010, p. 19.

2 *Ibid.* p. 94.

I Expérience Spatiale

L'existence de tout individu se définit par l'interdépendance intime qui le lie avec son environnement immédiat. Cette corrélation repose sur le fait que l'espace préexiste mais que l'homme pour s'y développer, l'a façonné et transformé tout au long de son histoire. Berleant affirme dans *Art and Engagement* (1991) : « En tant que partie intégrante de l'environnement, nous façonnons et nous sommes formés par les qualités expérientielles du monde dans lequel nous habitons. »¹

Cette expérience de l'environnement immédiat passe par le corps, et engage des processus de perception dynamiques dans un contexte précis de temps et de lieu. En outre, la sensibilité, la culture, l'histoire propres à chacun caractérisent chaque expérience de manière distincte, lui conférant son caractère unique.

Du grec *praxis*, la pratique se définit comme une action qui désigne l'ensemble des activités humaines susceptibles de transformer le milieu naturel ou de modifier les rapports sociaux. J'aborde la pratique de l'espace urbain à travers trois concepts non exhaustifs: le concept de flux, le concept de surface, le concept d'incorporation. Ils expriment une forme de progression nécessaire ici pour définir les différents processus perceptifs qui génèrent plaisir, fascination, émerveillement dans la vie quotidienne jusqu'à leur métamorphose en une pratique artistique.

Pour expliciter chacun de ces concepts et comprendre leur portée esthétique je m'appuie sur trois expériences personnelles liées à un contexte de temps et d'espace spécifique et sur l'analyse d'exemples puisés dans l'espace quotidien.

1 Arnold Berleant, *Art and Engagement*, Temple University Press, 1991, p. 14.

Chinatown, New York



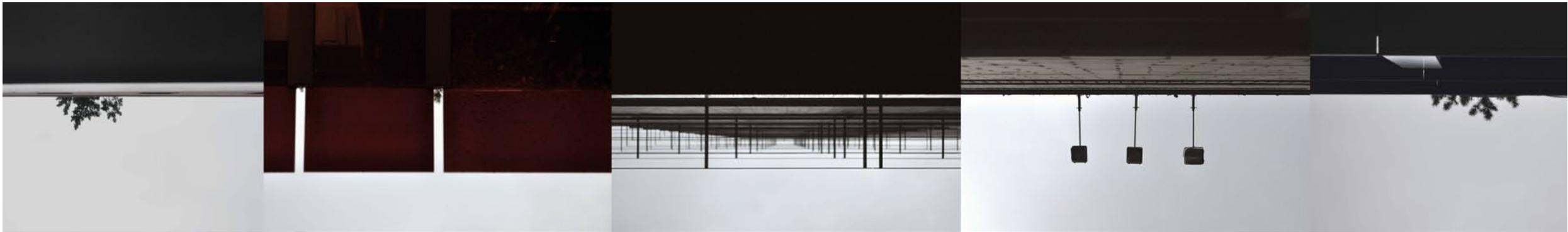
La traversée du quartier de Chinatown à New York est une expérience spatiale et sensorielle intense. La marche rapide crée un réseau de flux aléatoires qui stimulent les sens et l'imagination. Bachelard avait noté qu'il : « y avait trop de stimuli, trop de pensées et d'images envahissant les cerveaux, trop d'images de plaisirs possibles, trop de connaissances neuves... » Ce « trop » trouve une transposition dans le quartier historique chinois du sud de Manhattan.

Chinatown possède de multiples identités résultant d'un assemblage culturel, historique, linguistique, architectural. Les scénarios quotidiens se juxtaposent dans un montage d'images insolites, de plans rapprochés et plans séquences. Le cadre est cinématographique, propice à de multiples fictions. Etalages de souvenirs, d'objets traditionnels, gadgets électroniques et de contrefaçon. Série de commerces alimentaires, primeurs et poissonneries, épicerie exotiques, salons de massage et de coiffure. Des quincailleries, des imprimeurs, des laveries, des magasins de bricolage, des grossistes, des spécialistes. Enseignes aux néons agressifs.

Tous les sens entrent en concurrence pour tenter de saisir la complexité instable du lieu. A ce collage photographique viennent s'ajouter les odeurs qui émanent du désordre spatial et des déchets accumulés sur les trottoirs. Les rapports tactiles sont également nombreux, liés à la proximité des passants qui se frôlent et se bousculent. Le fracas, le mélange des discussions, la superposition des langues du monde entier, les vrombissements de la ville créent un tissu sonore dense qui m'enveloppe et transcende l'expérience de l'espace urbain. L'expérience de l'environnement de Chinatown est ici synesthésique dans le sens étymologique du terme, c'est-à-dire « avec sensations » (du grec syn, avec (union), et aesthesis, sensation). J'« utilise mon corps comme un médium » à mesure que j'évolue le long des rues sinueuses. La répartition des masses de personnes et les irrégularités de l'espace urbain modulent ma perception spatiale. Chinatown est à l'échelle et à l'image de l'homme. Ses ruptures sont autant de moments et de lieux où poser le regard, prêter l'oreille, ressentir physiquement la ville. La déambulation devient une activité kinesthésique dynamique.

Mon corps est emporté par les dizaines d'autres corps qui se pressent et se cognent contre le mien. Je m'immerge et m'enfonce dans ce paysage exotique et anachronique, me laissant porter par ces proximités inhabituelles.

Les habitants de ce quartier sont totalement absorbés par leur environnement, mus par un sentiment de communion. L'autonomie complète de la communauté génère une organisation panoptique hostile et fascinante pour le non résident. Indifférents aux flux perpétuels de touristes, ils vivent reclus et courbés, occupés à collecter et organiser leurs vies en fonction de l'espace vacant qu'il leur reste. Au milieu de la nuit une armée d'ombres solitaires prend le contrôle des trottoirs insalubres. Elles s'affairent entre les escaliers de secours et les entassements de poubelles pleines, restes d'une journée accélérée. Leur frénésie presque animale rend compte de la qualité de la production quotidienne et de leurs trouvailles. Ils s'abstraient du monde pour se concentrer à leur chasse silencieuse et illégale. Enfermés dans un mutisme sombre pour se protéger du regard d'autrui, ils se fondent complètement, corps et âme, avec l'espace total qu'ils habitent et qui les habitent.



1 Concept de flux

L'environnement urbain démultiplie les phénomènes d'échanges, de déplacements, d'activités. Aussi, j'aborde le concept de flux à travers l'expérience individuelle liée à ces déplacements, subjectifs et objectifs.

Ils varient suivant le moyen de locomotion utilisé (marche, voiture, train) et suivant l'axe de circulation parcouru (rues, avenues, tunnels, trottoirs, passages, rails des trains, axes souterrains). Ces différents lieux de passage, qui imposent les mises en mouvement, présentent des typologies particulières dont la perception rapide et éphémère ne capte que des impressions fugitives.

Le corps subit un déplacement géométrique de translation d'un point à un autre, parallèle à la direction sur laquelle il se trouve (l'axe de circulation). Cette translation peut être rectiligne (rue, métro), curviligne (chemin, tunnel), circulaire (place piétonne, rond point). La durée du déplacement complet est variable, suivant de nombreux paramètres (distance à parcourir, moyen de transport, fluidité du déplacement, etc).

Ces irrégularités de rythme et les discontinuités de parcours sont imprévisibles, ce qui rend l'expérience spatiale liée au concept de flux si unique et spécifique.

L'exemple du passager en voiture sur l'autoroute.

Une personne emportée dans un véhicule suit un mouvement de translation rectiligne, parallèle à l'axe de circulation de l'autoroute. La voiture suit le circuit aménagé dans le territoire et ne s'autorise aucune liberté de parcours. Ce contexte particulier induit une transformation de la perception sensorielle chez le sujet : plus la vitesse est élevée, et plus le champ visuel du sujet se rétrécit, jusqu'à être réduit à une mince zone centrale. Cette configuration visuelle est très différente de la perception habituelle du sujet à l'arrêt dont le champ de vision correspond à une ouverture d'angle d'environ 220° horizontalement et 140° verticalement.

Une « pratique » engagée du voyageur consiste à se concentrer sur ce qui est en dehors de son champ de vision, c'est-à-dire sur tous les éléments de l'espace environnant qui n'entrent pas dans son cône de netteté. À grande vitesse, ce qui est hors champ perd sa physicalité et sa spatialité. Le sujet participe activement à cette déformation de la réalité : les formes, volumes, contours, couleurs se fusionnent pour constituer une projection picturale abstraite. La perception de cette vision latérale est une vision éclatée et brumeuse du paysage environnant. La vitesse génère en effet un flot d'informations trop important en un temps trop limité pour que le cerveau puisse les synthétiser. Il n'enregistre que partiellement ce qui se trouve en dehors du champ de vision, ce qui devient une juxtaposition d'anamorphoses qui se déplacent et se déforment selon la vitesse du véhicule. Un rapport conflictuel naît alors des différences entre la réalité physique et la réalité telle qu'elle est perçue. Ainsi ce qui est perçu, un paysage abstrait qui perd sa consistance, s'oppose à ce qui est réellement vécu, la traversée d'un environnement tridimensionnel, ce qui est encore différent de l'espace de référence à savoir un paysage périphérique de banlieue ou de province.

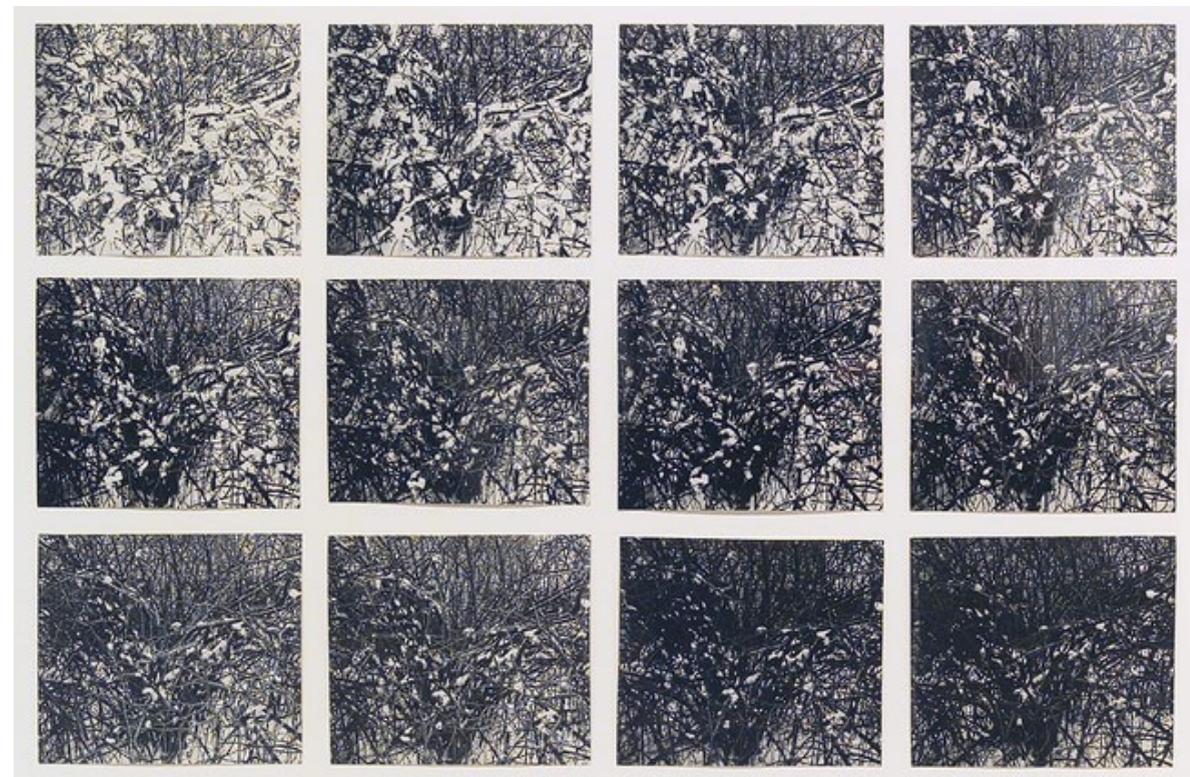
Cette ambivalence simultanée entre l'espace réel et sa perception subjective, erronée, crée un « entre deux espaces » où le sujet peut projeter ses sensations et ses propres images picturales. En outre, l'environnement extérieur est infini en comparaison au confinement de l'espace intérieur de la voiture. L'ambiguïté espace perçu / espace vécu, intérieur / extérieur, proche / lointain peut néanmoins encore être accentué suivant les conditions météorologiques, avec la pluie ou la bruine par exemple qui viennent créer un filtre supplémentaire entre le sujet et l'environnement en mouvement autour de lui. La vitre est ainsi l'interface qui relie le sujet attentif au paysage fantasmé et permet de vivre une expérience inédite de l'espace quotidien.

Proust évoque une situation similaire dans ses *Ecrits sur l'art*¹.

1 Marcel Proust, *Impressions de route en automobile*, in *Le Figaro*, 19 novembre 1907, repris dans *Ecrits sur l'art*, Flammarion, coll. « GF », 1999, p. 249-255.

Duration Piece 11

Douglas Huebler
1969
Tirage Argentique



Il décrit le trajet en automobile à travers la province française comme une succession d'« images mobiles », un défilement du paysage, faisant indirectement référence aux débuts du cinéma. Les déplacements de translation du véhicule s'apparentent en effet aux travellings avants et latéraux de la camera, ainsi qu'à ses mouvements panoramiques. De plus l'encadrement de la vitre de la voiture oriente le regard et délimite un tableau représentant un paysage abstrait en constante mutation, endossant la même fonction que le cadrage. Les changements des perceptions visuelles liés aux modifications du champ optique s'apparentent à la mise au point et à ses différences de netteté et de profondeur de champ.

Exemple d'un piéton immobile qui assiste au passage rapide d'une voiture de pompiers.

« La voiture de pompiers passant à toute allure »¹ évoquée par John Dewey est un événement fascinant en milieu urbain qui « capte l'attention auditive et visuelle de l'homme, suscite son intérêt et lui procure du plaisir lorsqu'il observe et écoute. »² Ce spectacle de la vie quotidienne du passage vrombissant du camion est très efficace d'un point de vue formel : couleur intense, bruit strident, vitesse dangereuse. Chacun en a une compréhension immédiate. Cet événement charge momentanément l'espace urbain d'une grande tension dramatique et suscite des sensations de crainte, de danger, de la curiosité ou de l'admiration. La vulnérabilité du spectateur qui éprouve le même choc émotionnel ayant déjà vécu ce scénario à de nombreuses reprises, est significative. Comme le motif véritable de la présence fugitive du camion reste inconnu, l'incertitude qui s'empare de lui est liée à son expérience personnelle : il projette sa propre histoire à l'événement et lui apporte un sens subjectif. Ainsi cette interaction anodine et fortuite constitue une expérience spatiale qui suit les règles de « triplicité » développées par Henri Lefebvre dans *La production de l'espace*

1 John Dewey, *L'art comme expérience* (1934), Gallimard, coll « Folio Essais », 2010, p. 32.

2 *Id.*

(1974) qui considère qu'un espace est « perçu, vécu, conçu. »¹ Le sujet transforme ce phénomène urbain fortuit en expérience spatiale personnelle en se « l'appropriant. » Les sens sont impliqués dans une perception synesthésique. Les sensations stimulent l'imagination du sujet, qui produit et reproduit mentalement l'événement. Le sujet tente ainsi de le saisir dans sa totalité, ce qui l'amène à questionner sa propre position dans cette scène.

Le passage du camion de pompiers se résume à quelques signes : une sirène, le rouge, une direction. Il perd de sa consistance et de sa spatialité pour subsister en impression et sensation chez le sujet. Chaque événement appartient donc bien au présent, mais simultanément il se nourrit des actions passées et futures du sujet. Les souvenirs et les appréhensions qui surgissent et subsistent à l'esprit du témoin renvoient ainsi à un « espace de représentation » ou espace « vécu », composé de signes et de symboles.

Enfin le déplacement « à toute allure » de la voiture de pompiers transmet ses propriétés conceptuelles initiales. Elle est l'outil représentatif d'un corps de métier, garant de la sécurité et de la survie des personnes. L'objet devient le symbole de valeurs morales de courage et de loyauté. En outre le passage « éclair », c'est-à-dire insaisissable, de la voiture de pompiers participe à nourrir leur mythologie urbaine et à la transmettre. L'expérience spatiale incarne ainsi complètement sa fonction : elle est matérielle et physique, et sa théâtralité transmet le « discours intellectuel » lié à sa conception.

Cette expérience spatiale fugitive qui suscite la fascination du sujet s'apparente à la phrase manifeste de Marinetti (1909), initiateur du Futurisme : « Une automobile rugissante, qui a l'air de courir sur de la mitraille, est plus belle que la *Victoire de Samothrace*. »² L'objet trivial se charge d'un fort potentiel esthétique, pouvant l'élever au rang d'œuvre d'art.

1 Henri Lefebvre, *La production de l'espace* (1974), Anthropos, 2000, p. 48-51.

2 Filippo Tommaso Marinetti, *Manifeste du Futurisme*, in *Le Figaro*, 20 février 1909.

L'exemple du voyageur dans un train.

Le train suit une trajectoire préalablement tracée et le voyageur subit un mouvement de translation rectiligne analogue à celui de la voiture sur l'autoroute. Les quelques fluctuations de rythme et les changements de décor extérieur, liés à la traversée d'un tunnel par exemple, créent des variations subtiles qui rendent chaque trajet unique.

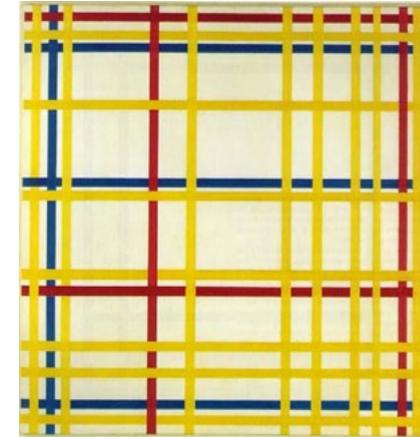
Le sujet est associé à une place précise dans le train qui lui impose un point de vue particulier. Ce parcours très encadré crée une expérience spatiale unidimensionnelle et unidirectionnelle.

La trajectoire individuelle du sujet, contrainte par le tracé de la voie ferrée, résulte de décisions politiques et urbanistiques successives. Ainsi chaque ligne de train a été créée en fonction des autres lignes de train, ce qui les rend interdépendantes. Le réseau ferroviaire possède donc cette densité organique qui génère une arborescence sans hiérarchie. Il existe néanmoins des moments de rupture dans le tracé des lignes, au niveau des gares par exemple. Ces ramifications témoignent de l'évolution permanente de l'aménagement du territoire.

Le réseau ferroviaire s'apparente donc à un système rhizomique dont chaque partie porte l'essence de l'ensemble. Deleuze et Guattari décrivent dans leur ouvrage collaboratif *Mille Plateaux* (1980) le rhizome comme un système non hiérarchique « où tout élément peut affecter ou influencer tout autre »¹ : « le rhizome est fait de directions mouvantes, il n'a pas de commencement ni de fin mais toujours un milieu, par lequel il pousse et déborde. »² Le voyageur a conscience de suivre un mouvement qu'il sait linéaire et bifurquant. Les caténaires, objets permanents du décor, en signifient la continuité. Le temps d'un voyage, il devient lui-même partie prenante de ce rhizome. A l'occasion de ces déplacements, il est possible d'établir une construction visuelle et mentale, en transformant les points et lignes du paysage ferroviaire

1 Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Capitalisme et schizophrénie 2 : Mille plateaux*, Les Éditions de Minuit, 1980.

2 Id.



New York City Boogie Woogie

Piet Mondrian
1942



Cartographie SNCF (détail)

Rudi Meyer
1976

en surfaces et volumes. En effet d'un point de vue géométrique : un point en translation devient une ligne, une ligne en translation devient une surface et la translation suivant une direction précise d'une surface crée un volume régulier.

Dans ce mouvement de translation, tout point fixe de l'espace extérieur au train peut être mis en mouvement par le regard. Il est en effet enivrant de suivre l'enchaînement des lignes hautes tensions, rythmées par la verticalité des poteaux situés à égale distance les uns des autres et par des noeuds de caoutchouc, situés régulièrement le long des câbles. « La construction dans l'espace est en même temps une construction linéaire »¹ déclare Kandinsky dans son essai théorique *Point et ligne sur plan* (1926). Cette expérience spatiale utilise la vitesse comme médium pour construire, à partir de lignes et de points, un espace éphémère et instable proche d'une composition spatiale, où les trames verticales et horizontales s'entrechoquent et ressemblent aux derniers tableaux de Mondrian dont *New York Boogie Woogie*.

Une autre expérience troublante s'opère lorsque le voyageur est dans un train à l'arrêt et que le train voisin démarre et se met en mouvement. On a tous éprouvé cette illusion perceptive et l'impression troublante de reculer, en se sachant immobile. Michel Foucault décrit le train comme un « extraordinaire faisceau de relations, puisque c'est quelque chose à travers quoi on passe, c'est quelque chose également par quoi on peut passer d'un point à un autre et puis c'est quelque chose qui passe. »²

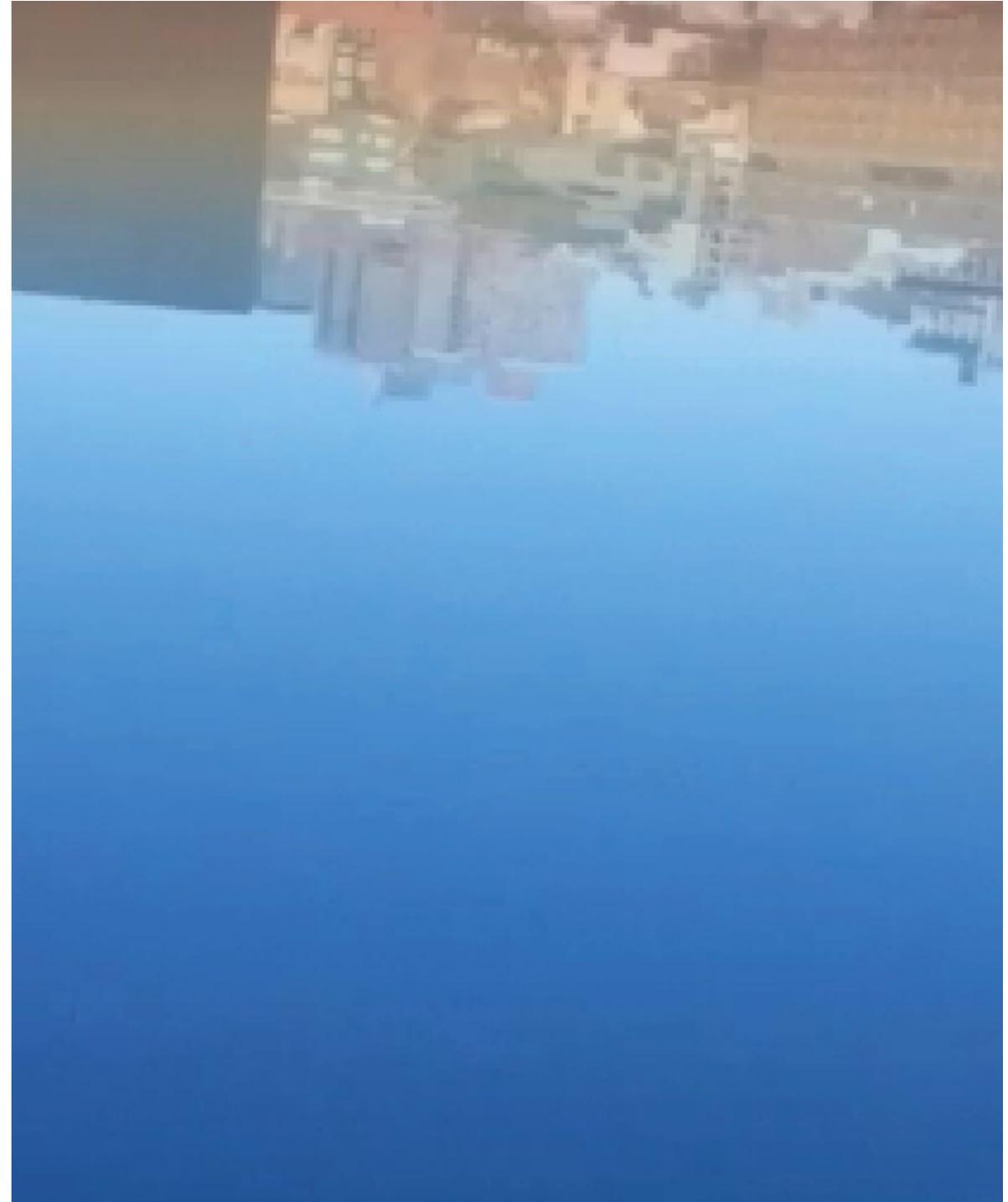
Ce « quelque chose qui passe » est ainsi à l'origine d'incohérences perceptives qui mettent à l'épreuve les sensations de vitesse et de mouvement. Cette confusion sensorielle et ce doute physique remettent en question la position du voyageur, qui reprend alors conscience après quelques instants de sa situation spatiale réelle.

1 Wassily Kandinsky, *Point et ligne sur plan* (1926), Gallimard, coll. « Folio Essais », 1991, p. 120.

2 Michel Foucault, *Des espaces autres. Hétérotopies*, (conférence au Cercle d'études architecturales, 1967) in *Architecture, Mouvement, Continuité* n. 5, octobre 1984, p. 46-49.

La même ambiguïté se ressent lorsque deux trains parallèles et à la même vitesse circulent dans la même direction. Leurs déplacements sont en phase, et les passagers sont mus par un mouvement de translation parallèle qui annule l'effet de vitesse. Lorsqu'un des deux trains ralentit, un phénomène perceptif similaire se produit : situé dans le train dont la vitesse diminue, le voyageur a la sensation de reculer par rapport à l'autre train. Ce phénomène témoigne des dérèglements optiques et des « erreurs » perceptives dont chacun a fait l'expérience. Ces instants vécus créent des sensations étranges, qui affectent directement la perception spatiale et questionnent le concept même de présence au monde.

Spree, Berlin



Traverser la ville de Berlin en longeant sa lourde rivière est une expérience spatiale silencieuse. De Charlottenburg à Friedrichshain, la liaison suit les directions de la Spree qui sillonne le Tiergarten, enjambe les ponts de Kronprinzen et Jannovitz et longe les voies ferrées menant à l'Hauptbahnhof et l'Ostbahnhof jusqu'à l'Oberbaumbrücke. La rivière circule entre l'architecture historique et les bâtiments en construction, participant, au gré de ses dérivations, à la définition du paysage urbain.

L'air frais et le soleil froid font vibrer la surface de l'eau. Je m'approche tout près pour observer cette perturbation rassurante dans la continuité immuable de la Spree. La lumière y projette des nuances de couleurs et de textures. Les reflets éclatants vacillent à mesure que je les parcours. La régularité des irisations et des infinies réflexions rythment la lourde étendue d'eau. Cette exploration crée des espaces de liberté où livrer ma pensée. « La sensation du vaste, du profond, de l'illimité nous saisit dans le silence » écrit Bachelard, mais « l'infini est inhabitable. »

Une émotion se loge doucement dans mon corps, guidée par les courbes de la rivière. La frontière incarnée par sa surface s'estompe. Une autre frontière, mobile et insidieuse, se met en place et emporte mes pensées. Elles quittent la Spree et se retrouvent dans le cours d'eau de Spruce Creek, en Floride, sur une barque à moteur avec trois autres personnes. Cette « hétérotopie par excellence », selon Michel Foucault, fait écho à mes sensations berlinoises. L'expérience de la surface y est totale car l'eau est noire. La coloration naturelle du bassin confère la même impression de pesanteur, d'opacité presque métallique. On ne discerne aucune profondeur et on est porté à explorer son espace à une dimension.

La planéité de Spruce Creek dissimule une métamorphose souterraine. A mesure qu'elle se dirige vers la côte, l'eau douce du marais devient salée et les habitats aquatiques invisibles suivent la même évolution. La surface semble agitée par cette activité silencieuse et subit une infinité de modulations, vecteurs de spatialité. Je me laisse emporter dans ses déformations picturales causées par la vitesse et les vagues

du bateau. La contemplation devient participative, je reconstitue l'espace irréel qui s'y dessine, compose les fragments d'un paysage inversé. La surface de l'eau réussit à lier le proche et le lointain, l'intérieur et l'extérieur, l'infiniment petit et l'infiniment grand. Le bateau incarne ainsi ce « morceau flottant d'espace, un lieu sans lieu », doté d'une matérialité mouvante où projeter ses représentations mentales.

La rêverie s'interrompt par l'irruption formelle du Schloss Bellevue à la surface de l'eau. Aux bords de la Spree, l'harmonie de la structure néoclassique de ce château inspire le calme et la sérénité. La résidence officielle se dissimule dans la verdure de l'environnement comme un mirage architectural.

Entre l'esthétique de l'invisible et l'ambivalence du paysage, l'expérience de la rivière s'apparente à l'expérience à plus grande échelle de Berlin. Cette ville immense en constante expansion ne connaît plus de frontières. L'histoire et la scission inhumaine de l'espace urbain ont laissé place à un territoire sans limite, créant comme dans la conception de Lefebvre un espace « uni », né « de la fusion de l'espace social, mental, architectural et historique. » Berlin, ville plane et vaste, incarne ainsi le concept de surface qui ne connaît ni profondeur, ni distance.



2 Concept de surface

La nature est un élément essentiel de l'environnement urbain. Elle s'y intègre de manière permanente par les rivières, les parcs, les jardins, mais aussi de manière imperceptible, en infiltrant le bâti. Certains éléments structurels de l'espace urbain font référence, par leur formes et matériaux, à des matières organiques, comme les qualités réfléchives du verre qui procurent les mêmes sensations que la surface de l'eau.

Le paysage « production de la perception humaine », naît de cette mise en relation subjective de l'architecture et de la nature. Selon la définition officielle de la Convention Européenne du Paysage (2000) : « Le paysage désigne une partie de territoire telle que perçue par les populations, dont le caractère résulte de l'action de facteurs naturels et/ou humains et de leurs interrelations. » Le paysage est une représentation, physique et mentale, liée à un point de vue particulier et à des sensations subjectives.

Le « concept de surface » concerne ces surfaces matérielles ambivalentes qui lient et font se confondre l'artificiel et l'organique. Je m'intéresse ici à une série de cohabitations inhabituelles fondées sur des rapports d'échelle et des contrastes de textures étonnants, proposant une expérience spatiale du paysage en milieu urbain.

Surface réfléchissante

Le bâtiment de verre constitue un élément emblématique des villes contemporaines. La transparence permet de faire communiquer l'espace extérieur avec l'espace intérieur, créant une continuité dans le paysage. Cette qualité, que ne partagent pas les bâtiments opaques, a une double incidence sur ses occupants ou visiteurs. Situés à l'intérieur du bâtiment, ils jouissent d'une vue globale sur la ville alentour et perçoivent simultanément leur propre reflet sur la vitre. Ils sont ainsi indirectement intégrés au paysage extérieur. Placés à l'extérieur du bâtiment, ils ont la possibilité de regarder



Crystal Palace

Joseph Paxton
1851



Water

Rony Horn
2009

à l'intérieur et simultanément percevoir leurs propres reflets sur la surface extérieure et ainsi de se projeter de manière fictive à l'intérieur du bâtiment.

La qualité réfléchive de la surface s'apparente à l'objet « miroir » qui, selon Michel Foucault, distille à la fois un espace utopique et un autre espace, lié à son concept d'« hétérotopie » :

« Le miroir, après tout, c'est une utopie, puisque c'est un lieu sans lieu. Dans le miroir, je me vois là où je ne suis pas, dans un espace irréel qui s'ouvre virtuellement derrière la surface, je suis là-bas, là où je ne suis pas, une sorte d'ombre qui me donne à moi-même ma propre visibilité, qui me permet de me regarder là où je suis absent — utopie du miroir. Mais c'est également une hétérotopie, dans la mesure où le miroir existe réellement, et où il a, sur la place que j'occupe, une sorte d'effet en retour ; c'est à partir du miroir que je me découvre absent à la place où je suis puisque je me vois là-bas. À partir de ce regard qui en quelque sorte se porte sur moi, du fond de cet espace virtuel qui est de l'autre côté de la glace, je reviens vers moi et je recommence à porter mes yeux vers moi-même et à me reconstituer là où je suis. »¹

Ainsi l'ambiguïté de cette surface solide / vide, organique / structurelle, réalité / reflet permet au bâtiment de s'intégrer totalement à l'environnement et de générer des interactions dynamiques avec les passants.

D'un point de vue formel, la surface en verre réfléchit le panorama urbain : les autres bâtiments, le ciel, les arbres. La réalité tridimensionnelle se transpose sur la surface en deux dimensions de l'immeuble en verre. Cette déformation optique génère des abstractions qui peuvent rendre la surface illisible. L'effervescence de l'espace urbain surchargé crée une image en constante mutation. La surface incorpore les éléments extérieurs dans un collage aux surimpressions éphémères.

1 Michel Foucault, *Des espaces autres. Hétérotopies*, (conférence au Cercle d'études architecturales, 1967) in *Architecture, Mouvement, Continuité* n. 5, octobre 1984, p. 46-49.

Ces reflets n'existent que dans l'oeil de celui qui regarde et ses déplacements en modifient les images. Il fait quotidiennement l'expérience d'une « hétérotopie » qui conduit à une autre perception de soi au sein du monde.

Cependant le verre non réfléchissant avait été introduit comme matériau ambivalent « dur et lisse, sur lequel rien n'a de prise »¹, comme l'avance Walter Benjamin dans *Expérience et Pauvreté* (1933), il poursuit : « Il est aussi l'ennemi de la propriété. »² Mies Van Der Rohe l'emploie dans ses architectures minimales comme vecteur de transparence et d'anonymat car il souligne que ce matériau produit « le plus grand effet avec le minimum de moyens. »³ Cet « effet » renforce la nature factice des interactions du bâtiment avec l'environnement d'une part, et avec le passant d'autre part. Ces interactions sont superficielles et vaines, l'illusion qu'elles suscitent offre une impression de rêve et d'évasion au sein de la réalité quotidienne. En outre, chacun est conscient de cette illusion et participe consciemment au jeu kaléidoscopique des surfaces réfléchissantes. Ce modèle architectural s'apparente donc à une interface fonctionnelle, ouverte et hospitalière.

Opposite of white

Rony Horn
2006

1 Walter Benjamin, *Expérience et Pauvreté* (1933) Gallimard, coll. « Folio », 2000, p. 369.

2 Id.

3 Ludwig Mies van der Rohe, *Bürohaus*, in revue *G.* n. 1, Juillet 1923, p. 3.



Les surfaces réfléchissantes s'accumulent de toute part dans l'espace urbain, bâtiments de verre, vitrines, carrosseries de voitures, miroirs, mais aussi flaques d'eau, panneaux d'affichage, tables lumineuses, etc. Toutes nous renvoient notre propre image et l'incluent dans l'environnement immédiat. Ce sont autant de projections bidimensionnelles d'un monde tridimensionnel qui questionnent nos rapports spatiaux. Elles sont aussi une manière d'apporter plus de sensualité, de rondeur, de liberté dans un paysage urbain à la structure orthogonale, verticale et rigide.

Motifs organiques

À ces expériences fugitives d'images de corps et de paysages, j'oppose des exemples liés à la présence progressive, insidieuse, et permanente de la nature en milieu urbain :

- La mousse prend possession d'un mur en béton. Le contraste de matière appelle au toucher.
- L'herbe pousse aux jointures des dalles de pierre, des plantes y prennent vie et viennent perturber l'uniformité d'un pavement.
- La glycine adapte sa croissance à la structure artificielle qui la soutient. Ses branches noueuses s'enroulent autour du portail métallique.
- Les piliers d'un bâtiment sont envahis par une végétation parasite qui s'accroche à sa surface lisse.
- Une armée d'insectes, gendarmes ou fourmis, se rassemble sur le sol immaculé et crée un motif pointilliste mobile et vivant.
- Les feuillages des arbres projettent leurs ombres sur le sol et les murs de la ville.

Ces discontinuités de l'ordre de « l'inframince » appellent à la contemplation et à une évasion dans l'infiniment petit et l'infiniment grand. Ces motifs organiques épousent les volumes, accentuent les lignes de force et habillent les surfaces nues des bâtiments qu'ils intègrent. Leur répertoire formel s'accorde



Viewing machine
Inhotim, Galerie Tropicale, Brésil

Olafur Eliasson
2012



avec l'architecture existante : ligne courbe, verticalité, fragmentation, répétition du motif, arborescence, tout en étant associé à des matériaux qui créent un fort contraste, telle la matière duveteuse des mousses.

Ainsi toutes ces surfaces organiques s'offrent aux sens de la vue, du toucher, de l'odorat et procurent un plaisir sensoriel intense. Selon François Dagognet, philosophe et médecin français : « Il n'y a rien de naturel vraiment. Ce qui nous paraît naturel est bien souvent artificiel. La nature dans ses formes les plus typiques pour nous, porte l'empreinte de l'homme. »¹

La nature environnante a été façonnée par la présence humaine et son activité industrielle, technologique, sociale. Ainsi l'histoire de l'urbanisation des villes liée à l'industrialisation du XIX^{ème} siècle a conduit à la quasi disparition des espaces naturels. Les conséquences physiques sont une dénaturation au sens propre, car cette nature s'est vue structurée, ordonnée, dominée. Ces actions, qui ont transformé et fait disparaître le paysage naturel, ont généré un espace habitable et praticable, très loin de la conception de « nature préservée »² de Leo Marx dans *The Machine in the Garden* (1964).

Depuis une dizaine d'années pourtant, une démarche écologique globale vise à redéfinir une vie urbaine de meilleure qualité, avec l'introduction notamment d'espaces verts. Cette stratégie de renouvellement urbain s'illustre dans le projet du Grand Paris³ qui prévoit des nouveaux parcs, des jardins sur les toits, « une ceinture verte », l'introduction de plaines, des jardins botaniques, l'extension des forêts. Le projet vise à produire des surfaces ou pans de motifs organiques conciliant l'artificiel et le naturel,

et façonnant un nouveau paysage urbain.

La perception de la nature en milieu urbain reste subjective et relative. Les multiples grilles de représentation du paysage possèdent différentes charges émotionnelles perceptibles dans l'expérience même de ces motifs organiques.

La juxtaposition de ces deux entités antagonistes est ainsi à l'origine d'une expérience spatiale qui réveille des sensations primitives assoupies mais essentielles.

1 François Dagognet, *Penser le vivant*, entretien avec par Catherine Halpern, in *Sciences Humaines* n. 142, 2003.

2 Léo Marx, *The Machine in the Garden: Technology and the Pastoral Ideal in America* (1964), Oup USA, 2000.

3 *Le Grand Pari de l'agglomération parisienne*, Site de l'Atelier International du Grand Paris, < http://www.ateliergrandparis.fr/aigp/conseil/GP_EspacesVerts.pdf >.

Lit, Asnières



« Se ramasser sur soi-même, se condenser dans l'être d'un repos qui est le bien que, sans peine, « on a sous la main. » Alors la grande source d'humilité simple qui est dans la chambre silencieuse coule en nous-mêmes. L'intimité de la chambre devient notre intimité. » écrit Bachelard dans son livre *Poétique de l'espace*.

Chaque soir, je retrouve l'intimité troublante du lit. Je me réfugie dans les profondeurs des couches successives de tissus, de vêtements, de draps, de couvertures. Je m'y enroule et m'y replie, plaisir absolu de mon corps fatigué.

Progressivement le sommeil me gagne. Mon corps inerte semble se dissoudre dans les draps blancs. Il se déforme et s'affaisse, perd de sa consistance. Je m'oublie dans la chaleur de l'enveloppe protectrice du lit. À mesure que le sommeil s'installe je perds tout contact avec mon corps, il devient un élément étranger à ma conscience. Il est une matière indépendante et inanimée et s'offre à la matérialité de la couche, qui devient son refuge, son antre. Petit à petit les frontières physiques s'estompent. Elles se fondent mutuellement. Il semble que « que ce soit le dedans du nid qui impose sa forme », qu'il soit « construit par le corps, pour le corps, prenant sa forme par l'intérieur. » Ce corps seul, dans l'entre deux sommeil, façonne son lieu de repos.

Le lit occupe donc l'espace immédiat autour de mon corps endormi. Il est son double positif et complémentaire et émane de sa corporalité première, s'adaptant à ses proportions et à sa forme molle et immobile. J'y laisse mon empreinte, mes traces, mes larmes. Le lit les absorbe et les conserve précieusement. Terre d'accueil et d'abandon, il est lieu de naissance, de vie intense et de mort progressive. Cet objet trivial et générique est capable de recevoir tous les stades de la vie humaine. Je m'y sens en sécurité, je me confie entre les plis du linge, me laissant aller à l'intérieur de moi-même. Sans artifice, sans masque, sans stratégie. Le sommeil survient. Ma vulnérabilité entière s'offre à la nuit. Les draps blancs et lisses deviennent une surface de projection d'un paysage mental inconscient. Ils sont le refuge ou l'anti-refuge, modelés par la pensée.

Le lit représente un « espace d'intimité, comme espace d'attraction. » Ils se répand en autant d'espaces imaginaires, paysages aux couleurs sensuelles et aux lignes chargées d'affect. La métamorphose de la chambre est saisissante, elle s'adapte à tous les fantasmes de mon voyage inconscient. Il me faut sortir de ma chair et traverser cet espace réservoir de rêves et de fictions. « L'espace habité transcende l'espace géométrique », qui devient le terrain de mon introspection initiatique.

Très tôt le matin je me réveille et prolonge mon utopie quotidienne dans un état de veille. Des « images de l'hésitation, tentation, désir, sécurité » me maintiennent dans un état second. « Quand, après avoir dormi, on regarde, dans un état de bien-être proche de l'assoupissement et avec des yeux perdus dans le vague, les divers fils des rideaux du lit ou les petites taches d'un mur proche, on les transforme aisément en figures représentant des visages humains et autres choses semblables. » dévoile Kant dans ses *Œuvres Philosophiques*.

L'onirisme constitue l'échappatoire quotidien dans la maison familiale. Fermé ou à demi-fermé, le lit est le dernier espace utopique où tout est encore possible.



3 Concept d'incorporation

L'aménagement de l'environnement urbain est vaste et dense et suit une organisation spatiale stricte qui tend à une uniformisation et un contrôle global du territoire. A chacun d'en assimiler les règles selon les différents usages des lieux et les comportements spécifiques qu'ils appellent. Les mécanismes d'identification permettent une transmission collective de ces pratiques spatiales.

L'individu appartient ainsi à une masse sociale impersonnelle, qui oblige à accentuer la représentation de soi au détriment d'une expression de soi. Cette mise en scène dans son espace quotidien permet de conserver son anonymat, notamment au travail, dans les transports en commun, dans la rue.

Le concept d'incorporation, du latin *incorporare*, littéralement « faire entrer dans un corps », incorporer, incarner exprime cette notion de communion corps / espace. Dans la vie quotidienne, ce concept s'exprime autant dans les activités professionnelles, dans certaines pratiques sportives (la natation par exemple), dans les habitudes alimentaires.

L'exemple du chantier.

Le paysage urbain est en constante mutation et de nombreux chantiers jalonnent le parcours du passant. D'immenses tas de sable et de gravas constituent le lieu de travail des ouvriers. Ils maîtrisent totalement cet espace d'apparence hostile et y circulent avec beaucoup d'aisance. Le rapport d'échelle est impressionnant, conférant une nouvelle dimension aux corps. Ceux-ci sont d'ailleurs vêtus d'une combinaison de travail, qui modifie les proportions et déforme partiellement la silhouette humaine. Leurs corps se rétrécissent ou s'allongent suivant la perspective. Leurs visages sont recouverts d'un masque et d'un casque. Le travailleur fait corps avec son uniforme, qui représente son enveloppe protectrice et fonctionnelle, totalement adaptée à l'espace du chantier.

Ses mouvements sont ralentis, ses gestes mécanisés et sa démarche appuyée. Son corps agit comme outil de travail, faisant ainsi référence à l'anthropologue Marcel Mauss dans *Les techniques du corps* (1936) :

« Le corps est le premier et le plus naturel instrument de l'homme. Ou plus exactement, sans parler d'instrument, le premier et le plus naturel objet technique, et en même temps moyen technique, de l'homme, c'est son corps. »¹

En outre, la forme de l'ouvrier s'incorpore à la masse impénétrable de la montagne de sable jusqu'à le déshumaniser. Petit à petit, la séparation entre le corps et l'espace s'estompe tant leur interaction devient totale. Le travailleur s'incorpore physiquement « fait corps, prend corps et donne corps »² à son espace immédiat. Chaque ouvrier est une entité à la fois isolée et dépendante d'une équipe. Elle représente, pour le sujet qui observe la scène, une étrange communauté sans visage, qui communique grâce à un langage corporel et des signaux inconnus.

Parangolé

Helio Oiticica
1965

- 1 Marcel Mauss, *Les techniques du corps* (1936), dans *Sociologie et Anthropologie* (1950), PUF, coll. « Quadrige », 2001, p. 371.
- 2 Rachel Thomas, *Marcher en ville. Faire corps, prendre corps, donner corps aux ambiances urbaines*, Editions des archives contemporaines, 2010.



Les identités personnelles et humaines se perdent pour s'intégrer à l'espace organique du tas de sable. Gilbert Simondon développe ce constat dans son ouvrage *Du mode d'existence des objets techniques* (1958) :

« Le travail adhère au travailleur, et réciproquement, par l'intermédiaire du travail, le travailleur adhère à la nature sur laquelle il opère. »¹

Le chantier de sable, à travers ses masses organiques en constante mutation, devient un lieu d'expérimentations, à la fois champ de travail, terrain de jeu expressif et espace d'expression d'une intimité corporelle nouvelle, témoignant d'une « convertibilité de l'humain en naturel et du naturel en humain. »²
En outre pour le spectateur, le tas de sable fait référence à différents imaginaires : un château de sable démesuré, un espace de jeu pour enfants, un terrain à l'abandon, un champ de ruine, un paysage lointain. Cet environnement aux nombreuses évocations mentales confère une intemporalité à cette scène de la vie quotidienne.

L'exemple de la piscine.

Le corps d'un nageur de haut niveau est modelé de manière à répondre aux performances physiques spécifiques que sa nage requiert. À sa musculature s'ajoutent des capacités respiratoires, liées à l'apnée notamment. Son corps s'est adapté aux conditions physiques : la température, la résistance, la profondeur, la pression de l'eau...

Les nombreuses heures d'entraînement ont également modifié la perception qu'il a de son propre corps. Le milieu aquatique bouleverse en effet les sens de l'ouïe, de la vue, du toucher, et modifie les sensations de poids, d'échelle, de chaleur.

3 Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques* (1958), Aubier, 1989, p. 245.

4 Id.

L'exemple de la nourriture.

Les différences culturelles transmises par la nourriture sont immédiates. Les saveurs, les textures, la présentation des plats créent un rapport nouveau aux mets et donc à soi-même. Par la dégustation, il s'agit au sens propre d'incorporer par exemple des aliments appartenant à une culture étrangère. La concentration sur les sensations gustatives fait voyager dans des pays inconnus. L'irruption de cet exotisme par le goût crée une mise à distance avec l'espace réel. Sabine Flach, théoricienne allemande, intervient lors d'une conférence sur le goût et explique dans sa conférence intitulée *There's No Accounting for Taste : Eating, Thinking and Debating in Contemporary Art* (2012) que dans cet échange matériel et culturel la « dégustation est aussi un processus physiologique dans la reconnaissance de l'étranger. »¹

1 Sabine Flach, *There's No Accounting for Taste : Eating, Thinking and Debating in Contemporary Art* (2012), dans le cadre de la conférence *Molecular Cuisine : The Politics of Taste*, New York, 19-21 octobre 2012.

Food
Restaurant géré par des artistes
New York

Gordon Matta Clark
1971



1 Pad Thai ภัตไทย

- 100 gram rice vermicelli noodles (see list)
- (pre-soak in warm water)
- 70 gram pork loin sliced into small pieces
- 1 egg
- 100 gram bean sprouts
- 70 gram preserved turnip (finely chopped)
- 70 gram Chinese chives
- 1 block firm tofu (if possible smoked tofu) (sliced into small cubes)
- 1/2 cup chopped roasted peanuts
- 1 teaspoon chili powder (preferably Thai) (anywhere can be used as substitute)
- 1 tablespoon chopped garlic
- 1/2 tablespoon vegetable oil
- 1/2 tablespoon fish sauce
- 1/2 tablespoon palm sugar
- 1/2 tablespoon tamarind puree
- 1 lime

Food for Thought
Danemark

Rirkrit Tiravanija
2008



Soup no soup
Grand Palais, Paris

Rirkrit Tiravanija
2012

II Expérience Sociale

A l'approche spatiale de la vie quotidienne, construite au travers du kaléidoscope des perceptions subjectives, vient s'ajouter l'expérience sociale. Etymologiquement social vient du latin *socius*, compagnon, associé, et porte fondamentalement l'idée « d'être ensemble. »

L'être humain tisse spontanément des réseaux de relations réciproques avec autrui, qui guident leur évolution et construction mutuelle. Alors que la nature crée ce lien premier qui unit tous les hommes, l'expérience sociale seule génère des interactions plus intimes et spécifiques.

Entre proximité et distance, transmission et culture, intimité et étrangeté, j'aborde les rapports intersubjectifs à travers le champ de l'expérience corporelle. Après avoir réaffirmé le concept de présence, j'entreprends l'analyse des interactions physiques d'une part, et des interactions émotionnelles d'autre part au regard de la pratique de la performance contemporaine.

1 Concept de présence

L'expérience quotidienne met en scène le corps du sujet. Un trajet en voiture, en train, la promenade le long d'un fleuve, le spectacle d'un chantier, le repos dans l'intimité du lit, un dîner au restaurant sont autant d'événements qui, potentiellement, peuvent faire l'objet de pratiques artistiques expérimentales. Cette liste hétéroclite rend compte de la diversité des interactions spatiales possibles qui selon les sensibilités, peuvent générer des sensations liées au plaisir et à l'émerveillement et ainsi ouvrir l'imaginaire à de nouvelles projections et représentations mentales. Celles-ci permettent in fine de prolonger intellectuellement l'expérience, en dehors du cadre spécifique du temps et de l'espace lié à sa réalisation.

Pour que l'environnement de la vie quotidienne devienne le théâtre de ces sensations engageantes, il faut que le protagoniste soit « présent » d'un point de vue physique et psychique. Cette présence totale est directement liée à la notion d'habiter un espace. Du latin *habitare*, habiter et avoir, *habitus*, manière d'être, le verbe « habiter » comporte l'idée fondamentale d'interaction entre corps et espace. Celle-ci implique nécessairement l'engagement de celui qui remplit l'espace de sa présence. Maurice Merleau-Ponty prévient dans *Phénoménologie de la Perception* (1945) « il ne faut pas dire que notre corps est dans l'espace ni d'ailleurs qu'il est dans le temps. Il habite l'espace et le temps. »¹

Conscience du corps dans l'espace

L'homme est un individu présent au monde qui l'entoure. Ainsi sa présence est d'une part physique, corporelle et charnelle, et d'autre part psychique, mentale et consciente, constituant une entité indépendante et complète. En se positionnant comme Descartes

1 Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception* (1945), Gallimard, coll. « Tel », 1976

du point de vue du sujet, *Cogito ergo sum*, « je pense donc je suis »¹, on considère le monde dans lequel le sujet évolue comme son espace subjectif. Cette approche anthropocentrique guide mon analyse.

Le sujet entre en interaction avec l'environnement. « Les choses existent autour du sujet, en dehors de lui, dans le même espace que lui. »² L'expérience qui en résulte se définit par un rapport bilatéral extérieur / intérieur. Le monde extérieur lié à l'environnement urbain (« l'espace du dehors »³) s'oppose au monde intérieur du sujet conscient (« l'espace du dedans »⁴). Or l'interface entre ces deux espaces est le corps. Chaque déplacement, chaque mouvement, chaque interaction avec l'espace extérieur déclenche de nouvelles expériences spatiales vécues et perçues par le corps.

Il est l'élément qui reçoit, transmet, communique, se déplace, absorbe, agit, réagit, subit, souffre. L'expérience avant d'être spatiale, sociale ou esthétique est d'abord physique et corporelle. Les expériences spatiales quotidiennes, ne sont pas préméditées ou de quelque façon préparées.

Cette posture s'apparente à une conception philosophique contemporaine issue de la phénoménologie et qui définit le sujet comme une « présence corporelle au monde qui l'entoure. »⁵ Dans *Le Corps Utopique* (1966), Michel Foucault positionne le corps comme une référence indispensable pour la compréhension de l'espace : « C'est autour de lui que les choses sont disposées, c'est par rapport à lui », « il y a un de dessus, un dessous, une droite, une

1 René Descartes, *Principes de la philosophie* (1644), Vrin, coll. « Bibliothèque des textes photographiques », 2000, Première partie, Article 7.

2 Gernot Böhme, *The Space of Bodily Presence and Space as a medium of representation* (2002), in Mikael Härd, Andreas Lösch, *Transforming Spaces. The topological Turn in Technology Studies*, Dirk Verdicchio ed., 2003

3 Michel Foucault, *Des espaces autres. Hétérotopies*, (conférence au Cercle d'études architecturales, 1967) in *Architecture, Mouvement, Continuité* n. 5, octobre 1984, p. 46-49.

4 Id.

5 Gernot Böhme, *The Space of Bodily Presence and Space as a medium of representation*, (2002), in Mikael Härd, Andreas Lösch, *Transforming Spaces. The topological Turn in Technology Studies*, Dirk Verdicchio ed., 2003

gauche, un avant, un arrière, un proche, un lointain. »¹

La grille spatiale qui transparait de la description de Foucault répond au modèle d'un repère, dont l'origine est le sujet où trois axes d'espace et un axe de temps déploient et délimitent son espace d'expérience. Sa présence corporelle détermine ainsi sa relation au monde en terme de position, de déplacement, de vitesse. En philosophie le sujet est l'être pensant, ce qui pense, par opposition à l'objet, ce qui est pensé. On peut alors proposer la définition du sujet comme : un être conscient du monde qui l'entoure, soumis à la perception par son corps.

Son étymologie permet de soulever cette réalité analogue. Du latin *subjectus*, soumis, assujetti, participe passé adjectivé de *subjicere*, placer dessous, mettre sous, soumettre, assujettir, le mot « sujet » exprime cette notion de soumission, comme le sujet soumis à sa propre subjectivité. Le corps est un objet présent au monde. Or cette présence est dotée de conscience, c'est-à-dire « d'intentionnalité »² selon Husserl qui constitue la capacité de la conscience « d'être consciente de quelque chose. »³ Dans cette étude ce « quelque chose » est l'expérience même de l'espace quotidien. Cette qualité de connaissance ajoutée aux sensations perceptives distingue ainsi le corps charnel des objets qui l'entourent. « The space of bodily presence » du philosophe allemand Gernot Böhme peut se traduire par « l'espace de la présence corporelle au monde » où la présence physique est un « état d'être » particulier. Cet état de présence du sujet au sein de l'espace est en réalité un état de coprésence avec les autres éléments qui constituent l'espace. Cette existence dans le même temps et le même espace engendre un nouveau système d'interactions simultanées et réciproques.

La mesure dans l'espace, les rapports d'échelle, les dimensions qui séparent sont autant de caractéristiques qui ordonnent la

1 Michel Foucault, *Le corps utopique*, issu d'une conférence radiophonique sur Radio France, 1966, < http://www.youtube.com/watch?v=EakkuTj_cfl >.

2 Edmund Husserl, *Méditations cartésiennes. Introduction à la phénoménologie* (1929), Vrin, 1966, p. 28.

3 Id.

perception spatiale. Cette relation réciproque et immédiate confère une nouvelle corporalité au sujet qui existe en tant qu'être autonome en relation permanente à l'objet par l'expérience qu'il en fait. La définition du sujet comme être totalement indépendant est ainsi remise en question car son existence est relative à l'objet dont il fait l'expérience, pendant le temps de l'expérience.

Ainsi l'expérience quotidienne de l'espace apparemment banal qui entoure le sujet met en jeu des rapports de force, des systèmes d'opposition, des structures relationnelles entre sujet et espace, sujet et objet, sujet et autrui. L'expérience est ainsi totale. Les sensations dues à la perception physique de l'expérience vécue et les images de l'esprit liées à la mémoire, au désir, au rêve que cette expérience déclenche est naturelle car le sujet est un être conscient chargé d'affect. Il ressent des émotions et il « a tendance à superposer sa perception de l'environnement avec des motifs de représentation. »¹

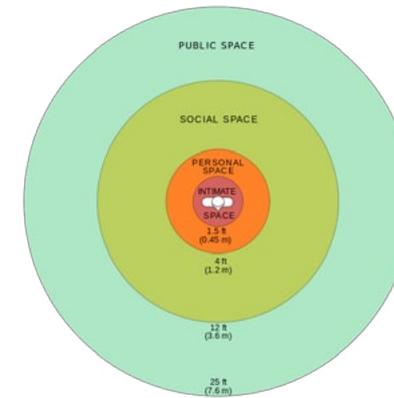
En partant de ce constat, la théorie de Gernot Böhme développée dans son essai *The Space of Bodily Presence and Space as a Medium of Representation* (2003), analyse cet espace subjectif sous trois angles de vue : l'espace des humeurs, des actions et des perceptions².

- L'espace des *humeurs* est « l'espace en harmonie avec l'humeur », c'est l'espace des atmosphères mentales, émotives et sensibles qui se répandent dans l'environnement.
- L'espace des *actions* est « l'espace dans lequel le sujet agit, bouge, se déplace, il représente l'étendue des possibilités. »
- L'espace des *perceptions* est l'espace dans lequel le sujet perçoit les choses qui l'entourent, et y « déploie son implication. »

Cette approche de l'espace permet d'apporter un regard théorique sur le « concept d'incorporation » détaillé précédemment au travers des exemples du chantier ou de la piscine. La relation d'intimité que le sujet tisse avec son espace immédiat, provient de sa capacité à projeter dans l'espace ses « humeurs, ses actions et ses perceptions. »

1 Gernot Böhme, *The Space of Bodily Presence and Space as a medium of representation*, 2002, in Mikael Härd, Andreas Lösch, *Transforming Spaces. The topological Turn in Technology Studies*, Dirk Verdicchio ed., 2003

2 Id.



Proxémie

Edward T. Hall
1963



The artist is present

Marina Abramovic
2010

2 Interaction physique

Celle-ci définit des rapports de proximité différents suivant le nombre de personnes en présence et suivant l'espace qui les accueille. Ces rapports intersubjectifs ont été étudiés par l'anthropologue américain Edward T. Hall qui propose le concept de Proxémie exprimé dans son livre *La dimension cachée* (1963). Il appelle « dimension cachée » cet espace invisible que l'on crée entre soi et autrui. Celui-ci porte sur les questions de distance physique entre des personnes dans la vie quotidienne. Il distingue quatre niveaux concentriques : la sphère intime, la sphère personnelle, la sphère sociale, la sphère publique. Cette approche technique de l'interaction humaine détaille les distances à respecter entre deux individus suivant leur culture et la nature de leur relation : sphère intime (de 15 cm à 45 cm), sphère personnelle (de 45 cm à 1,2 m), sphère sociale (de 1,2 m à 3,6 m), sphère publique (plus de 3,6 m)¹.

Elle révèle une pratique sociale prédéterminée de manière inconsciente et ancrée en chacun de nous. J'établis ici une analogie avec la performance artistique pour interroger cette notion d'espace intersubjectif qui émane de la coprésence de deux individus ou plus au sein d'un même espace. Les notions de collaboration, communauté, événement sont traitées à partir de l'expérience purement corporelle.

Espace de coexistence corporelle

Comme on l'a vu précédemment, le sujet se caractérise par sa « présence corporelle au monde. » « L'ici et maintenant » constitue le premier stade de l'expérience physique socialisée. L'interaction avec l'autre convoque un ressenti sensoriel de la part de chacun des deux protagonistes. Les sens stimulés transmettent les informations par le biais du système nerveux permettant de manière instantanée

à un individu de percevoir la présence physique de l'autre. Ainsi les processus de perception de deux individus permettent une simultanéité des interactions. Successivement acteur de ses propres déplacements et spectateur des actions d'autrui, les perceptions de chacun sont continuellement mises à l'épreuve. La confrontation s'avère relative et transitoire. Les sens, en particulier la vue et l'ouïe, sont stimulés : l'appareil visuel est sensible aux ondes électro-magnétiques de la lumière et l'appareil auditif est sensible aux ondes magnétiques qui créent des vibrations sonores. Le sens de la vue permet d'appréhender l'espace de manière frontale et l'ouïe permet de le percevoir de manière latérale.¹ Les légères vibrations électromagnétiques liées à la présence physique sont également perceptibles grâce aux récepteurs sensibles de la peau. Les déplacements de l'un et de l'autre se règlent ainsi sur une grille partagée mais invisible. Par leur coexistence et coprésence, ils habitent l'espace qui les contient. Par l'intermédiaire de leurs corps respectifs, ils sont en interaction l'un avec l'autre. Leurs positions dans l'espace et leurs déplacements suivant la grille prédéfinie induisent un rapport mutuel qui a une incidence sur l'espace même qui les accueille. Par leurs actions respectives, les deux sujets créent une tension spatiale, dont ils ont conscience. Dans ce ballet silencieux, ils deviennent ainsi chacun « acteurs » de leur interaction physique, dont le cours n'est pas préalablement écrit. L'espace est une scène, chargée par leurs deux présences simultanées.

Une performance quotidienne

La coexistence corporelle de deux sujets au sein d'un même espace se retrouve dans de nombreux scénari issus de la vie courante : salle d'attente, ascenseur, magasin, galerie d'art. De cette cohabitation quelque peu forcée résultent souvent une sensation de malaise, une tension dramatique, une sorte d'évaluation d'autrui, de comparaison silencieuse. Selon les personnalités,

1 Edward Twitchell Hall, *La dimension cachée*, Seuil, coll. « Points Essais », 1963

1 René Lesné, *Perception - Sensation*, Sciences Humaines, EnsAD, 2011.



The Artist is Present

Marina Abramović
2010



il peut émaner de ces situations une gêne ou un agrément teinté de légèreté voire d'hospitalité.

Ces situations familières aux multiples évocations peuvent aussi convoquer les formes artistiques de la performance. Selon Jacques Rancière dans *Le Spectateur émancipé* (1976) la performance est le « lieu où une action est conduite à son accomplissement par des corps en mouvement face à des corps vivants à mobiliser, réunis dans le même lieu. »¹ Il s'agit d'un « corps en action devant un public assemblé. »² Dans notre exemple les deux sujets peuvent à tour de rôle être considérés comme le « corps en action » ou le « corps à mobiliser. »

Fischer-Lichte explique que la performance existe à travers la rencontre et l'interaction : « acteurs et spectateurs, c'est-à-dire ceux qui font et ceux qui regardent, se retrouvent à un même moment dans un espace donné pour partager une situation, un moment de vie. »³

La création d'une communauté d'individus

Toujours dans le prolongement de l'analogie entre l'interaction physique issue de la vie quotidienne et celle issue de la mise en scène dans une performance, je m'intéresse aux cas de la coprésence d'un grand nombre d'individus. Lorsque le nombre d'individus augmente, les processus de perception de chacun sont décuplés. Ils habitent ensemble l'espace et le chargent de leur corporalité. La tension physique que tous perçoivent est proportionnelle au nombre d'individus et inversement proportionnelle à la taille de la pièce. Ces corps en contact, direct ou indirect, nourrissent une identité commune et collective. On retrouve cette configuration humaine dans les manifestations telles que concerts, rames de métro, conférences...

1 Jacques Rancière, *Le spectateur émancipé*, La Fabrique éditions, 2009, p. 22.

2 Ibid. p. 8

3 Erika Fischer-Lichte, *Culture as performance, Theatre history as cultural history*, 2010

Dans le cas de la performance, il n'existe plus de corps performants et de corps spectateurs, l'ordre scène-salle est rompu. Les individus se muent l'un en l'autre, et l'instabilité qui naît de cette transition est porteuse d'énergie. Cette interaction physique et corporelle influence et modifie le cours de la performance.

Fischer-Lichte précise :

« Peu importe ce que font les acteurs, cela a un effet sur les spectateurs ; et peu importe ce que font les spectateurs, cela a un effet sur les acteurs et sur les autres spectateurs. Ainsi beaucoup d'éléments qui émergent de la progression de la performance sont une conséquence de ces interactions. Les acteurs ne sont donc pas capables de contrôler complètement le cours de la performance. »¹

L'interaction physique caractérise une expérience corporelle et socialisée qui se retrouve dans le contexte de la performance contemporaine. Elles sont sensorielles mais n'aboutissent pas pour autant à une connaissance d'autrui.

« Une performance est caractérisée par son événementialité, c'est-à-dire par sa qualité d'événement. »² Dans la vie courante, un événement se définit par son caractère exceptionnel ; il s'associe à un lieu et un public spécifiques et s'ancre dans le moment présent. Aussi le sens d'une telle expérience ne peut se transmettre que *hic* et *nunc*, c'est-à-dire pour les participants en présence. La performance, comme toute autre expérience spatiale et sociale vécue par le sujet, ne produit son sens que pendant son exécution même, avec et en fonction de l'ensemble de ses participants : « elle est cette troisième chose dont aucun n'est propriétaire, dont aucun ne possède le sens, qui se tient entre eux. »³

Ainsi participer à cette action éphémère signifie participer à la création même de la performance qui devient de cette manière un événement à part entière dont la finalité est inconnue de tous,

1 Erika Fischer-Lichte, *Culture as performance, Theatre history as cultural history*, 2010

2 Id.

3 Id.



These Associations

Turbine Hall, Tate Modern, Londres

Tino Sehgal

2011

Invisible Labyrinth

Espace 315, Beaubourg, Paris

Jeppe Hein

2005



même des acteurs eux-mêmes. Le public et la proposition de l'artiste interagissent dans un dialogue qui produit en temps réel une oeuvre d'art unique. L'événement se colore ainsi d'une valeur sociale par l'engagement mutuel qu'il suscite. L'événement est aussi le vecteur du sentiment d'appartenance à une communauté. La communauté est ici un rassemblement conscient et voulu des performers et des spectateurs. En ce sens, la performance renvoie à la conception classique du théâtre grec qui est « le seul lieu de confrontation du public avec lui-même comme collectif. »¹

L'expérience sociale est un moyen d'aller à la rencontre de l'autre. L'expression des sens et la corporalité du corps deviennent un nouveau langage, vecteurs de lien et de relation. Dans le medium si poreux de la performance, la relation d'interaction totale parmi tous les participants est assimilable à une expérience initiatique où tous nourrissent la pièce et grandissent avec elle. Le public fait partie intégrante du dispositif qui a été pensé pour avoir sur lui un impact émotionnel, sensoriel, corporel, psychologique et physique.

La collaboration comme medium et comme dessein révèle le désir de rassembler les gens, de recréer des liens entre eux dans une société individualiste. L'oeuvre participative, par l'union de formes artistiques variées, contribue à l'utopie d'une unité au sein de la société, d'un nouveau modèle égalitaire, sans hiérarchie, où l'artiste se place au même niveau que son public.

1 Jacques Rancière, lecture au Sommerakademie de Francfort en 2004, présentée in *Le spectateur émancipé*, La Fabrique éditions, 2009, p. 22.

3 Interaction émotionnelle

Le corps comme medium incarne aussi un espace de représentation, « *Space as a medium of representation.* »¹ Il transmet des informations et facilite la communication avec autrui. Le comportement du sujet est également révélateur de sa culture et de son histoire. Chargé d'affectivité, le corps devient un outil de communication représentatif de son activité mentale et émotionnelle.

Au même titre que la transmission verbale s'appuie sur un langage composé de mots et de signes, et que la communication est un échange oral ou écrit, le corps possède lui aussi son répertoire de gestes. Il constitue un nouveau langage, silencieux et expressif, qui exprime la pensée du sujet. Par exemple le sentiment de gêne colore les joues, rend les mains moites, déstabilise la démarche. Il n'y a pas de contrôle sur ces réactions physiologiques. Cependant un individu gêné réagit à ce sentiment et adopte un comportement qui va le préserver.

Les mains abîmées d'un artisan, la manière de s'asseoir d'un homme doté d'une grande culture, le port de tête d'une femme de bonne famille, le regard défiant et conquérant d'un jeune de banlieue révèlent autant de différences d'origines et d'identités. La manière de s'asseoir, se reposer, de marcher, de couvrir son corps témoigne de la diversité des cultures. Celle-ci sous-entend une infinité de points de vue et donc de perceptions du monde.

La dualité du corps présent sur scène et du corps incarné par l'acteur se retrouve dans la dichotomie corps phénoménal / corps sémiotique, notions exprimées par Georg Simmel dans *La philosophie du comédien* (1908), et questionne le paradoxe entre l'identité de l'acteur et le personnage que le texte lui dicte d'être. Le corps phénoménal du sujet, son corps propre, matériel se double

1 Gernot Böhme, *The Space of Bodily Presence and Space as a medium of representation*, (2002), in Mikael Härd, Andreas Lösch, *Transforming Spaces. The topological Turn in Technology Studies*, Dirk Verdicchio ed., 2003.

d'un corps sémiotique, porteur de signes et de significations.¹ Cette pensée s'inscrit dans la recherche contemporaine du concept d'« *embodiment*. » Cette théorie fait référence aux expériences subjectives en rapport avec le corps du sujet et s'intéresse aux pratiques quotidiennes liées à l'anthropologie comme se déplacer, parler, se vêtir, se nourrir. L'idée générale est que la culture modifie le corps et la façon dont est fait l'expérience du monde à travers le corps.

L'architecture du corps façonnée par la culture et l'histoire spécifique traversée, témoigne de l'activité intellectuelle et émotionnelle du sujet, qui se présente autant qu'il se représente à autrui.



Imponderabilia

Marina Abramović, Ulay
1977



1 Georg Simmel, *La philosophie du quotidien* (1908), in Erika Fischer Lichte *Aesthetic Embodiments. Embodiment - From page to stage. The dramatic figure*, Kassel University Press, 2006.

III Expérience Esthétique

L'expérience esthétique, peut naître d'une image, d'un objet, d'un mouvement, d'une étendue, d'une rencontre qui provoque un choc sensible et physique.

L'esthétique appartient au champ de la perception (du grec *aisthesis* la sensation, la perception) et génère des « émotions d'une subtilité supérieure », de la fascination, du plaisir. Cette abstraction éphémère issue du « je ne sais quoi »¹ des objets et événements du quotidien a une portée artistique.

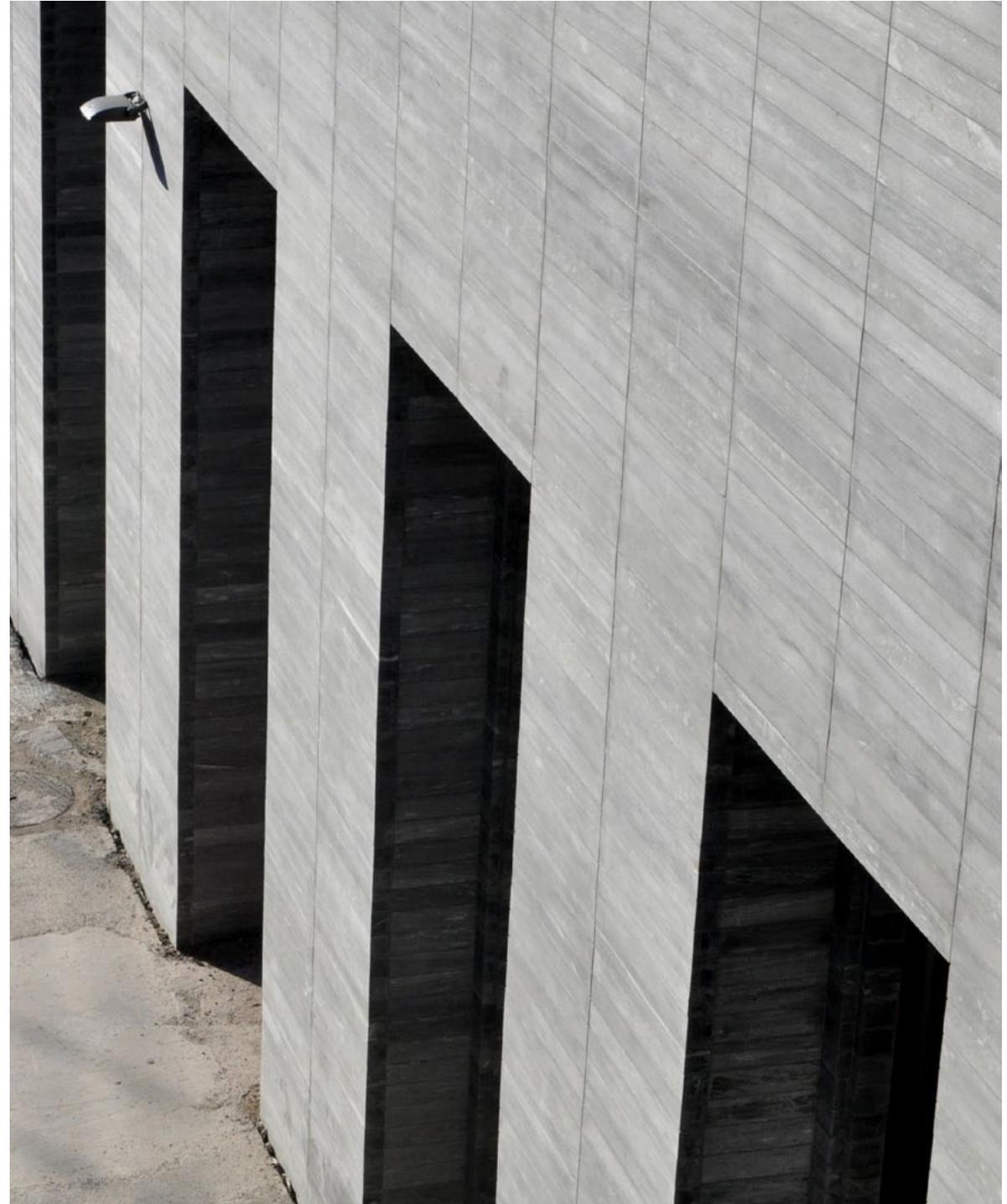
« Nous sommes capables de faire l'expérience de la beauté dans l'éphémère, le transitoire, dans la lumière scintillant sur un navire en étain ou dans le jeu de l'ombre sur un mur blanc. Comme nous sommes nous-mêmes des êtres de passage, nous rencontrons la beauté dans l'épanouissement des apparences qui nous assurent de notre existence »² écrit Gernot Böhme dans son essai *Sur la beauté* (2010).

Ce sont précisément les surgissements de la beauté dans la trivialité quotidienne dont il est question ici. Je m'intéresse à leur impact et aborde la dimension esthétique de l'expérience à travers le concept contemporain de beauté et d'engagement esthétique.

1 Gottfried Leibniz, *Nouveaux essais sur l'entendement humain* (1765), Flammarion, 1993

2 Gernot Böhme, *On Beauty*, The Nordic Journal of Aesthetics, 2010.

Red Hook, New York



Je contemple cette fresque picturale qu'offre le ciel de Red Hook en descendant Van Brunt, la rue principale de ce quartier encore préservé de Brooklyn. Dans les rues adjacentes, les ateliers d'artistes sont discrets et se confondent avec les hangars de stockage et les bâtiments en construction.

Une énergie pénétrante et quelque peu insaisissable émane de cet espace magnifique. Elle est perceptible dans le regard des quelques habitants croisés au hasard. Leur allure légèrement intimidante dissimule une fierté pour leur communauté jeune, créative et positive. La rencontre est néanmoins possible, l'accueil est emprunt d'une douceur détachée.

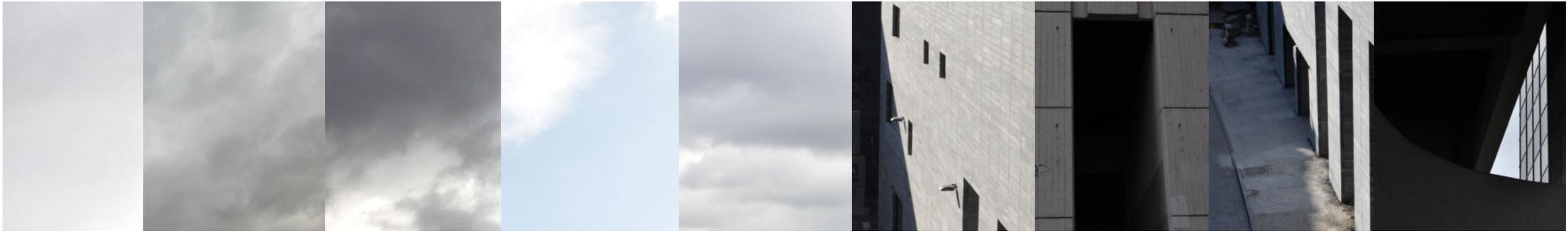
Entre paysage encerclé par l'océan et friche industrielle en lente mutation, la baie de Red Hook jouit d'un isolement particulier. L'aménagement urbain encore inachevé confère à l'ensemble une atmosphère étrange, qui s'inscrit dans la qualité brute de l'environnement et des sensibilités humaines.

Je la ressens à travers mon expérience spatiale et sociale du paysage qui m'englobe. Elle est prête à déborder, à s'emparer de moi, à m'immerger totalement. Mes perceptions, mes sensations « atmosphériques », participent à créer cette même atmosphère qui appartient au lieu. Il y a un « espace intermédiaire, un entre deux » que je veux atteindre, un espace dans l'espace dans lequel semblent se trouver tous les habitants. Cette conception spatiale développée par Gernot Böhme, semble trouver son équivalence physique à Red Hook. Je m'empare de son énergie propre et m'approprie cet environnement hospitalier. Le soir, on me dépose en voiture jusqu'à la jetée entre les sites en chantier. Je sors, m'avance et jouis seule du spectacle éblouissant de Manhattan. Expérience contemplative de l'espace urbain, cette mise à distance m'offre une lecture inhabituelle de la ville de New York dans le silence presque indécent de Red Hook. Derrière cette mer souveraine, un sentiment de supériorité s'empare de mes pensées. Mon corps est en apesanteur, en communion avec l'espace sans limite qui m'entoure et que je domine. La nuit noire m'enveloppe dans cet instant d'exil. Je suis fascinée par les lumières éblouissantes de l'autre côté de la rive. Je me sens libre.

Le passage de l'ouragan Sandy a été une épreuve bouleversante et dévastatrice pour ses habitants. Etat d'alerte, dénaturation du front de mer, destruction massive. La catastrophe provenant du ciel et de la mer a inondé la ville avec une très grande violence. Les éléments naturels l'ont prise d'assaut, déversant des tonnes d'eau dans ses rues, ses caves, et ses maisons. La mer y est entrée par effraction et a laissé une ligne indélébile de son passage sur les murs. Il faut entièrement vider, faire sécher, nettoyer les habitations qui n'ont plus d'électricité, plus de chauffage, plus d'eau chaude. Red Hook n'est plus habitable.

Sandy a rompu la frontière entre extérieur et intérieur. L'espace intime de la famille s'épanche à son tour dans la rue où s'entassent meubles, objets du quotidien, électroménager, tout est trempé et inutilisable. Les micro-saynètes de l'intimité de la maison se jouent désormais sur les trottoirs. « L'espace du dedans et l'espace du dehors » a été inversé. La translation est brutale. Les habitants retrouvent un peu de chaleur humaine autour d'un café solidaire et rejouent des fragments de leur vie intime, en proie à une insécurité troublante, en quête d'un nouveau territoire. L'ouragan a laissé derrière lui un quartier dans une effarante désolation.

Il émane de cette expérience une atmosphère dotée d'une force esthétique et d'une richesse sensible dont semblent avoir conscience les personnes sinistrées. « L'esthétisation signifie que le territoire intellectuellement et visuellement banalisé de la misère et de la marge est rendu à sa potentialité de richesse sensible partageable » écrit Derrida. Une grande émotion me saisit, démunie et bouleversée par cet espace aussi brusquement mis à nu.



1 Concept de beauté

L'expérience esthétique s'exprime à travers « une intuition fondamentale, celle de la vie comme forme esthétique »¹ soutient Nicolas Bourriaud dans *Esthétique Relationnelle* (2001).

Les mises en scène dans les musées encadrent la perception du public, et instaurent un état de passivité, de lenteur, basé sur la contemplation. A l'inverse, l'environnement trivial de la ville autorise des cohabitations insolites voire désastreuses. Le mouvement permanent et l'accumulation de signes et d'images génèrent une autre dynamique corporelle et mentale, à l'origine de sensations moins lisses.

L'expérience amène à une appréhension nouvelle de la réalité. Paul Ardenne écrit dans *L'art contextuel* (2002) que « la réalité est moins un espace connu en tous points qu'un ensemble complexe et partiellement inexploré. »² La portée esthétique de la ville réside justement dans sa part d'inconnu, d'aléatoire.

« On peut voir la vie quotidienne comme du théâtre » avance John Cage. En effet le décor outrancier de la ville propose, à l'exemple du quartier chinois de New York, une surabondance de signes, d'images, de lumières, de flux. La ville expose ses habitants à un monde fictif de consommation, de loisir, de sexe, d'ailleurs, de perfections inatteignables qui stimulent leur imaginaire gustatif, spirituel, émotionnel. Les rares espaces de respiration et d'apparente nudité, sont en réalité artificiels. La ville et la vie quotidienne sont ainsi en constante représentations d'elles-mêmes.

La ville est profondément synesthésique : sa trivialité brutale stimule autant les sens de la vue et l'ouïe que le toucher et le goût. L'expérience esthétique consiste ainsi à prélever l'essence d'expériences alternatives susceptible de transcender le quotidien.

1 Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, Les presses du réel, 2001.

2 Paul Ardenne, *Un art contextuel : création artistique en milieu urbain, en situation, d'intervention, de participation*, Flammarion, coll. « Champs arts », 2002.

Selon Yves Michaux, une expérience esthétique provoque une perte de repères, de contact avec la réalité, un désintéressement, et procure un plaisir, qui peut être désagréable, perturbant ou étrange, une perception du monde comme représentation et une « communication réelle ou supposée avec autrui. » Gernot Böhme y ajoute « le sentiment d'être enveloppé et protégé dans un bien-être délicieux. »¹

L'expérience esthétique est ambivalente car elle est à la fois personnelle et universelle et intimement liée au concept de beauté. La beauté touche aux objets, personnes et situations de la vie, tandis que le sentiment esthétique se ressent au sein de soi.

« Ceux qui n'ont pas la vision entière de la beauté n'accordent foi qu'à la seule impression qu'ils en recueillent, mais ceux qui sont comme totalement gorgés et enivrés de ce nectar, parce que leur âme aura été irriguée toute entière par le Beau, ceux-là ne peuvent pas rester de simples spectateurs. Car il n'y a plus un être qui voit de l'extérieur, et de l'extérieur un autre être qui est vu : l'être qui a la vue perçante couvre en lui-même et ce qu'il voit »² Plotin, *Ennéade V* – 8 section 10 (III^s avant JC).

Ce philosophe néoplatonicien propose une définition très éloquente de la beauté. Les termes « gorgés, nectar » font référence à la dimension physique et charnelle; « foi, recueille, irrigue » évoque la dimension spirituelle de la Beauté, « l'être qui a la vue perçante couvre en lui-même et ce qu'il voit » donne une interprétation mystique. Ses mots transmettent la force et la puissance et la part de mystère d'une expérience esthétique. Enfin « ceux-là ne peuvent pas rester de simples spectateurs » amorce l'idée d'engagement dans l'expérience esthétique.

1 Gernot Böhme, *On Beauty*, The Nordic Journal of Aesthetics, 2010.

2 Plotin, *Cinquième Ennéade*, V, 8, 31, section 10, (III^s avant JC), Les Belles Lettres, 1924-1938

Feelings as Art

Olafur Eliasson
2010



2 Engagement esthétique

L'expérience esthétique implique un investissement physique et psychique total. Arnold Berleant dans *Art and Engagement* (1991) considère « une nouvelle conception de l'être humain en tant qu'organisme conscient, biologique, social, un noeud expérimental, qui est à la fois le produit et le générateur des forces de son environnement. »¹

On distingue trois degrés d'investissements du sujet qui peut ainsi adopter une attitude contemplative, active ou participative vis-à-vis d'une expérience esthétique.

La contemplation correspond à la conception classique de la Beauté, qui place le spectateur dans une position de passivité face à un événement esthétique. Schopenhauer défend cette posture pour l'immersion qu'elle suppose : «... la pure contemplation exige un oubli complet de notre propre personne. »²

La perception active consiste en un investissement concret du spectateur. Selon Berleant elle est liée à un déplacement physique dans l'espace. Il prend l'exemple d'un jardin japonais qui intègre l'architecture et la nature, et dont le parcours est à chaque instant une stimulation esthétique. Cette configuration représente une rupture profonde dans la conception de la beauté, qui devient le fait d'une action kinesthésique. Le spectateur a le rôle de figurant, ou acteur secondaire dans l'expérience esthétique.

L'expérience esthétique participative intègre l'espace dans un « continuum » de sensations. Cette configuration touche à la notion d'habiter l'espace, et donc de le transformer par sa propre présence, de l'affecter par son énergie et son émotion. La notion d'engagement dépasse la « simple » participation passive du sujet.

1 Arnold Berleant, *Art and Engagement*, Temple University Press, 1991.

2 Arthur Schopenhauer, *Le Monde comme Volonté et comme Représentation*, Esthétique volume I, livre 3 (1819), Felix Alcan, 1913.



The Bijlmer Spinoza-Festival

Thomas Hirschhorn
2008



ENGAGEMENT

création artistique et spectateurs

L'oeuvre d'art représente l'interface de communion des expériences spatiales, sociales et esthétiques. Elle est le seul lieu où celles-ci se superposent et se confondent en une forme d'expression absolue du sensible. La pratique artistique, celle liée à la production d'une oeuvre comme celle liée à sa réception, offre ainsi une expérience totale fondée sur l'engagement mutuel de l'artiste et du spectateur.

« L'art est un état de rencontre »¹ déclare Nicolas Bourriaud dans son *Esthétique relationnelle* (2001) et il poursuit dans *Postproduction* (2003) que : « L'art est une activité qui consiste à produire des rapports au monde, à matérialiser sous une forme ou une autre ses relations à l'espace et au temps. »²

J'aborde la notion d'engagement tout d'abord du point de vue de la réception d'une oeuvre, en étudiant le déplacement de la position du spectateur, puis du point de vue de la production d'une oeuvre, en explorant les nouveaux lieux dédiés à sa création.

1 Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, Les presses du réel, 2001, p. 18.

2 Nicolas Bourriaud, *Postproduction*, Les presses du réel, 2003, p. 93.

I Réception d'une œuvre

La réception artistique suppose différents degrés d'engagement du spectateur, qui peut successivement être spectateur, acteur et auteur.

L'œuvre d'art est ici envisagée comme un ensemble, un tout qui comprend de manière indissociable l'objet, c'est-à-dire l'installation, la sculpture ou la performance, l'espace, le lieu spécifique dans lequel l'objet se situe, et le spectateur.

Ces œuvres participatives et ouvertes n'ont pas de formes ou de formats spécifiques, mais possèdent toutes une dimension spatiale qui permet une interaction dynamique avec le spectateur. Ce dernier devient un participant, un constituant de l'œuvre même. En référence à mes recherches sur l'expérience dans la vie quotidienne, j'ai choisi une sélection non exhaustive d'œuvres qui proposent une relecture de l'espace quotidien et qui s'intègrent au concept de flux, de surface, d'incorporation, de coprésence.

1 Transmission d'un art total

L'oeuvre d'art appartient au champ esthétique « créatif, objectif, appréciatif et performatif »¹ et détient le pouvoir d'engager et d'inclure le spectateur.

Les formes traditionnelles liées à la peinture, le dessin, la sculpture se voient délaissées ou réinterprétées dans des environnements qui immergent totalement le spectateur. Il s'agit « d'abolir les barrières spatio-temporelles entre création et perception de l'oeuvre »² explique Paul Ardenne dans *Un art contextuel* (2009). Ainsi de nombreuses manifestations artistiques mêlent différents medias sous la forme du spectacle vivant, de l'installation, de la performance, du happening, de l'objet sensoriel ou de l'espace immersif. L'image, le volume, la lumière, le son, le corps humain sont autant de composants à mettre en scène dans le temps et dans l'espace pour constituer une oeuvre d'art dite totale. Pour en saisir pleinement le sens, l'oeuvre doit être éprouvée physiquement par le spectateur et prend son sens dans cette durée. L'expérience artistique dépend ainsi de la coprésence d'un spectateur à une oeuvre dans un espace et un temps donnés et devient grâce à cette simultanéité une entreprise transitive.

L'expérience artistique

Rancière avance dans *Le spectateur émancipé* (2008) : « Le public observe, sélectionne, compare, interprète, voit, ressent, comprend. Il lie ce qu'il voit à d'autres scènes et d'autres sortes de lieux. Il participe à la performance en la refaisant à sa manière, en se dérochant à l'énergie vitale que la performance est censée transmettre pour en faire une pure image et associer cette pure

1 Arnold Berleant, *Art and Engagement*, Temple University Press, 1991, p. 49.

2 Paul Ardenne, *Un art contextuel : création artistique en milieu urbain, en situation, d'intervention, de participation*, Flammarion, coll. « Champs arts », 2002, p. 19.

image à son histoire lue, rêvée, vécue, inventée. »¹
L'oeuvre prend vie et existe en dehors d'elle-même. La matérialité de l'oeuvre d'art est totalement remise en question. La réception du spectateur dépend de son expérience personnelle qui simultanément oriente la perception de l'espace proposé par l'artiste. Bien que les idées et intuitions intimes de l'auteur marquent le point de départ de la création, la réaction du public fait également partie intégrante de l'oeuvre.

La présentation de cette forme plurielle au spectateur constitue la première expérience indépendante. Il l'appréhende avec un regard neuf, sans connaissance préalable et superpose à sa perception in situ ses propres motifs de représentation. Le choix du lieu dans lequel s'inscrit l'oeuvre offre souvent des clés de lecture. Quoi qu'il en soit le spectateur fait évoluer l'oeuvre dans un temps qui se situe après l'expérience de la représentation. Enfin la restitution sera transmise indirectement et fera exister cette représentation dans un temps différé sous une forme inédite et immatérielle.

L'oeuvre d'art totale

L'oeuvre d'art totale est un concept esthétique issu du romantisme allemand et défini par le compositeur Richard Wagner au milieu XIXe siècle dans son essai *L'oeuvre d'art de l'avenir* (1849). Sa nouvelle conception de l'opéra, le « Gesamtkunstwerk », mêle de façon indissociable la musique, le chant, la danse, la poésie, le théâtre et les arts plastiques. Ses compositions musicales sont marquées par l'emploi du Leitmotiv (thèmes musicaux, motifs conducteurs) d'une grande puissance dramatique et reflètent à la fois les personnages et leurs sentiments, tout en soutenant le chant et en soulignant l'action scénique. Il vise aussi à rassembler le public dans un état de communion, pour que chaque individu devienne une partie intégrante de la pièce. L'ensemble de ces

1 Jacques Rancière, *Le spectateur émancipé*, La Fabrique éditions, 2009, p. 19.

différentes composantes, public compris, forme donc un tout, manifestation de son art total. L'appellation « Gesamtkunstwerk » a par ailleurs été employée pour la première fois par le philosophe allemand Karl Friedrich Eusebius Trahdorff dans *Esthétique ou Théorie de la Philosophie et de l'Art* (1827) et se traduit par « oeuvre d'art totale, idéale ou universelle » et visant à une synthèse des arts, embrassant toutes disciplines.

Interdisciplinarité au Bauhaus : la scène d'Oskar Schlemmer.

Ce projet initié par la Gesamtkunstwerk se retrouve dans l'entreprise du Bauhaus, une des plus importantes écoles d'art du XXe siècle. Artistes, artisans et ingénieurs s'associent autour des notions fondamentales de concept et de savoir faire et s'ancrent dans la réalité industrielle. Son organisation en différents ateliers non cloisonnés favorise l'innovation et en fait un lieu de création unique. Défendue comme « Cathédrale de l'avenir » par son fondateur Walter Gropius, le projet pédagogique vise à la modélisation de formes artistiques nouvelles et à l'élaboration d'un vocabulaire plastique élémentaire et géométrique, expression de la réalité moderne dans laquelle l'école s'inscrit.

Le Bauhaus dispose en particulier d'un atelier scénique sous la direction d'Oskar Schlemmer, nommé en 1925. Il donne au théâtre une fonction de scène expérimentale, de lieu d'échange qui représente un véritable creuset vivant où se fusionnent toutes les disciplines de l'école.

Propulsé par cette dynamique nouvelle, le Bauhaus renouvelle le genre théâtral en instaurant l'idée d'un « Théâtre total », dans le prolongement de la proposition wagnérienne. Il cherche à remplir les fonctions spectaculaires réservées jusque là séparément au cirque, au théâtre italien et au cinéma. Pionnier de l'interdisciplinarité, Oskar Schlemmer aspire à fonder un théâtre abstrait, dont le sujet principal est la figure humaine et plus particulièrement son occupation de l'espace. Il développe ainsi un spectacle qui ne s'adresse qu'aux sens, qui n'a besoin d'aucune culture particulière pour être vu : un art universel, un art pour tous.

Ses innovations s'inscrivent dans la lignée des *Ballets Russes* (1907-1929) de Diaghilev et Nijinski pour leurs chorégraphies, rythmiques, costumes, et des danses masquées de Loie Fuller (1862-1928), qui associe des effets immatériels liés à la lumière, la couleur et la danse. On retrouve aussi l'inspiration de Mary Wigman et de sa *Danse de la sorcière* (1914) interprétée avec un masque en bois. L'association de l'homme avec une forme géométrique l'amène à transformer ses acteurs et danseurs en véritables architectures en mouvement, tels des constructions mécaniques et mathématiques. Schlemmer part ainsi du constat que le théâtre est avant tout une relation humaine entre l'homme théâtral et l'homme spectateur. Il invente alors la notion de « Kunstfigur »¹, figure artificielle, qu'il oppose à « Mensch », l'homme. Il cherche à abstraire l'homme, à le simplifier, le géométriser, le mécaniser, l'agrandir, le diminuer, le réduire à l'essentiel. La scène expérimentale est ainsi employée comme lieu de création et de répétitions des chorégraphies et pièces de théâtre de Schlemmer.

Commençons par la plus célèbre chorégraphie du Bauhaus, *Le Ballet Triadique*, achevé en 1925. Il est constitué par un trio de scènes pour trois danseurs en trois actes. Spectacle qui tient du théâtre et de la danse à la fois : costumes extravagants, mouvements précis, calculés, véritable équilibre mathématique entre la musique, les arts plastiques, la peinture et la danse. Le ballet associe la technique, les matériaux nouveaux de l'art (verre, fer, cuivre) et les costumes sont réalisés à partir de papier mâché, de fil de fer, de cuivre, et raidissent le corps des danseurs. Et c'est là que réside l'enjeu du spectacle : il s'agit d'une « tentative d'emballer les danseurs dans des costumes rigides et de croire que la force du danseur suffira pour triompher de la rigidité grâce à l'intensité du geste. »²

Par ailleurs, le ballet remplit une fonction sociale avec le chiffre trois : l'homme ne doit pas être seul sur scène, avec le nombre trois, on « dépasse le moi monomane et la contradiction de la dualité ;

1 Oskar Schlemmer, *Théâtre et abstraction (L'espace du Bauhaus)*, L'âge de l'homme, 1978

2 Id.

avec le nombre trois commence le collectif. »¹
Schlemmer a parallèlement entrepris de découvrir les lois fondamentales de la scène par une série de danses analytiques qui ont véritablement révolutionné l'appréhension de l'espace, du corps dans l'espace, du corps avec l'objet.

Dans *La Danse de l'espace* (1926), trois danseurs habillés chacun en une couleur primaire évoluent à trois vitesses différentes. Le rouge est rapide, le jaune lent, le bleu moyen. Leurs trajets sont précis, ils se déplacent suivant un carré, un cercle, en diagonale, sans jamais se heurter. Chaque acteur incarne une « Kunstfigur » et l'ensemble fait sentir aux spectateurs les trois dimensions, les trois tempéraments, les trois rythmes dans des actions simples. Cette performance d'une durée de quelques minutes constitue une expérimentation totale : spatiale, sociale et esthétique. Elle renouvelle le langage théâtral et le message transmis au public. Avec la *Danse des coulisses* (1926) et la *Danse des bâtons* (1927), elle a ainsi ouvert le champ de la recherche scénographique et l'art de la performance.

La scène du Bauhaus est ainsi un laboratoire d'expérimentations pour la création de nouveaux espaces. Le dispositif scénique initié par Moholy-Nagy, *Licht-Raum Modulator* (modulateur d'espace lumière 1922-1930), est une sculpture en métal qui utilise le mouvement électrique et la lumière artificielle. Il constitue un véritable « Théâtre des machines » par la multiplication des techniques : hauts parleurs, projections de lumières, projections cinématographiques, mécaniques puissantes, sculptures mobiles géantes et sonores... qui marque les prémises d'une oeuvre plurielle et interactive. L'approche cinétique d'artistes contemporains comme Julio Le Parc ou François Morellet s'est ainsi directement imprégnée de cet art kinesthésique qui appelle à une interpénétration de l'oeuvre et de son public.

1 Id.

2 Public spectateur

Einstein on the Beach

Einstein on the Beach (1976) est un opéra en quatre actes de Robert Wilson et Philip Glass avec la chorégraphie de Lucinda Childs qui s'inscrit dans la lignée du Gesamtkunstwerk wagnérien et de l'héritage scénographique du Bauhaus. Dans cette collaboration transdisciplinaire, la musique minimale et répétitive participe avec l'action scénique et le scénario lumière à former un ensemble uni, total, radical. L'absence de linéarité dans l'histoire et les multiples collages (poèmes d'un jeune autiste, dessins de Robert Wilson, chorégraphie formelle) ainsi que la liberté accordée aux spectateurs d'entrer et de sortir font de cet opéra une oeuvre atypique et révolutionnaire qui balaie les codes traditionnels du genre. La composition musicale de Glass est inhabituelle pour une production lyrique. Sans interruption ni entracte, l'opéra, d'une durée de cinq heures, est constitué de quatre tableaux articulés par des interludes. Sans interrompre le rythme de l'oeuvre, ces « Knee Plays apportent une respiration entre deux parties plus longues. Ils servent de prélude et de postlude à l'opéra et jouent également le rôle d'interludes. Ils forment en même temps un tout autonome »¹ explique Philipp Glass.

L'ensemble de sa démarche compositionnelle est ainsi fondée sur l'emploi de motifs musicaux de référence qu'il module par des systèmes additifs et soustractifs. L'opéra est ainsi composé à partir de très peu de matériel sonore, conférant un caractère irréel, intemporel à l'oeuvre répétitive. De plus les chœurs commencent leur chant par l'énumération inlassable et continue de chiffres : « one, two, three, four, one, two, three, four... » Ils mettent l'accent sur la matière musicale elle-même et en font une description simultanée.

1 Philip Glass, *Remarques sur Einstein on the Beach*, in *Einstein on the Beach*, Éditions Dilecta, coll. « Dissident Industries », 2012.

La pièce se présente comme une juxtaposition de tableaux vivants intimement liés par la modulation de notes progressives et la répétition de fragments mélodiques. La structure de l'opéra n'est pas narrative ; elle propose des éléments de décors qui se succèdent et subissent au cours de la pièce des transformations visuelles. Le tableau du « Champ » est l'espace réservé à la danse. Il revient à trois reprises associé à l'élément du vaisseau spatial qui semble de plus en plus proche. Le plateau est alors nu, rempli d'une lumière extatique irréaliste. La chorégraphie répétitive semble habiter les danseurs qui tournent inlassablement sur eux mêmes aux rythmes de la composition cyclique et enivrante. Le vaisseau spatial, simulé par un anneau suspendu au-dessus des danseurs, se rapproche plus près du public à chaque danse, jusqu'au tableau final où acteurs, musiciens, danseurs, publics sont tous dans le vaisseau « Space Machine ». En outre un personnage se détache du chœur. Il s'agit du violoniste présent sur scène à la fois musicien et acteur. Il est vêtu comme Einstein et il revient de manière récurrente sur scène jusqu'à la fin de la pièce, figurant le spectre du célèbre physicien.

L'espace scénique imaginé par Robert Wilson n'est pas sans rappeler certains dessins du metteur en scène et scénographe suisse Adolphe Appia (1862-1928). Ce dernier, comme son contemporain Gordon Craig, imagine des scénographies visionnaires très épurées associant un décor architectural minimal à l'élément immatériel de la lumière et au corps humain. L'esthétique et la tension qui émanent de ces compositions ont largement inspiré le *Théâtre Postdramatique*¹ depuis les années 1970 dont font partie les oeuvres de Wilson. Appia exploite les éléments verticaux et horizontaux comme une base structurelle qu'il vient perturber par l'insertion de diagonales à l'image du lit oblique d'*Einstein on the Beach*. Les lumières d'Appia et de Wilson accompagnent ainsi l'acteur et créent une atmosphère qui immerge également le spectateur, rompant avec la coupure traditionnelle scène / salle.

1 Hans-Thies Lehmann, *Théâtre Postdramatique* (1999), L'Arche, 2002.

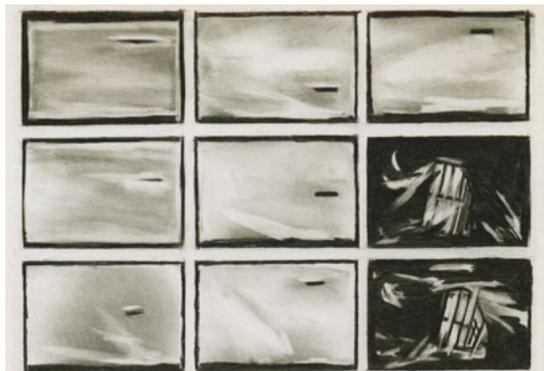
La liberté accordée aux spectateurs d'entrer et de sortir pendant toute la durée de l'opéra crée des déplacements aléatoires qui rythment et s'intègrent à la performance.

Toutefois le spectateur conserve malgré tout la position passive que lui assigne le théâtre classique. Cette contemplation attentive et sensorielle n'en demeure pas moins une expérience visuelle et esthétique très intense. La scénographie et la lumière s'associent pour procurer une sensation inédite de la scène, comme spatialisée par la musique minimale en constante boucle sonore.

Presque quatre décennies après sa création initiale au Festival d'Avignon, *Einstein on the Beach* reste aujourd'hui encore une oeuvre exceptionnelle, radicale et pionnière, qui renouvelle l'expérience théâtrale du spectateur en lui proposant une réalité non narrative possédant sa propre temporalité.

Einstein on the Beach (Champ)

Robert Wilson, Philip Glass,
Lucinda Childs
2012



Space Ship

Robert Wilson
1976



Stray Light Grey.

Les artistes contemporains Jonah Freeman et Justin Lowe créent *Stray Light Grey* (2012) à la Marlborough Gallery de New York. Ils transforment le « white cube » en une scénographie spatiale totale, qui constitue un labyrinthe de pièces historiques à habiter de manière éphémère par les visiteurs.

L'expression d'oeuvre d'art totale a dépassé le cadre du drame lyrique et du théâtre pour s'étendre à l'installation, la performance collective, l'espace interactif. Le rapport au spectateur fait ainsi partie intégrante du dispositif imaginé par les deux artistes qui ont conçu leur proposition pluridimensionnelle comme un parcours initiatique.

Je m'intéresse ainsi à leur exposition en regard de la mise en scène théâtrale d'*Einstein en the Beach* car ces deux formes redéfinissent le statut de « spectateur » aujourd'hui. De manière différente elles renouvellent sa position contemplative en l'engageant dans une expérience sensorielle intense. Pour l'exposition, la galerie a été complètement réaménagée, restructurée, et même partiellement détruite de manière à reconstituer une série de « period rooms » ou cabinets historiques.

Les « period rooms » sont récurrentes dans les musées, et permettent de recréer fidèlement des intérieurs et objets du quotidien d'une époque précise. Ces espaces de vie anachroniques sont imprégnés d'une atmosphère particulière qui transporte le spectateur dans un voyage temporel fictif. À portée didactique, ils permettent en outre une conservation du patrimoine culturel par la mémoire. En recréant des habitations vides et chargées d'historicité, ces pièces d'autrefois enseignent une nouvelle façon d'habiter l'espace quotidien.

Les deux artistes utilisent ce concept d'exposition pour entièrement métamorphoser et fragmenter la galerie en un espace très déstabilisant. Semblable au plateau d'un tournage de cinéma, il s'agit d'une juxtaposition éclectique de décors réalistes, creusés à même la galerie qui se succèdent créant une narration spatiale et visuelle en perpétuel changement. Le rythme du parcours fluctue : il est ralenti par un escalier, arrêté par la vue d'une vidéo de surveillance, accéléré par le passage d'un corridor

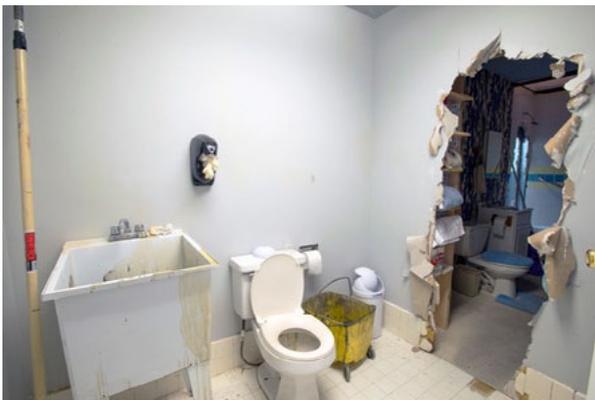
menaçant. Un espace représentant un magasin de souvenirs kitch et une grande bibliothèque aux boiseries impeccables appellent à une contemplation superficielle propre à la consommation contemporaine, que ce soit d'objets ou de culture.

En outre chaque objet et chaque livre édité a été exclusivement confectionné pour l'exposition. On pourrait très bien les imaginer dans un vrai magasin ou une vraie librairie à quelques rues de là, dans le quartier de Chelsea de New York. Ainsi la limite très mince entre réalité et fiction transforme le spectateur en explorateur et l'engage dans un parcours initiatique particulier, entre rêve et réalité. Tout est factice mais chaque élément appartient à la mémoire collective. Le spectateur se retrouve dans un environnement familier, auquel il a été confronté dans des lectures, des magazines pornographique ou des revues de plage, des films futuristes, des images internet kitch.

Ainsi le visiteur traverse un musée Art Déco, une galerie d'art contemporain, une bibliothèque regroupant les archives d'une aristocrate excentrique, une clinique de chirurgie plastique, une pâtisserie. Comme dans un travelling cinématographique, le spectateur est confronté à une concentration d'univers disparates, et de cadre spatio-temporel sans logique apparente. *Stray Light Grey* recrée ainsi un environnement total dont l'esthétique très hétéroclite se réfère au contexte urbain. L'installation semble recréer l'envers du décor de la ville de New York, et invite le public à la parcourir et donc à l'habiter, de manière éphémère. Les spectateurs deviennent les locataires temporaires et les acteurs de cet espace total et très troublant. De ce fait il ne s'agit pas d'une oeuvre participative, mais plutôt déambulatoire.

Stray Light Grey
Marlborough Gallery

Jonah Freeman, Justin Lowe
2012



3 Public acteur

Le spectateur devient véritablement acteur dès que l'oeuvre d'art engage une performance interactive comme dans le Happening : « la substance du happening était les événements en temps réel comme au théâtre et à l'opéra. »¹ Cette forme contemporaine prend ses racines dans le mouvement Fluxus et en particulier dans les environnements d'Allan Kaprow. Il invite en effet les spectateurs, ses « collaborateurs » à pénétrer dans un espace rempli d'objets, de miroirs, de toiles peintes, de papier journal, de lumières, de matière sonore, d'odeurs. Il conçoit ainsi l'oeuvre d'art comme un lieu de « partage » en rupture avec la conception traditionnelle de la sculpture et de la peinture.

18 happenings in 6 parts (1959) est le premier « Happening » d'Allan Kaprow, dans lequel plusieurs événements indépendants, répartis dans trois pièces distinctes, se déroulent dans le même espace-temps : projection de films, danse, musique, texte parlé, sculpture, réalisation d'un tableau. Le spectateur-acteur vit une expérience visuelle et sonore unique et ludique mais ne peut assister à l'action dans sa globalité. Il n'y a donc pas de répétitions possible : « C'est de l'art mais qui paraît plus proche de la vie. »² Le Happening est une manifestation collective qui met en exergue le processus en lui-même ; il se distingue de la performance par son caractère spontané. De plus il exige la participation active du public. En effet le « work in progress », l'oeuvre en cours d'élaboration, est vécue dans un temps donné par des individus. Le résultat n'a en réalité pas tant d'importance, c'est au contraire le concept préexistant au résultat final, mis au point par l'artiste seul qui subsiste et surtout le déroulement imprévisible et aléatoire de l'événement.

« L'accidentel tend à passer au rang d'essence »³ avance déjà Paul Klee dans sa *Théorie de l'art moderne* (éditée posthume en 1945).

1 Allan Kaprow, *Assemblages, environnements et happenings*, Abrahms, 1966.

2 Id.

3 Paul Klee, *Théorie de l'art moderne* (1945), Gallimard, coll. « Folio essais », 2008, p. 39

La peinture est ainsi à l'origine de cette posture de l'artiste qui se libère d'un contrôle total de son oeuvre. Le précurseur de Kaprow est le peintre Jackson Pollock et ses « Action Painting » comme l'affirme le critique et théoricien américain Harold Rosenberg : ses toiles deviennent des « événements »¹ dont l'image produite est indépendante du geste du peintre. L'acte de peindre devient performance. Kaprow demeure néanmoins le premier à sortir cette action artistique du cadre classique de la peinture. Un nouveau facteur entre ainsi en compte dans la création de telles oeuvres : l'aléatoire de la réalité. Les expériences spatiales, sociales et esthétiques issues de cette réalité sont éphémères par essence, et rarement prévisibles.

Ainsi en comptant sur la participation active du public, Kaprow intègre la réception et la réaction du public, qu'elle soit positive ou passive, existante ou absente. Cet « accidentel » devient un nouveau medium à exploiter. Le Happening permet de confondre l'expérience réelle de la vie avec l'expérience artistique et esthétique.



18 Happenings in 6 parts

Allan Kaprow
1959

1 Harold Rosenberg, *The American Action Painter*, in *Art News*, 1952.

Art Minimal et Bruce Nauman.

Les expérimentations performatives de Bruce Nauman sont une autre approche de l'expérience interactive. Sa compréhension singulière de l'espace et de ce qui fait une oeuvre d'art permet de créer de nouveaux dispositifs d'expériences sensorielles pour le spectateur.

L'art Minimal, mouvement américain des années 60, vise à intégrer l'oeuvre sculpturale ou picturale dans l'espace environnant qui l'accueille. Michael Fried en fait la critique dans *Art and Objecthood* (1967) en envisageant le caractère théâtral d'une telle oeuvre appréhendée dans son ensemble : « une expérience d'art littéral (minimal) est un objet dans une situation, qui presque par définition, inclut le spectateur. »¹

Les oeuvres de Judd, Serra, De Maria, Flavin, Stella, Andre se caractérisent ainsi par leur occupation consciente de l'espace, leur grande échelle et leur construction modulaire, dans une facture minimale et industrielle.

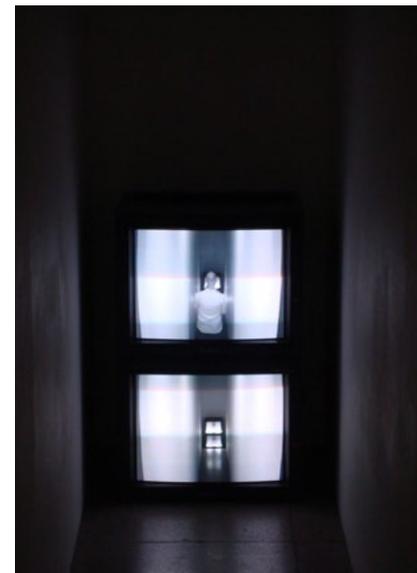
Ces choix plastiques et structurels impliquent le déplacement du spectateur autour de l'oeuvre, et donc questionnent à la fois la perception spatiale du spectateur et son rapport à l'oeuvre in situ. L'oeuvre devient un tout qui contient l'objet (peinture, sculpture, installation), le lieu spécifique qui l'accueille et le spectateur. Ainsi ces artistes se préoccupent-ils des « vides » et des espaces de circulations que dessinent leurs oeuvres. Ils ont conscience que la forme et le matériau de la sculpture (les *Stacks* de Donald Judd) ou que le contour de la toile (les *Shaped Canevas* de Frank Stella) révèlent l'environnement spatial immédiat. Ce dévoilement de la forme négative influe en conséquence sur l'objet lui-même.

Bruce Nauman publie, dans le magazine américain *Artforum* en 1970, l'essai *Withdrawal as an Artform* qui place l'absence, l'empreinte et le « négatif » de l'oeuvre au coeur de la création :
« Si ce que nous connaissons du monde est la somme de nos perceptions et de nos réactions physiques, émotionnelles



Left or Standing, Standing or Left-Standing

Bruce Nauman
1971



Live-Taped Video Corridor

Bruce Nauman
1969-1970



1 Michael Fried, *Art and Objecthood*, in *Artforum* 5, 1967.

et intellectuelles à notre environnement, il faut alors opérer un changement virtuel dans ce monde pour manipuler de manière effective ces facteurs. »¹

Ainsi Nauman confronte le spectateur à des situations simples qui perturbent ses sensations et induisent des réactions qu'il ne peut contrôler.

L'exemple le plus connu de ses « manipulations » est ses *Corridor Installations*. Par exemple *Left or Standing, Standing or Left- Standing* (1971) est un couloir obstrué par une lumière aveuglante qui sature l'oeil du spectateur et induit une persistance rétinienne négative avec des images violettes qui viennent perturber sa vue.

Le *Live-Taped Video Corridor* (1969-1970) est constitué de plusieurs couloirs étroits. N'y rentre qu'une personne à la fois. Elle ferme le circuit généré par les caméras de surveillance reliées à des moniteurs situés au bout des couloirs.

Le spectateur filmé de dos en temps réel assiste à la retransmission en direct de sa progression et est confronté à l'image du corridor vide diffusé en différé. Ainsi par la juxtaposition au sein du même espace de la présence physique du spectateur (présence réelle), de l'image de cette présence (premier moniteur) et de l'image de son absence (deuxième moniteur), Nauman accorde une place prépondérante au spectateur dans son processus créatif.

Cette inclusion du spectateur marque les prémisses d'une oeuvre ouverte. Nauman déplace ainsi le spectateur en acteur. Ses *Corridors* ont une qualité sculpturale et architecturale indéniable, mais nécessite l'engagement actif du spectateur pour dévoiler leur sens.

1 Bruce Nauman, *Withdrawal as an Artform*, in *Artforum* 9, 1970.

Lygia Clark

Lygia Clark est une artiste Brésilienne atypique, active pendant les années 60 et 70. Elle crée des objets qui s'apparentent à des accessoires, des vêtements, des installations. Ces *Objets-sculptures* sollicitent une participation active du spectateur. Ce dernier est invité à les manipuler, les porter, en faire l'expérience physique et sensorielle de manière individuelle et collective. Ils sont ainsi fait pour le corps du spectateur et l'implique dans une relation très intime, qui rompt avec la tradition sculpturale.

Ainsi Clark déplace complètement le statut de l'oeuvre qui n'est plus isolée sur son socle ou sa cimaise, mais qui devient accessible, et perdant de ce fait son autonomie. Seul, l'objet n'a pas de vie, il perd son âme et son utilité, et c'est par l'utilisation d'autrui qu'il prend son sens et que son essence est révélée.

Clark modifie ainsi la relation à l'espace et à l'objet du spectateur mais surtout elle facilite le dialogue avec le public. L'idée de partage semble motiver sa création. Ses pièces et leurs manipulations collectives diffusent un sentiment de réelle hospitalité.

« C'est ici et maintenant que l'événement a lieu, comme si c'était pour la première fois, même si cet événement s'est déjà produit dans un passé lointain au moyen de sensations corporelles. »¹

Lygia Clark est ainsi très sensible au monde qui l'entoure et en prélève des fragments qui vont constituer la base de ses sculptures. Elle propose à partir de ces matières premières des expériences corporelles pour le spectateur. L'artiste réussit ainsi à fonder une communauté éphémère et unie au travers de son oeuvre comme en témoignent les exemples qui suivent, tirés de son exposition rétrospective à la Fondation Antoni Tàpies de Barcelone présentée en 1997. Les objets destinés à une expérience individuelle permettent une meilleure connaissance de soi. Ils éveillent les sens et, de manière très simple et intuitive, transforment la perception que l'on a de son propre corps.

1 Lygia Clark, *Monographie Fundacio Antoni Tàpies as an Artform*, Eixample, 1998, p. 327.

Les *Masques abîmes*¹ (1968) sont des sacs en filet de nylon remplis de pierres et de sacs en plastique gonflés d'air. Les éléments ainsi constitués deviennent des masques pour les participants.

*Lunettes*² (1968) sont des lunettes de plongée auxquelles des miroirs mobiles ont été fixés. Les réflexions aléatoires des quatre miroirs fragmentent la perception de l'espace environnant. Cette vision inédite stimule ainsi un nouveau regard sur le monde et sur soi. L'oeuvre d'art possède une utilité que le spectateur se doit d'exploiter. L'interaction nouvelle que l'objet fait naître entre le spectateur-acteur et l'espace qui l'entoure est vecteur d'une poésie et d'une sensualité nouvelles.

D'autres objets sont imaginés pour une utilisation collective et partagée. *Dialogue : Lunettes*³ (1968) reprend le même dispositif que les *Lunettes individuelles*, mais oblige deux participants à se regarder mutuellement. Ce dispositif pour un couple est aussi doté de miroirs qui renvoient des images fragmentées d'eux-mêmes et de l'environnement immédiat. L'objet est vecteur de dialogue par la proximité qu'il induit et par l'expérience simultanée d'une perception visuelle altérée.

*Dialogue de Mains*⁴ (1967) réalisé en collaboration avec Helio Oiticica est une bande de Moebius élastique qui lie les poignets de deux participants. Ceux-ci sont invités à dialoguer avec des mouvements de mains. Cette oeuvre qui joue des proximités est emblématique de sa volonté humaniste de générer des relations chaleureuses au travers de ses objets. Son ouverture à autrui s'exprime autant lors de la création en binôme, que de la réception collective.

Enfin les *Masques sensoriels*⁵ (1967) sont une série de masques en tissu de différentes couleurs. Ils altèrent les sens de ceux qui les portent. Au niveau des yeux, différentes trames sont cousues, simulant des lunettes qui modifient la perception visuelle.

1 Lygia Clark, *Monographie Fundacio Antoni Tàpies as an Artform*, Eixample, 1998, p. 238.

2 Ibid. p. 224.

3 Ibid. p. 225.

4 Ibid. p. 210.

5 Ibid. p. 220.



Masques sensoriels

Lygia Clark
1967



Masques abîmes

Lygia Clark
1968

Au niveau du nez, des graines, herbes et épices sont intégrées au masque, provoquant de nouvelles sensations pour l'odorat. À la hauteur des oreilles, différents éléments créent des sonorités nouvelles qui se juxtaposent aux sons existants.

En utilisant le corps du spectateur comme matière première, en l'habillant de protubérances, de masques, d'extensions, de prothèses, Lygia Clark crée un nouveau langage corporel fondé sur la sensualité, le geste, et une communication charnelle et universelle entre les participants. Ils éprouvent des sensations nouvelles, accèdent à une vision différente du monde qui invite à une double attitude d'ouverture et d'intériorisation.

Masque sensoriel

Lygia Clark
1967



4 Public auteur

Dream House

Des compositeurs de musique contemporaine se sont également intéressés aux correspondances qui peuvent exister entre son et image, son et lumière, son et volume, son et espace.

La Monte Young, compositeur américain d'avant-garde, a beaucoup collaboré avec Marian Zazeela, plasticienne, calligraphe et concepteur lumière. Ensemble ils ont créé le projet *Dream House* (1962-2013), installations sonores et visuelles qui combinent des sons de drone avec des sculptures lumineuses (graphismes et couleurs lumière magenta). Le projet est toujours visible actuellement dans le quartier de Tribeca à New York.

La *Dream House* est tout à la fois une « maison » (du rêve), une oeuvre musicale, un environnement visuel évolutif et un lieu d'expérience sensorielle. Cet ensemble de composantes indissociables forme une seule et même entité en une structure évolutive. Le spectateur est immergé dans cet espace qui sollicite tous ses sens.

- Dématérialisation et structure évolutive

Dans *Dream House*, le couple La Monte Young- Zazeela met au point un dispositif qui dépend de la participation du spectateur pour se matérialiser. Le public et la proposition artistique interagissent dans un dialogue qui produit en temps réel une oeuvre d'art unique. Le « work in progress » vécu dans un temps donné, un espace donné par des spectateurs / auditeurs / acteurs donnés confère tout son sens à l'oeuvre. A partir d'un même dispositif, l'oeuvre peut être reconduite dans un temps et un espace différents, avec des spectateurs différents, rendant chaque expérience unique.

Le spectateur dispose de deux modes d'écoute distincts des sons. Le premier permet de rester assis sans bouger à un endroit donné, la seconde de se déplacer dans l'espace. En fonction de la direction

et de la vitesse du spectateur, les séquences musicales sont perturbées. Mais parallèlement à cette double expérience visuelle et auditive, cette oeuvre a une existence propre : l'environnement sonore et lumineux est joué en continu. Les ondes périodiques sinusoïdales restent constantes pendant une durée pouvant aller jusqu'à environ quatre ans : comme de septembre 1966 à janvier 1970 à New York.

La Monte Young fait le choix de dépendre presque entièrement de son public pour voir son oeuvre se réaliser.¹ La part de liberté d'interprétation et d'expression est maximale, donnant des identités multiples à l'oeuvre finale. L'aléatoire et le hasard sont au coeur de ce type d'espaces interactifs.

- Temporalité

Par ailleurs, cette oeuvre est également un moyen pour les deux artistes de mesurer le temps et de le distendre. La musique est par excellence la mesure et le rythme du temps. En choisissant le médium sonore, et plus particulièrement les sons de drones à très basse fréquence, à la durée très longue, le temps semble étiré, étiré à son maximum. L'environnement lumineux très enveloppant et méditatif, entraîne également un ralentissement du corps pour mettre en éveil les sens de la vue, de l'ouïe et du toucher. Le sol est recouvert d'une moquette qui invite à s'arrêter voire s'y allonger.

L'artiste modifie ainsi son rapport à la création et le rapport entre les spectateurs et son oeuvre. Il accepte de faire entrer une part d'aléatoire et de hasard dans le résultat final, se libère ainsi d'une maîtrise totale et unilatérale de son oeuvre pour la laisser exister en dehors de lui et à travers les autres. La composition musicale s'affranchit alors de la préconception pour laisser place à des découvertes inventives et structurellement nouvelles.

1 Sons & Lumières, *Une histoire du son dans l'art du XXème siècle*, Centre Pompidou, 2004.

Ce genre d'expériences artistiques a lieu lorsque l'artiste met au point un concept, un dispositif, un protocole et qu'il s'en détache totalement. Il se désapproprie l'oeuvre et préfère la réflexion en amont, la conceptualisation du projet.

La dématérialisation de l'oeuvre d'art et sa dissolution en une expérience perceptive tient de la dimension phénoménologique de cause à effet où la compréhension de l'espace est indéfiniment remise en question dans le pacte qui unit le spectateur à l'oeuvre.

Dream House

La Monte Young
Marian Zazeela
1962-2013



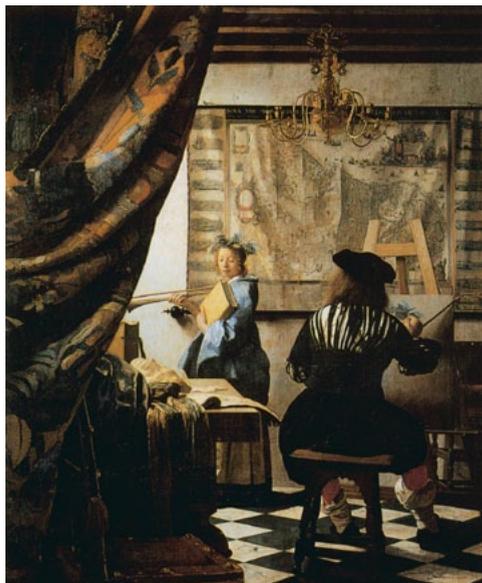
II Production d'une oeuvre

L'artiste a ainsi envisagé la présence du public, et plus précisément sa participation sur le mode de la collaboration comme un medium à part entière. En élaborant un cadre de narration ouvert, il compte sur l'engagement physique et psychique du public. L'oeuvre devient progressivement indépendante de l'artiste qui la conçoit, pour être subordonnée aux manipulations, actions et réactions du public. L'oeuvre se matérialise véritablement à travers l'expérience du spectateur.

L'atelier de l'artiste est le lieu sacré de l'art, il reflète les oeuvres produites et leur processus de création. Des configurations différentes génèrent des oeuvres différentes. Une relecture de l'histoire de l'art peut ainsi se faire à travers le prisme de l'atelier de l'artiste.

Dans son essai *Fonction de l'atelier*¹ (1971), Daniel Buren décrit l'atelier de l'artiste comme « cadre, enveloppe et limite » qui « encercle et conditionne l'art » en tout premier. Il explique l'interdépendance fondamentale qui lie l'atelier, « lieu de création privé » avec le lieu d'exposition traditionnel et institutionnel de la galerie ou du musée.

1 Daniel Buren, *Fonction de l'atelier* (1970-1971), in *Ragile*, 1979, p. 72-77.



L'art de la peinture

Johannes Vermeer
1666
huile sur toile

1 Atelier du peintre

L'atelier du peintre constitue le modèle traditionnel de l'atelier. L'artiste transforme son espace de travail en fonction de sa pratique et de son inspiration. Souvent lieu d'habitation en plus d'être le lieu de création, ce type d'atelier concentrique est totalement imprégné par l'artiste qui l'occupe.

L'atelier de Vermeer : l'espace intime.

La première configuration de l'atelier traditionnel est celle de l'artiste travaillant seul ou parfois assisté d'un apprenti, qui pour le peintre, prépare les couleurs et les châssis. Les oeuvres qui résultent de cet espace sont souvent des toiles de moyen format et les sujets souvent inspirés par des scènes directement d'atelier où viennent poser des modèles ou se composer des natures mortes.

Le tableau *L'art de la peinture* (1666) du peintre Johannes Vermeer, représente deux personnages, l'artiste et son modèle qui baignent dans une lumière naturelle transversale. Les différents éléments décoratifs qui composent l'image, comme le lourd rideau du premier plan, le lustre doré au dessus du modèle, le sol en damier, la cartographie à l'arrière plan ainsi que la tenue de gentilhomme du peintre sont des attributs bourgeois qui ne trouvent habituellement pas leur place dans l'atelier du peintre. Ces quelques détails créent un écart avec une vision naturaliste, fidèle à la réalité : il ne donne pas à voir au spectateur son atelier personnel mais il invite à penser au travail du peintre. Figure majeure du XVII^{ème} siècle hollandais, Vermeer considère naturellement la peinture comme un art mais la met en scène ici pour témoigner de sa contextualisation. Il transmet ainsi sa propre conception de l'atelier de l'artiste à travers sa pratique picturale.

Le métier de peintre est ici présenté comme une pratique solitaire, où l'artiste est seul face à la création et à son modèle. L'atmosphère feutrée et calme révélée par la luminosité douce, les lourdes étoffes

qui protègent et enveloppent les deux personnages, propose un cadre idéal pour la création. Ainsi Vermeer invite le spectateur à entrer dans l'intimité de son activité introspective. La composition confère un sentiment de profondeur produit par la succession de plans verticaux. Ces choix structurels mettent le spectateur à distance du tableau en cours de réalisation, secret absolu du peintre, tout en lui dévoilant l'environnement de sa création. La composition savante semble attribuer une place précise au spectateur, l'intégrant ainsi à l'équilibre général de l'oeuvre. Cette double communion de l'artiste avec sa toile d'une part sur laquelle il est penché, et de l'artiste avec son modèle d'autre part qui pose pour lui, génère une peinture naturaliste, presque photographique. Il dévoile l'intimité de la création et l'érige en sujet de peinture. Cette représentation de l'atelier s'inscrit dans la conception de Léonard de Vinci : « le peintre est assis, très à l'aise devant son oeuvre, bien vêtu, agitant un pinceau léger avec des couleurs agréables ; et il est paré de vêtements à son goût, et son logement est propre et rempli de belles peintures. »¹

Cette représentation de la vie quotidienne bascule vers une transposition métaphorique et onirique qui signale la démarche lente et introspective de l'artiste qui ne produisait que trois toiles par an.

L'atelier de Raphaël : La Boutica

Un autre modèle d'organisation de l'atelier est celui de l'artiste à succès qui possède un grand espace de travail et de nombreux assistants, qui dans l'ombre et sous sa direction, participent à la production des oeuvres. Cette organisation hiérarchique du maître et de ses apprentis est née de l'organisation des métiers en corporations. Les futurs peintres apprennent leur métier dans l'atelier d'un maître, créant un système de formation basé sur l'échange et la transmission des savoirs, au profit d'une main

1 Léonard de Vinci, *Traité de la peinture*, Langlois, 1651.

d'oeuvre bon marché. Ce modèle d'apprentissage et de travail est particulièrement pratiqué pendant la Renaissance Italienne au Quattro et Cinquecento et s'intègre parfaitement aux systèmes de mécénat mis en place par l'Eglise et les grandes familles patriciennes comme celle des Médicis. Par les commandes passées aux artistes, elles orientent fondamentalement la production picturale et sculpturale de leur temps.

Ce ressort économique de l'offre et de la demande implique de pouvoir répondre aux exigences des mécènes. Les peintres et créateurs tels que Leonard De Vinci, Piero della Francesca, Raphaël, Titien intégrés à ce double système commandes-production et maître-apprenti peuvent simultanément produire des oeuvres de grande échelle et de grande technicité, et assurer la transmission des savoirs et du métier par le biais de l'expérience pratique.

L'exemple de Raphaël (1483 – 1520), deux siècles avant Vermeer, illustre l'ampleur de cette organisation du travail qui trouvent de nombreux échos dans les pratiques contemporaines. Apprenti surdoué dans l'atelier du Perugin à Pérouse, il assimile avec génie les pratiques picturales de ses contemporains Léonard de Vinci et Michel-Ange à Florence. Très rapidement il devient le peintre officiel du Pape (issu de la famille Médicis) et s'établit à Rome. L'Eglise, les grandes familles patriarcales ainsi que les autres royaumes d'Europe lui font de nombreuses commandes. Son savoir faire dépasse le champ de la peinture et il s'attèle à créer des fresques, décors, tapisseries, plans d'architecture pour l'Italie entière. Pour répondre à cette demande considérable, il ne peut évidemment pas agir seul. Il constitue une équipe de production de plus de cinquante apprentis et assistants qui se chargent de réaliser les oeuvres dont il esquisse la composition. Une hiérarchie existe d'ailleurs au sein des apprentis. Les plus expérimentés et doués pour le style raphaélite se chargent des peintures des figures et des drapés alors que les autres réalisent les fresques et les tapisseries. Cette organisation rigoureuse du travail s'apparente ainsi plus à une nécessité économique de rendement qu'à une véritable démarche artistique, ce qui fait écho aujourd'hui aux artistes contemporains qui organisent leur atelier comme une entreprise (Koons, Murakami...).

L'organisation verticale de l'atelier s'inscrit dans la tradition classique, et pose le peintre en position d'hégémonie totale. Raphaël reste incontestablement un des plus grands peintres de ce siècle, dont le sens inné de la composition, l'harmonie des figures, la richesse des détails des étoffes, la douceur des tons, crée une beauté saisissante. Ses œuvres sont pour Delacroix, « la manifestation d'une âme qui converse avec les dieux. »

L'atelier de Courbet : le salon.

Au cours du XIX^{ème} siècle, l'atelier de l'artiste dont l'organisation est toujours verticale et centrée sur la figure du maître, connaît néanmoins une évolution majeure : le lieu de création devient un espace ouvert vers l'extérieur doté d'une dimension sociale et politique, comme en témoigne l'œuvre de Gustave Courbet *L'Atelier de peintre* (1854-1855) au sous-titre éclairant : *Allégorie réelle déterminant une phase de sept années de ma vie artistique et morale.*

Représentation théâtralisée de son lieu de travail, le peintre se représente au centre d'un espace immense entouré d'une trentaine de ses contemporains. Il écrit de sa toile : « C'est le monde qui vient se faire peindre chez moi », « À droite, tous les actionnaires, c'est à dire les amis, les travailleurs, les amateurs du monde de l'art. À gauche, l'autre monde de la vie triviale, le peuple la misère, la pauvreté, la richesse, les exploités, les exploités, les gens qui vivent de la mort. »¹ À travers ce tableau il reflète la société même qui s'expose dans son atelier, faisant écho au sujet de ses toiles réalistes qui dépeignent la vie quotidienne, triviale, humaine.

Ce tableau est emblématique du passage que subit l'atelier de l'artiste. D'un espace préservé et secret, il devient un lieu public, actif, social, organisé autour de la figure de l'artiste. Le monde qu'il représente au sein de son atelier devient « son » monde et il

1 Gustave Courbet, dans une lettre qu'il adresse à son ami Champfleury, janvier 1855.

s'approprie la réalité sociale de son temps pour en faire « sa vie artistique et morale », se posant en hôte d'exception. Courbet puise ainsi dans son entourage intellectuel et amical, les courants de pensées et inspirations politiques de son époque. Ses toiles de grand format sont en outre réalisées avec l'aide précieuse mais dissimulée de nombreux assistants.



L'Atelier du peintre

Gustave Courbet
1854 - 1855
huile sur toile

L'atelier du XX^{ème} siècle : Factory

Ces trois exemples issus de l'histoire de la peinture des XVI^{ème}, XVII^{ème} et XIX^{ème} siècle permettent de comprendre l'interdépendance fondamentale qui relie le lieu de production d'une oeuvre et la nature de l'oeuvre produite à travers la figure centrale de l'artiste. Ses rapports avec le monde extérieur et plus particulièrement la scène artistique qui lui est contemporaine influencent autant l'organisation de son espace de travail, que la nature de son oeuvre même.

Ces différents modèles d'atelier jalonnent également le XX^{ème} siècle au delà de toute distinction de mouvement ou de pays. Car quel que soit le courant de pensée, ce siècle est caractérisé par la présence hégémonique de l'artiste. Picasso, Matisse, Duchamp, Warhol, Pollock, Brancusi, Judd, Nauman... se caractérisent par la singularité de leur individualité qui s'exprime autant à travers leurs oeuvres et que leurs espaces de travail.

La Factory d'Andy Warhol reflète la personnalité de l'artiste, intègre les codes de la société de son temps, et permet la production quasi industrielle d'une oeuvre immense. Dans les années 60, les Etats-Unis connaissent une explosion de la consommation de masse alimentée par la publicité et la production d'images populaires. Le projet de Warhol peut se résumer par ces mots : « Je vais faire encore plus. Je vais en faire mon affaire. » Il fonde ainsi son atelier, structure professionnelle de production de ses images sérigraphiées autant que plateforme artistique où tout y devient art. Lieu de rencontres et de fêtes pour la population underground de la scène New-Yorkaise, son premier atelier dépasse la configuration classique de l'atelier pour devenir un espace théâtral dont le fonctionnement même devient une oeuvre en soi. La Factory, autant que la figure de l'artiste, fascine. Entouré de nombreux assistants, d'amis, d'amants, le lieu de travail est lieu de vie dont la scénographie radicale (l'ensemble est recouvert de papier argenté) participe à créer un environnement unique en constante ébullition.

L'atelier produit tout un panel de créations, réalisées par l'ensemble des intervenants. Cette communauté est en elle-même productrice de sens. L'atelier positionne également l'artiste en tant qu' « artiste

d'affaire » qui dans la lignée de Raphaël et de Courbet, transforme son activité artistique en entreprise culturelle. L'atelier s'est ainsi totalement intégré à la société économique.

Le XX^{ème} siècle est aussi parcouru par des mouvements artistiques antagonistes qui rejettent cette hégémonie de l'art, de l'artiste et de l'atelier de l'artiste. Les avant-gardes des années 60, dont le mouvement Fluxus, sous l'impulsion de George Maciunas, défendent un art « simple, amusant, non prétentieux, insignifiant, qui ne requiert aucune ingéniosité ou répétitions innombrables, qui n'a pas de valeur marchande ou institutionnelle. »¹ Cette vision de l'art en symbiose avec la vie ordinaire et populaire va à l'encontre de l'artiste intégré au marché économique et témoigne d'une plus grande liberté envers les institutions. Daniel Buren proche de la pensée Minimaliste se définit comme un « artiste travaillant in situ »², c'est-à-dire sans atelier fixe. Cette posture permet une ouverture totale à l'espace du monde, une communion plus grande entre l'art et la vie, rendue possible par la mobilité sans limite de l'artiste.

1 George Maciunas, conférence dans l'atelier de Walter de Maria, New York, 8 février 1963.

2 Daniel Buren, site de sa galerie à Paris Kamel Mennour « vit et travaille in situ »,

< <http://www.kamelmennour.com/fr/artistes/42/daniel-buren.html> >

2 Atelier transdisciplinaire

L'atelier s'est transformé depuis environ une dizaine d'années en un espace de travail paradoxal qui franchit toutes les limites disciplinaires imaginables. C'est un lieu de création modulable qui s'adapte à la variété et à la complexité des oeuvres produites qui s'inscrit selon l'expression d'Alex Coles dans « l'ère post-post-studio. »

Je m'intéresse ici à l'atelier qui aboutit à une oeuvre aléatoire et transitoire, qui évolue en fonction de la présence et réception du public, fondée sur la transmission d'une expérience spatiale, sociale, esthétique. L'artiste contemporain dont la pratique est multidimensionnelle et protéiforme se crée un espace de travail adapté à son processus de création. Il s'intègre tout à fait dans la lignée des Raphaël, Vermeer, Rubens, Courbet, Warhol, qui ont su, au vu de leur pratique artistique, du contexte de leur création, des pressions et réalités extérieures, adapter leur espace de création et même l'inventer.

Il est ainsi question de comprendre dans quel environnement travaille l'artiste qui adopte une démarche de création expérimentale favorisant un cheminement intellectuel et pratique foisonnant jusqu'à l'objet fini. Ce processus de création contemporain est fait de dessins, de maquettes, d'études, d'expérimentations, de prototypes, de conversations, d'échanges et nécessite un cadre précis pour exister.

Ce cadre de recherche et de création doit pouvoir accueillir des techniques très diversifiées et très spécifiques suggérant une infinité de ressources conceptuelles, techniques, matérielles. L'atelier doit ainsi pouvoir devenir un centre de recherche physique, musicale, mystique, technologique, scientifique, biologique, astronomique même (cf. les dernières photos 3D de Thomas Ruff). Il s'agit bien ici de comprendre l'interdépendance du processus de réalisation avec le lieu de création de ces nouvelles oeuvres tridimensionnelles.

L'étendue des techniques et l'ambition des projets supposent d'ores et déjà la mise en relation de personnes spécifiques qui mettent

en commun leurs connaissances. Elles coréalisent et coproduisent le projet, et forment ainsi une équipe de travail qui ne suit plus la structure hiérarchique traditionnelle mais s'élabore suivant une démarche collaborative horizontale. Ce processus de création est récent et porte en lui de nouvelles possibilités créatives capables de redéfinir le champ artistique au croisement de l'art, du design, de l'architecture, générant de nouvelles pratiques sociales. L'atelier « transdisciplinaire » est ce laboratoire de création basé sur le travail collectif, la collaboration, l'expérience. Il aboutit à des oeuvres ouvertes qui existent uniquement hors de l'atelier, en confrontation directe avec le lieu, le temps et le public présent à l'oeuvre. Cette expression est empruntée au titre du livre d'Alex Coles *The Transdisciplinary Studio*¹ (2012).

Transdisciplinarité

La transdisciplinarité est un concept inventé par Jean Piaget en 1970 : c'est « une posture scientifique et intellectuelle qui se situe à la fois entre, à travers et au-delà de toute discipline. »

La démarche transdisciplinaire est expérimentale et se base sur la rencontre entre des modes de recherche, des expériences, des champs d'investigations différents et sur des échanges entre des disciplines distinctes.

Dans son manifeste de *La Transdisciplinarité*² (1996), Basarab Nicolescu distingue le concept de pluridisciplinarité, qui concerne la multiplicité des disciplines, du concept d'interdisciplinarité, qui suggère l'imbrication et les rapports entre des disciplines. Une recherche pluridisciplinaire met en jeu « différentes disciplines pour aboutir à une recherche unidimensionnelle » et une recherche interdisciplinaire concerne « le transfert des méthodes d'une discipline à l'autre, dont la finalité s'inscrit aussi dans une pensée unidimensionnelle. » Plus complexe et plus ouverte, la recherche

transdisciplinaire est quant à elle liée à « une pensée multidimensionnelle ».

En partant de ces définitions, on peut définir le studio transdisciplinaire comme un lieu de création qui dépasse les frontières séparant traditionnellement les disciplines. C'est un espace de travail, aménagé et organisé pour qu'artistes, techniciens, architectes, scientifiques, théoriciens travaillent ensemble à la manière d'un laboratoire d'expérimentation et de production. Il s'agit aujourd'hui autant d'un espace de conception, de discussion, de réalisation que d'exposition et de transmission. Daniel Buren avait déjà anticipé ce statut de l'atelier en écrivant dans *Fonction de l'atelier* (1971) : « L'atelier joue le rôle de lieu de production d'une part, de lieu d'attente d'autre part, et enfin – si tout va bien – de diffusion. »¹ L'atelier transdisciplinaire devient une plateforme où les connaissances et les apports individuels se relient et s'associent en nouvelles idées et concepts transversaux. Le développement collectif de projets communs, est ainsi à l'origine d'une nouvelle logique créative. Vito Acconci témoigne ainsi de l'évolution de sa pratique artistique vers une pratique architecturale : « Je voulais réaliser des espaces publics, et donc forcément les idées ne pouvaient pas venir que d'une seule personne. »² En fondant Studio Vito Acconci, il met en place la « situation collaborative » dont il a besoin. L'interface transdisciplinaire est ainsi orientée vers des productions de grande ampleur qui s'intègrent autant à l'ambition de l'artiste qu'à la logique d'agrandissement des galeries contemporaines. Andrea Zittel, artiste américaine, exprime ses réserves à ce sujet : « La relation qui naît entre le développement architectural des galeries et l'influence directe sur le modèle de l'atelier de l'artiste contemporain me semble très intéressante. Depuis dix ans, les galeries sont devenues de plus en plus grandes et j'ai l'impression que dans beaucoup de cas cela a forcé l'artiste à étendre démesurément et à professionnaliser l'activité de son atelier. »³

1 Alex Coles, *The transdisciplinary studio*, Sternberg Press, 2012.

2 Basarab Nicolescu, *La transdisciplinarité. Manifeste*, Éditions du Rocher, 1996.

1 Daniel Buren, *Fonction de l'atelier* (1970-1971), in *Ragile*, 1979, p. 72-77.

2 Vito Acconci, in Alex Coles, *The transdisciplinary studio*, Sternberg Press, 2012, p. 250.

3 Andrea Zittel, in Alex Coles, *The transdisciplinary studio*, Sternberg Press, 2012, p. 364.

Studio Jeppe Hein

- Présentation

Pour tenter de comprendre le fonctionnement de ce nouveau modèle d'atelier d'artiste, l'exemple du nouvel espace de création de l'artiste danois Jeppe Hein à Berlin est particulièrement significatif. L'influence et la présence croissante de son oeuvre sur la scène artistique contemporaine ont poussé l'artiste à déménager l'année dernière dans un nouvel espace, situé juste derrière sa galerie berlinoise Johann König dans le sud du quartier de Mitte. J'ai pu visiter le lieu et rencontrer les différents acteurs de son atelier transdisciplinaire à l'échelle humaine raisonnable. Le long entretien que m'a accordé le directeur de l'atelier et historien de l'art Stephan Babendererde me permet de comprendre de l'intérieur les bases fonctionnelles et structurelles d'un tel espace de recherche à l'origine d'une nouvelle forme d'art basée sur l'expérience. Il s'agit ici d'appréhender plus précisément les liens fondamentaux qui relient le processus de travail et donc le lieu de création avec la conception et la production finale des oeuvres.

Les installations et sculptures de Jeppe Hein jouent avec les expériences sensorielles du public à qui il réserve un rôle actif. Son travail s'apparente à une démarche conceptuelle et propose une relecture de l'Art Minimal et de ses codes avec humour et distance. Il questionne à travers ses installations, objets, sculptures, projets performatifs une compréhension inédite de l'espace muséal et de l'espace public. Par l'utilisation de matériaux industriels et l'emploi d'un vocabulaire formel rigoureux et épuré, il construit, déconstruit, démultiplie l'espace créant un dialogue physique entre ses oeuvres et le spectateur. Sa présence, ses déplacements, ses réactions renouvellent la configuration spatiale de l'oeuvre, la fait évoluer, lui donne une nouvelle existence physique et sensorielle. Le spectateur déclenche, influence, annule, module l'oeuvre. Il est à la fois témoin, acteur, auteur.

La portée sociale de ces oeuvres s'exprime pleinement à l'occasion de leur exposition, par les rencontres et les interactions qu'elles génèrent dans un contexte de temps et d'espace particulier. Jeppe

Hein veut par sa pratique, « intégrer l'art à la vie quotidienne en établissant des relations entre l'oeuvre, le public et l'architecture. »¹ Il défend un « nouveau concept de sculpture qui est intimement lié à celui de la communication. »²

- Organisation spatiale

La visite de son atelier permet de comprendre son processus de création, mettant en évidence la cohérence saisissante entre les oeuvres produites et le fonctionnement de lieu de création. Le Studio Jeppe Hein se compose de différents espaces que se partagent une vingtaine de personnes : artistes, architectes, techniciens, producteurs, historiens de l'art, chargés de communication, financiers, archivistes.

L'atelier est spacieux, très ouvert et se compose de différents espaces de travail imbriqués les uns dans les autres. Une grande salle est organisée en atelier de construction où les pièces et prototypes peuvent être réalisés et assemblés à une relativement grande échelle. C'est aussi un espace transitoire où les pièces destinées à être exposées sont préparées, retouchées et emballées. Lors de ma visite, les éléments de l'oeuvre *Rotating Labyrinth*, actuellement visible au Grand Palais dans le cadre de l'exposition « Dynamo », étaient alors en train d'être retravaillés et ajustés par l'équipe technique. Un atelier bois et métal se situe au sous-sol permettant des expérimentations en direct de la matière, et une réalisation immédiate des prototypes. Enfin deux autres espaces, plus petits, sont des espaces de réunion où des oeuvres plus fragiles et inachevées sont entreposées.

Les oeuvres les plus récentes de l'artiste, de larges objets sonores ressemblant à des vases traditionnels, témoignent de l'influence de la culture orientale et du bouddhisme Zen.

1 Jeppe Hein, en conversation avec le curateur Leigh Robb dans le cadre de son exposition au PICA Perth Institut of Contemporary Arts, 2010.

2 Id.



Mirror Labyrinth

Jeppe Hein
2007



Rotating Labyrinth

Jeppe Hein
2013

La pièce la plus importante, semble-t-il, est la cuisine dotée d'une grande salle à manger située au centre de l'atelier. Elle est nécessaire à la cohésion du groupe et à la qualité de vie. Espace de convergence des points de vue et des identités, il semble que la grande table en bois représente le cadre de l'échange productif et inspirant pour l'ensemble des membres de l'équipe. C'est ici qu'ensemble ils peuvent faire évoluer les idées d'une manière plus détendue. Au plafond un prototype du grand circuit mécanique qui sera à son exposition monographique à Stockholm est en marche et rythme les conversations de son cliquetis aléatoire.

Chaque jour à l'heure du déjeuner, un grand repas équilibré et biologique est préparé collectivement. Moment de partage et d'échanges, il participe à maintenir une organisation horizontale, où chacun conserve une place essentielle dans le projet collectif. Tous sont des collaborateurs indispensables à l'artiste. Malgré les niveaux de responsabilités affichés, directeur de studio, responsable de production, chef de l'atelier, il n'existe aucune barrière hiérarchique entre eux. L'artiste lui-même adopte une attitude particulière. L'atelier est à son nom, ce qui pourrait témoigner d'une organisation verticale. En réalité il est très attentif à tous les membres de son équipe et il passe du temps avec chacun. Par ailleurs il ne vient à l'atelier qu'une fois par semaine, laissant les créatifs imaginer des nouveaux projets, chercher de nouvelles formes et concepts, constituant sa base de travail.

Cette présence / absence de l'artiste laisse penser qu'il a généré une structure de création et de production en inventant les codes, l'atmosphère, les orientations, mais qu'il veut maintenant la laisser évoluer et produire d'elle-même. De plus la collaboration est à double sens. Jeppe Hein aime particulièrement s'intéresser, comprendre et conseiller le travail des jeunes artistes qui l'entourent. Son rôle formateur et pédagogue s'intègre alors aussi dans cette organisation horizontale. Cet échange mutuel inverse les rôles et est garant de confiance et donc de productivité. Le fonctionnement du studio est fondé sur l'action de donner et de recevoir, et réciproquement de rendre et d'accepter.

Ce système d'échanges réciproques peut être considéré comme une relecture contemporaine des enjeux de l'étude de Marcel Mauss, sur les sociétés primitives de Polynésie retranscrite dans son ouvrage *Essai sur le don* (1924)¹.

Il se crée un système d'interdépendance, de confiance et de respect, qui forme les fondements du processus créatif de Jeppe Hein. Ceci fait naturellement écho à l'ouverture et à l'hospitalité de ses oeuvres qui incluent et ont besoin du spectateur pour exister.

- Travail collaboration et sérendipité

L'atmosphère sereine et enthousiaste qui semble régner dans ce lieu et au sein de l'équipe est peut-être propre à la culture danoise de Jeppe Hein. Une étude de 2006 positionne en effet les Danois comme les gens les plus heureux du monde. Aussi l'équipe (internationale) donne le sentiment d'être sincèrement unie, de former une force de travail jeune, dynamique et chaleureuse. De plus, l'ensemble de l'atelier est imprégné du travail en cours : miroirs, maquettes en papier, typographies en néons, typographies en branches de bois, circuit mécanique en marche, cubes en plexiglas, dessins à l'aquarelle, larges bols en cuivre, plans d'expositions passées, idées de scénographies, photographies de projets in situ sont laissées sur les murs et tables, propices à une inspiration nouvelle. Enfin un événement hebdomadaire rassemble les membres de l'équipe autour d'une autre activité : la pratique du yoga.

Des cours sont dispensés chaque semaine dans le grand espace de prototypage. La recherche d'équilibre intérieur entre le physique, le psychique et le spirituel s'apparente autant à un art de vivre qu'à la démarche artistique de l'artiste orientée vers l'expérience collective. Ses collaborateurs sont ainsi intégrés à un système global et total qui les engage à différents niveaux dans l'expérience commune : les projets, les repas, le yoga.

1 Marcel Mauss, *Essai sur le don, Forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques*, Quadrige PUF, 1925

Les objets conçus par l'artiste appartiennent aux champs de l'art, de l'architecture, du design, de l'urbanisme, de la sculpture et possèdent tous une facture minimale, épurée dont la précision esthétique s'apparente plus à une fabrication industrielle qu'au travail manuel sensible et imparfait. Ainsi Stephan Babendererde m'explique que l'atelier est le noyau central de la conception et production des projets de l'artiste, mais que la technicité et l'échelle qu'atteignent la plupart des projets relèvent d'un travail en collaboration avec des ingénieurs et industriels extérieurs à l'atelier. Le travail pour l'équipe de Jeppe Hein en amont consiste en une intense recherche expérimentale. Le groupe Architecture & Creation conçoit de nombreuses maquettes papier qui sont discutées avec l'artiste. Ces expérimentations directes de la matière permettent de générer un rapport concret et physique avec l'espace et s'apparentent au travail plus traditionnel du sculpteur et de ses études préliminaires. Le processus de création est très intégré aux possibilités qu'offre l'outil informatique avec ses visualisations 3D, ses rendus réalistes et ses modélisations en situation.

Les prototypes, plans et modélisations sont conçus dans les ateliers du studio, la construction précise et fidèle est faite en externe pour un rendu totalement objectif. Puis les objets finis et assemblés reviennent à l'atelier et c'est à ce moment que le travail de l'objet et de sa matérialité peut commencer. Les objets sont altérés, déformés, détruits partiellement. L'objet technique devient objet d'art par ces modifications successives que le ramène au plus près de l'intention initiale. Par exemple, ils deviennent animés grâce à des mécanismes et des moteurs, et sensibles à la présence du spectateur grâce à des capteurs. Le sens sera complet lors de la présentation de l'oeuvre, dans le contexte spécifique qui la reçoit et face au public qui en fera l'expérience. Jeppe Hein établit une relecture de l'espace environnant à travers ses pièces et une expérience inédite du quotidien et de l'appareillement banal pour le spectateur.

On peut rapprocher la démarche de travail du Studio Jeppe Hein à la posture liée à la sérendipité. Selon l'écrivain britannique Horace Walpole (XVIII^{ème} s.) il s'agit de la « découverte de quelque chose par

accident et sagacité alors que l'on est à la recherche de quelque chose d'autre. »¹ L'ambiguïté de cette démarche présente de grandes similarités avec l'activité de l'atelier transdisciplinaire : « Une recherche active, un hasard heureux et de la sagacité et des connaissances. »²

Si l'on retranscrit ces mots dans le cadre de l'ère « post-post studio », l'atelier concentre une équipe dynamique qui s'engage pleinement dans la pratique expérimentale et la recherche. Fondée sur les énergies individuelles et l'émulation collective, l'idée initiale vient souvent des participants eux-mêmes, qui cherchent sans forcément avoir de préconception.

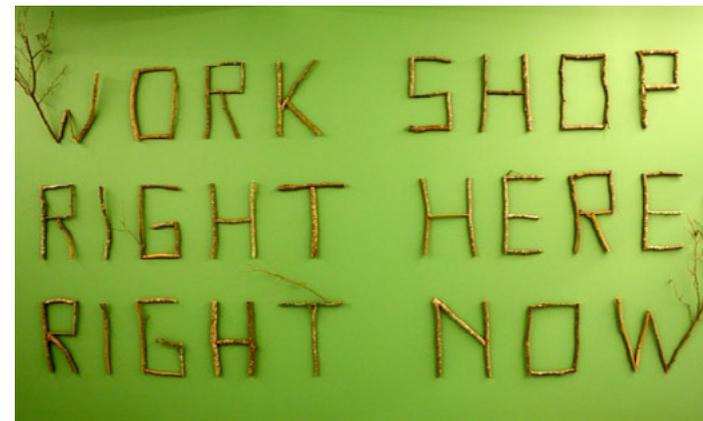
De plus, la part d'aléatoire et de chance est le propre d'une démarche empirique fondée sur l'étude, la production, et l'analyse de phénomènes. Enfin l'équipe hétéroclite est sélectionnée avec attention par le directeur de l'atelier. Les connaissances technique, culturelle, conceptuelle sont des qualités indispensables, mais il recherche surtout qu'une capacité d'adaptation et de réaction, ainsi les composants sont réunis pour que si une piste de travail potentielle se dessine à travers la recherche, elle soit identifiée et privilégiée.

- Nouvelle définition de l'artiste

L'utilisation de l'espace du bâtiment s'accorde ainsi avec la pratique de l'artiste, mêlant minimalisme et chaleur, légèreté et réflexion. Tous travaillent collectivement pour concevoir et donner vie aux idées et intentions de Jeppe Hein. Tout dans l'atelier est lié à ses intérêts et sa philosophie personnelle, comme dans l'atelier dit traditionnel. Il semble qu'il représente un nouveau genre de praticien, qui est à l'origine du travail, qui le conçoit, mais qu'il ne produit ni n'écrit. De même, Olafur Eliasson, artiste danois également établi à Berlin, dans un immense studio, explique que « bien qu'il soit le producteur de ses oeuvres, il n'en est pas

1 Horace Walpole, in lettre à son ami Horace Mann, 28 janvier 1754, in < <http://fr.wikipedia.org/wiki/Sérendipité> >.

2 Id.



*Right here
Right now*

Jeppe Hein
2013

nécessairement l'auteur. »¹ Ils ont tous deux conscience que la perception d'une oeuvre est extérieure à l'oeuvre et donc que l'analyse d'une telle perception peut avoir différentes voix, tout aussi valables que la leur.

Le nouvel emplacement de son atelier est situé au 6-7 Dessauer Strasse à Berlin dans le même bâtiment que la galerie allemande de l'artiste. Lors de ma première visite, j'accède à l'atelier en passant, par erreur, par la galerie Johann König, ne trouvant pas l'entrée de la plateforme transdisciplinaire. Le galeriste m'invite à le suivre et me guide à travers une succession de portes et de salles où sont encore entreposées des cartons et des oeuvres emballées, jusqu'à une porte largement ouverte qui donne sur l'espace de construction de Jeppe Hein. Je réalise alors que l'atelier de l'artiste est complètement intégré à sa galerie berlinoise. On en conclue donc que les échanges entre l'artiste et son galeriste, les commissaires et les collectionneurs sont immédiats. Cette configuration annule toute forme d'intimité de l'atelier, convoquant des rapports totalement transparents entre art et marché de l'art.

L'intégration physique et économique de l'atelier de création à sa structure de diffusion représente une rupture fondamentale avec le modèle de l'atelier traditionnel. L'atelier transdisciplinaire et son mode de fonctionnement transforme la figure même de l'artiste. Par exemple, le théoricien incarne la pensée conceptuelle rigoureuse, entre spiritualité et ouverture à l'autre, l'architecte conserve à l'esprit l'épure des formes caractéristiques de Hein, ainsi que les systèmes d'interaction et de perception spatiale de ses oeuvres publiques pour en créer de nouvelles. Le technicien bois s'attache au rendu objectif des pièces, les lissant, ponçant, perfectionnant pour que la facture humaine disparaisse totalement. La maîtrise informatique de l'architecte permet de modéliser les idées de l'artiste, et l'archiviste emploie son sens de l'organisation et du travail consciencieux pour rechercher et conserver toutes les traces de l'oeuvre.

1 Olafur Eliasson, in Alex Coles, *The transdisciplinary studio*, Sternberg Press, 2012, p. 195.

Le processus de création, basé sur la recherche et l'expérimentation individuelle et collective et la mise en commun et en question, est pourtant incertain et imprévisible. Il contribue à distiller une vérité humaine dans l'oeuvre, largement perceptible par le spectateur quelle que soit la forme finale. Par la multiplicité des apports individuels, la démarche expérimentale gagne en densité. Sa structure lui permet ainsi de convoquer des savoirs et techniques spécifiques à sa pratique artistique pour former, semble-t-il, « une version améliorée. » À l'artiste seul ensuite de recentrer son intention et de faire les choix qui conduiront à l'oeuvre finale.

Au départ Stephan Bandeberte m'apprend qu'ils n'étaient que deux : il y a neuf ans il rejoint l'artiste avec qui il entre en collaboration. Historien de l'art, il ne participe pas à la conception et l'élaboration des pièces mais à leur compréhension et leur transmission. Le duo intègre alors un architecte. Aujourd'hui ce vaste atelier emploie vingt personnes : « plus il y a de gens qui travaillent avec nous, et plus on doit produire des projets car il faut faire travailler ces gens, on entre dans une logique de rendement. Inversement plus on a de personnes dans l'équipe et plus on peut faire de projets. En ce moment on est très occupé, on a beaucoup de demandes et Jeppe Hein participe à de nombreuses expositions majeures. Cela ne serait possible sans l'infrastructure de l'atelier ». C'est un cercle vertueux donc, qui favorise la production mais qui ne paraît pas être tombé dans la caricature de l'entreprise commerciale.

- Renouveau du modèle classique ?

En adoptant ce nouveau format, l'atelier devient un lieu d'expérimentation de l'espace et d'exploration de sa modularité. Il permet la création de nouveaux scénarios spatiaux incluant la perception de l'espace, les rapports d'échelle, la relation au corps et au mouvement. Le studio invente et produit des « objets d'expérience », des « produits actifs »¹ qui crée des zones de contact,

1 Expressions empruntées à Nicolas Bourriaud dans *Postproduction*, Les presses du réel, 2003.

d'échanges et de rencontres. C'est un support d'expériences, un cadre social et scientifique qui inspire à l'artiste et à ses collaborateurs de nouveaux modes d'appréhension de l'environnement et de nouvelles manières d'investir et d'habiter le monde de l'art. L'atelier transdisciplinaire représente un cadre humain et vivant qui pose les conditions de la production collective et collaborative d'une oeuvre innovante et plurielle, juste équilibre entre le fond et la forme. Jeppe Hein semble ici réunir d'une manière contemporaine et propre à la création artistique l'unité d'Action, de Temps, de Lieu propre au Théâtre Classique. Le système de la collaboration est fondé sur le partage commun du temps où chacun travaille, invente, mange, fait du sport ensemble dans le même lieu et le même temps. C'est aussi le fonctionnement de certaines compagnies de théâtre qui créent ensemble un projet commun, dans des structures collectives fondées sur un esprit communautaire, comme Le Théâtre du Soleil d'Ariane Mnouchkine, Le Théâtre du Radeau de François Tanguy, Les Chiens de Navarre de Jean-François Meurisse.

De plus bien que cet atelier transdisciplinaire s'assimile à un micro-organisme utopique qui invente ses propres règles de création et d'exposition, il n'en reste pas moins un espace de production intégré à une logique économique globalisée et à une scène artistique en constante expansion. Le nombre de capitales artistiques est aujourd'hui étendus jusqu'aux grandes villes du Moyen-Orient et des pays émergents, ainsi que les innombrables foires, biennales, musées, galeries éphémères, expositions hors des lieux de l'art. Le « Studio est ainsi devenu cette machine très efficace et productive, qui non seulement formule de nouvelles questions et entreprend des expériences, mais qui peut aussi réagir de manière flexible et optimale à la demande croissante. »¹

1 Philip Ursprung, *From Observer to Participant : in Olafur Eliasson's Studio*, in *Studio Olafur Eliasson: An Encyclopedia*, Taschen, 2008, p. 10-19.

Studio Olafur Eliasson

Le Studio Jeppe Hein semble s'être inspiré du modèle à plus grande échelle de son voisin berlinois Olafur Eliasson. Son espace de travail dépasse dans son cas la notion d'atelier, pour devenir une puissante machine de création et de production. Les deux ateliers se rencontrent sur de nombreux points, comme en témoigne un ingénieur britannique en mécanique, Teddy Szemberg O'Connor, collaborateur éphémère de cette aventure artistique hors norme.

« C'est un endroit incroyable où y a beaucoup de jeunes gens intéressants. Le bâtiment de cinq étages est réparti en ateliers de métal et de bois, puis en zone d'assemblage des projets et de prototypes, sorte d'atelier d'expérimentations de studio. Il y a aussi la cuisine où tout le monde prend ensemble un repas organique et végétarien cuisiné quotidiennement par deux chefs. Une rotation assure la participation à tour de rôle pour le nettoyage de la cuisine. Puis plus haut dans les étages, il y a le bureau d'architecture et d'archivage, et encore au-dessus, l'école qu'Olafur Eliasson dirige pour les étudiants en art : the Institut für Raumexperiment.

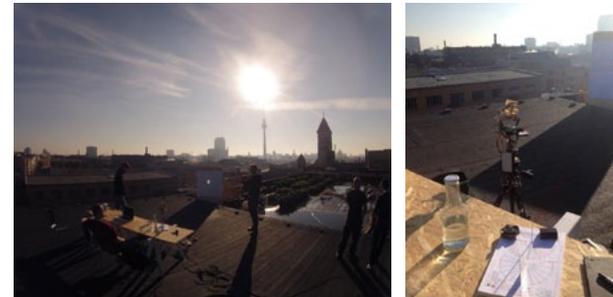
Il y a trois groupes principaux: environ quinze architectes qui travaillent tous sur la conception des oeuvres les plus récentes, vingt-cinq techniciens, travaillant le bois et le métal et des artistes qui participent trois jours par semaine à la vie de l'atelier. Un dernier groupe est l'équipe des archivistes qui collectent, classent, répertorient les projets constamment produits dans l'atelier. Malgré le nombre important de collaborateurs, je n'ai pas ressenti l'organisation hiérarchique. Olafur Eliasson est présent deux jours par semaine et le reste du temps Sebastian Behmann, bras droit d'Eliasson et architecte de formation, dirige le « show ». L'organisation de l'atelier est très libre et ouvert, mais les gens sont vraiment là pour travailler. Olafur Eliasson essaie de passer du temps avec chacune des personnes qui travaille sur les différents projets pour tenter de transmettre à chacun son intention. Il est constamment sollicité et très occupé, mais sa notoriété internationale et son succès ne l'empêchent pas d'être ouvert à tous. Il y a quand même Sir Norman Foster qui est tout

simplement venu traîner avec lui dans le bureau!
 Je travaillais sur la conception de sphères en miroir expérimentales et le studio est plein de nouveaux types de verre optique intéressants, de miroirs, sphères, cadres, phares, de kaléidoscopes, matières premières de nombreux projets. Le studio crée des oeuvres d'art liées à la lumière mais travaille aussi sur des projets d'architecture, comme le siège social de Kirk Kapital au Danemark. J'étais chargé de concevoir une charnière de porte pour les portes de 450 kg qui ressemblent à des portes d'avions. C'était très complexe techniquement, mais j'ai mené une recherche à base de maquettes et de modélisation 3D avec l'aide d'autres collaborateurs. Mais ce qui est particulièrement innovant je crois, c'est que le studio lui-même est devenu une oeuvre d'art. Chacun est laissé libre de travailler avec l'espace et ses ressources. J'ai le sentiment que la démarche d'Olafur Eliasson consiste à nous laisser expérimenter pour voir où cela va nous mener. Ainsi en parallèle des projets de commandes, on est laissé libre de mener une recherche indépendante basée sur la mise en forme d'idées, de dispositifs, série de dessins, de maquettes de principe. »

Ce témoignage venant de l'intérieur traduit le même sentiment optimiste et positif que l'étude menée par Alex Coles dans *The Transdisciplinary Studio*¹ et que l'essai de Philip Ursprung, *From Observer to Participant : in Olafur Eliasson's Studio*². Tous s'accordent à dire que l'atelier est devenu une oeuvre d'art en soi. L'artiste en a d'ailleurs pleinement conscience comme le démontre l'oeuvre *Movement Microscope* (2011) qu'il a proposé à l'exposition « Danser sa vie » au Centre George Pompidou. Dans ce film son atelier, présenté comme une oeuvre en cours de réalisation, devient une scène pour les danseurs, performers,

1 Olafur Eliasson, in Alex Coles, *The transdisciplinary studio*, Sternberg Press, 2012, p. 61-74..

2 Philip Ursprung, *From Observer to Participant : in Olafur Eliasson's Studio*, in *Studio Olafur Eliasson: An Encyclopedia*, Taschen, 2008, p. 10-19.



Life in Space
 Expérimentations in situ
 Studio Olafur Eliasson, Berlin

Olafur Eliasson
 2008 - 2012



scientifiques, architectes, historiens de l'art qui l'entourent. Ils réalisent une « danse du quotidien » lente et précise, qui joue avec l'espace : « L'espace, l'architecture et le corps sont interactifs ». Cependant l'atelier n'est pas le sujet de son art, comme Bruce Nauman dans *Mapping the studio*, mais « l'instrument à travers lequel il produit son art » fondamentalement lié à l'oeuvre-même, c'est : « une empreinte en négatif de ce que nous faisons. »¹

Par ailleurs Nicolas Bourriaud affirme que : « l'art est un état de rencontre ». Ces ateliers sont nés de l'idée de collaboration nécessaire à la conception et la réalisation de cette nouvelle forme d'art fondée sur l'expérience. Olafur Eliasson et Jeppe Hein peuvent se retrouver dans la conception de Bourriaud qui affirme que l'artiste contemporain « propose en tant qu'oeuvre d'art :

- a. des moments de socialité
- b. des objets producteurs de socialité dans un cadre relationnel défini par avance »²

Aussi l'indépendance des différents acteurs du studio est soulignée par Ursprung qui a observé qu'Eliasson fournit des idées et concepts assez précis, mais qu'il attend de nombreuses suggestions des architectes, pour ensuite les sélectionner et les amener au stade supérieur. « Client dans son propre studio »³ où il n'incarne ni ne revendique la position d'artiste solitaire et détenteur de l'autorité. L'atelier est un catalyseur d'idées, une machine à sans cesse inventer. La dynamique positive et professionnelle permet ce cycle incessant. « Le produit est secondaire à son processus de création. »⁴ Du point de vue d'une exposition cette posture pourrait se traduire par « l'oeuvre est secondaire à l'expérience qu'en fait le spectateur. »

1 Olafur Eliasson, in Alex Coles, *The transdisciplinary studio*, Sternberg Press, 2012, p. 61-74..

2 Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, Les presses du réel, 2001, p. 33.

3 Philip Ursprung, *From Observer to Participant : in Olafur Eliasson's Studio*, in *Studio Olafur Eliasson: An Encyclopedia*, Taschen, 2008, p. 10-19.

4 Id.

Cette approche créative relève d'une desacralisation de l'objet d'art. Ce phénomène est un retour au sens originel du « dessein » comme finalité, « le projet », plutôt que le produit.

En outre une dimension intéressante de l'atelier d'Eliasson et qui n'existe pas (encore) dans celui de Hein est la place accordée à la communication. Le journal édité par l'atelier « Take your time » est une manière de transmettre les intentions et évolutions de l'atelier, et d'entretenir la dynamique de travail. Il a une valeur d'information pour les membres de l'équipe autant que pour les visiteurs de l'atelier et présente un support d'expérience alternatif, vecteur de cohésion et de liens.

En outre les archives sont une très grande source d'inspiration pour Eliasson, qui considère « leur potentiel à devenir une entité proactive de production de la connaissance »¹. Elles deviennent un élément autonome du processus de création, car consultable par tous les membres du studio à toutes les phases de création. Cette démarche permet de réactualiser des formes appartenant au passé. Les archives sont donc un espace qui conserve les traces du temps et en ce sens, elles deviennent un nouvel espace créatif et performatif. Ce nouveau statut donné à la documentation et à sa conservation fait référence au philosophe Jacques Derrida qui écrit que le concept de l'archive est : « la question de l'avenir lui-même, la question d'une réponse, d'une promesse et d'une responsabilité pour demain. »²

Les exemples de Hein et d'Eliasson montre que la démarche expérimentale et collaborative modifie les formes de réception du travail de l'art. L'oeuvre transversale s'envisage comme une interface, un support, un « format », qui déplace et transforme le statut et le mode de consommation culturelle des productions artistiques.

1 Olafur Eliasson, in Alex Coles, *The transdisciplinary studio*, Sternberg Press, 2012, p. 61-74..

2 Jacques Derrida, *Mal d'archive. Une impression freudienne*, Galilée, coll. « Incises », 1995, p. 36.

3 Laboratoires de création

Les laboratoires de création ou résidences d'artistes se sont multipliés ces dernières années : ils incarnent une nouvelle forme d'atelier.

Le Watermill Center, espace de création hors norme fondé par Robert Wilson fait figure de prototype de ces nouveaux espaces de production.

Ce projet, à l'image de son créateur, est né de son besoin d'indépendance et de sa volonté de transmission. Il s'ancre sur un processus de création performatif qui lie l'art et la vie.

Contrairement au modèle de l'atelier transdisciplinaire qui privilégie l'intention et le projet d'une personnalité artistique, le Watermill Center est dédié à une communauté hétéroclite d'artistes émergents. Sa portée philosophique et conceptuelle alternative et son climat d'ouverture, d'hospitalité, de liberté règne dans ce lieu implanté en pleine nature, sur un ancien site industriel de Long Island City, New York.

Vocation du Watermill Center

Robert Wilson est metteur en scène, plasticien, performer, dramaturge, scénographe, collectionneur, curateur, penseur américain dont l'oeuvre immense est au croisement des arts scéniques et des arts visuels. Reconnu mondialement comme l'auteur d'une pratique théâtrale expérimentale qui révolutionna l'opéra contemporain, Wilson crée des mises en scène pour les plus prestigieux théâtres du monde entier, en collaboration avec les artistes, chorégraphes, compagnies de la scène internationale (Philip Glass, Berliner Ensemble, Isabelle Hupert, Marina Abramovic, Lou Reed). Il revisite le répertoire dramaturgique classique (*Hamlet*, *Pelleas et Melisande*) et est à l'origine de sa propre mythologie (*Einstein on The Beach*, *The Civil Wars : A tree is best measured when it is down*, *Life and Death of Marina Abramovic*). La collaboration est ainsi au coeur de sa pratique artistique. Dans son atelier à Soho en 1969, il crée sa première compagnie,

la Byrd Hoffman School of Byrds. Il y improvise des performances avec des personnes de tout horizon : des gens issus de la rue, du travail à l'usine, ayant une formation universitaire, des enfants, des jeunes adultes, des personnes handicapées, des poètes autistes, des danseurs, des musiciens, des plasticiens. Sans formation théâtrale, Wilson valorise leur présence sur scène, loin des jeux d'acteurs traditionnels. Lui-même, formé en architecture et en peinture, est un autodidacte, apprenant de l'expérience, abandonnant ce qui ne fonctionne pas, et réduisant l'image visuelle à son épure maximale. Ses performances exploitent déjà les possibilités offertes par les mouvements lents et précis, caractéristiques de son oeuvre. Il aboutit à une relecture du langage théâtral, créant de nouveaux espace-temps qui modifient la perception du spectateur, habitué au rythme incessant de la vie quotidienne urbaine. Présentées chaque semaine devant un public artistique de la scène new-yorkaise, ses productions d'avant garde, affranchies des codes et des conventions, sont vecteurs de relations et d'expérimentations autant pour les performeurs que pour les spectateurs. Robert Wilson est très attaché à son rôle d'enseignant et dispense des cours sous forme d'ateliers et de workshops ouverts à tous :

« En tant qu'enseignant, ma principale préoccupation n'est pas de transmettre des informations sur un sujet spécifique mais plutôt de trouver et de créer des situations où des gens de divers horizons, et ayant des intérêts et des capacités différents peuvent se réunir pour développer leur propre personnalité et talent, et de rassembler leurs efforts dans des situations de groupes. »¹

Cette démarche philanthropique constitue les prémisses de l'entreprise ambitieuse du Watermill Center qui verra le jour une vingtaine d'années plus tard. Il imagine déjà à ce moment-là une structure s'apparentant à une oeuvre d'art totale, une « Gesamtkunstwerk » qui fusionne l'art et la vie.

1 Robert Wilson, in *The Watermill Center. A laboratory for performance. Robert Wilson's legacy*, Daco Verlag, 2011, p. 42.

Le Watermill Center est un laboratoire pour la performance ouvert, sur l'exemple des Byrds de Soho, à tous les profils (artistes, vidéastes, charpentiers, jardiniers, scientifiques, théoriciens, acteurs) pour participer collectivement à un projet d'art expérimental total. A travers ce projet architectural, théâtral, artistique, humain, culturel, social, Robert Wilson cherche à fonder un environnement propice à l'exploration de nouvelles idées et formes artistiques.

Le Watermill Center lui-même constitue une production théâtrale du metteur en scène qui incarne à tous les niveaux l'esthétique de son fondateur. Le bâtiment possède les mêmes lignes de force verticales et horizontales que ses scénographies. La haute tour centrale située au croisement des ailes Nord et Sud est inondée par un puits de lumière. Dans sa conception de l'opéra, l'espace performatif est horizontal et le temps est représenté par un axe vertical. L'intersection de ces deux directions représente le moment présent, le point zéro, et les mouvements le long de ces deux axes créent le temps et l'espace. De plus, la lumière, l'espace, les objets, les proportions sont autant d'éléments qu'il agence avec précision selon des règles et des systèmes rigoureux sur cet axe spatio-temporel.

L'architecture joue ainsi avec les échelles, la porte d'entrée est allongée vers le haut, modifiant la perception spatiale de l'entrée. La symétrie, les lignes pures, les volumes minimaux composent le parcours. La structure est masculine, puissante, imposante. Les échanges entre l'intérieur et extérieur sont autant révélateurs de sa pratique théâtrale qu'architecturale : il prolonge l'allée de cailloux menant à l'entrée par un parterre de pierres à l'intérieur de la tour verticale. La transparence des baies vitrées des ailes latérales permet de faire entrer la forêt à l'intérieur des pièces. De plus, quotidiennement des fleurs de la propriété sont cueillies et placées dans de grands vases. Dans les jardins, des sculptures et autres éléments de mobilier de la collection de Bob Wilson jalonnent le parcours extérieur.

Les objets sont mis en espace à travers les différentes pièces avec précision et équilibre. Ils sont positionnés en fonction de l'architecture, de la lumière changeante, et mis en relation avec les

autres objets inanimés. Par exemple l'agencement de l'importante collection de chaises de Robert Wilson (de différentes taille, forme, matériau, provenance, époque) crée différents motifs et scénarios spatiaux dans les volumes des galeries. La mise en scène de ces objets du quotidien crée une tension dramatique qui modifie la perception du visiteur.

Lieu de création des productions de Bob Wilson, le Watermill Center est une plateforme transdisciplinaire pour la jeune génération d'artistes invités. Le programme de résidence internationale qui a lieu tous les étés est le moment le plus dynamique du centre. Il rassemble une communauté créative venant de 25 pays différents.

Ce projet hautement collaboratif et international est un moment d'intense exploration artistique et de développement créatif. L'inspiration puise ses ressources dans cet environnement préservé, loin de la ville, qui offre la proximité de la nature et l'onirisme des jardins. Le centre met aussi à disposition pour les résidents une très grande bibliothèque, une vaste collection d'art constituée de sculptures, de peintures d'objets de toutes les époques répartis sur dans l'ensemble du domaine et les archives complètes de Robert Wilson.

C'est aussi un contexte chaleureux dont le mode de vie allie travail en commun dans la réalisation des tâches quotidiennes qui assurent le bon fonctionnement de la résidence et projets collaboratifs intenses. Tous sont ainsi invités à vivre et travailler ensemble, à s'impliquer dans les différentes tâches journalières comme faire la cuisine, s'occuper du jardin.

Stéphanie Dodes, performeuse vidéaste, y séjourna à l'occasion de la résidence internationale d'été en 2012. Au cours de différents entretiens, cette artiste m'a fait part de son témoignage.

« La première partie du programme est fondée sur des activités communes. Au début cela m'a vraiment préoccupée dans le sens où je pensais être venue participer au programme en tant qu'artiste. Mais c'est petit à petit que j'ai compris l'intérêt de ces activités en commun : elles ont un effet méditatif sur chacun d'entre nous. Chaque jour commence de la même

Vue d'ensemble
Watermill Center

The Selby
2012



manière. A 9h00 du matin on a un premier rassemblement avec Bob et après on travaille jusqu'à l'heure du déjeuner. Je proposais toujours mon aide en cuisine car c'est la tâche que je préférerais faire. Chacun trouve ainsi ce qu'il aime faire le plus ou ce qu'il fait le mieux ».

Le repas collectif est en effet un moment privilégié de la journée où tous se rassemblent sur les grandes tables du jardin pour partager leurs expériences et un moment de détente.

Robert Wilson affirme que :

« Le principe sous-jacent est que je vais maintenir l'espace dans un certain ordre, permettant aux autres d'interagir avec, de le modifier, et de développer leur propre travail dans une esthétique qui peut être complètement différente de la mienne. »¹

La résidence d'été comprend néanmoins deux phases dans la formation des participants, dont la première consiste à prendre part selon ses capacités et ses ambitions dans les projets sur lesquels Robert Wilson est en train de travailler. Ces phases de travail constituent plus des workshops performatifs, où les jeunes artistes sont sensibilisés avec le processus de création et la rigueur de travail du metteur en scène. La résidence retrouve alors momentanément les traits hiérarchiques de la relation maître-apprenti.

« Une fois que le Watermill Summer Benefit est passé, Robert Wilson commence les workshops, basés sur des projets sur lesquels il est en train de travailler. Certains sont vraiment a des étapes préliminaires, comme celui qu'il allait peut-être faire avec Jay-Z, et sinon lorsque j'y étais il travaillait sur le projet Peter Pan avec le Berliner ensemble sur la musique de Cocorosie. C'était très inspirant visuellement d'être aux côtés de Bob et de voir l'ensemble de ses projets et de comprendre son

1 Robert Wilson, in *The Watermill Center. A laboratory for performance. Robert Wilson's legacy*, Daco Verlag, 2011, p. 34.

processus de travail. »

Fort de cette expérience intense au contact de Wilson, les artistes sont stimulés à travailler sur leurs propres productions, avec leur esthétique et leurs règles à inventer. Ainsi la deuxième partie de la résidence est une plateforme créative dont les ressources de la résidence offrent des possibilités infinies. Pas de restrictions, le processus est plus important que le produit fini, le droit à l'erreur est admis et la finalité n'est jamais un échec. Ces collaborations spontanées créent des installations et performances in situ qui seront proposées à un public invité lors du Watermill Summer Benefit au milieu de l'été.

La production exceptionnelle et très large chaque année prouve que l'art fondé sur l'expérimentation et la collaboration offre des possibilités d'expression capables de s'affranchir des barrières sociales et culturelles.

Héritage philosophique

La démarche de travail et le mode de vie du Watermill Center permettent aux différents participants de penser différemment. Soi, l'autre, le monde extérieur, la réalité, la nature, le temps, l'espace, l'histoire, la lumière, la morale sont des sujets universels qui sont revisités à travers le prisme de l'expérience partagée et intuitive. On peut établir un rapprochement significatif avec la pensée philosophique de John Cage, dont les recherches et les pratiques se fondent sur une expérience de l'art engagée dans la vie quotidienne.

Les expériences quotidiennes font partie intégrante de la vie et de la philosophie de la Fondation. Elles trouvent un écho significatif dans la posture de John Cage : « L'attitude que j'adopte est que la vie quotidienne est plus intéressante que toutes formes de célébration, quand nous en prenant conscience. Ce « quand » se produit lorsque nos intentions sont ramenées au niveau zéro. Alors soudainement nous remarquons que le monde est magique. » Ainsi les activités quotidiennes du Watermill, qui ne sont pas à proprement parler des activités créatives, participent aussi à développer un esprit

innovant et attentif.

Par ailleurs, un artiste agit différemment dans un espace qu'il a contribué à créer et à entretenir : en se l'appropriant et en s'affranchissant des idées préconçues et de toute forme d'« intentions », il transforme sa perception de l'espace. L'environnement du Watermill devient alors une surface « magique » sur laquelle chaque résident peut projeter des idées et des expériences. La pensée sensible de l'artiste s'approprie des atmosphères, des sensations, des émotions. Le processus créatif consiste alors à trouver la forme la plus juste pour transposer et transmettre ses pensées. Elles sont mises à l'épreuve par les échanges en groupe, les recherches en communs, les essais de transposition spatiale, sonore, performative... Au fur et à mesure, la pensée se structure, la forme se simplifie, se renforce, le sens se dessine. Ces interventions in situ sont spontanées, elles appartiennent à un moment et un temps spécifique. Le hasard oeuvre, l'attention entraînée de l'artiste réagit, et un projet prend vie, sans intentionnalité préalable. La présence liée à l'installation et la performance sont deux formes développées au Centre et qui explorent les différents champs de l'expérience, comme en témoignent les projets aboutis et présentés lors du Summer Watermill Benefit.

Stephanie Dodes explique que la préparation de ce gala est un temps fort du programme d'été : « J'ai assisté l'artiste Misaki Kawai sur la réalisation d'une sculpture de grande échelle et j'ai aussi participé à une performance sauvage avec l'artiste Kembra Pfahler. De plus j'ai travaillé avec un musicien sur un projet personnel » Les collaborations s'organisent où s'improvisent en des formes de plus en plus définies, destinées à être présentées devant le public exigeant de la scène artistique mondiale.

Lors du 15ème Watermill Summer Benefit en 2008, Jonathan Meese, artiste allemand survolté crée *Marlene Dietrich in Dr. No's Ludovico-Clinic (Dr. Baby's Erzland)*, une installation performance in situ qui prend possession de tout l'espace intérieur de la Fondation. Il réinvestit les objets de la collection personnelle de Wilson, dénature l'espace immaculé, accumule des objets kitch, fantastiques, détournés de la mythologie, des jeux d'enfants et de la culture pop, etc. Cette intervention témoigne autant de la capacité



d'appropriation et d'interprétation de Meese que de l'ouverture et de la position de retrait de Wilson, qui met totalement à disposition sa propriété, et qui est prêt à accepter qu'un autre artiste transforme totalement son propre travail. Il prend en contre pied l'esthétique grandiose de son aîné. Ce travail bien qu'individuel renvoie à la radicalité extrême et la liberté dont les artistes invités peuvent faire preuve.

Ces modalités sont uniques, précieuses et traduisent une idée emblématique de Robert Wilson: « Rien n'est impossible »¹ que l'on peut compléter par celle de Cage : « Si vous êtes non intentionnel, alors tout est permis »² ou de la philosophe américaine Hannah Arendt : « Quiconque commence à agir doit savoir qu'il a déclenché quelque chose dont il ne peut prédire la fin, ne serait-ce que parce que son action a déjà changé quelque chose et l'a rendue encore plus imprévisible. »³

L'expérience est « l'action d'éprouver, d'avoir éprouvé. Il s'agit d'une épreuve et d'une connaissance des choses acquise par le moyen des sens ou de la conscience, par opposition au raisonnement et à la raison » (Larousse)

Dans le cadre de la création artistique, il s'agit de ne pas avoir d'idées préconçues de ce qui va être créé pour aspirer à produire une forme nouvelle.

Le contexte de création prend alors un rôle particulièrement important et devient le seul facteur tangible : si l'on ne sait pas ce que l'on va créer, ni comment on va le créer, mais qu'on essaye de le faire ensemble, peu importe qui cet « ensemble » regroupe. Ce laboratoire de création en suivant l'exemple de Cage qui soutient que l'art n'est pas prédéterminé où « l'acte expérimental » est « une action dont le résultat n'est pas prévu. »⁴

1 Robert Wilson, in *The Watermill Center. A laboratory for performance. Robert Wilson's legacy*, Daco Verlag, 2011.

2 John Cage, *Cagean Esthetics*, in *Esthetics Contemporary* by Richard Kostelanetz, Prometheus Books, Buffalo, 1989.

3 Hannah Arendt, *La condition de l'homme moderne*, Pocket, 1994, p. 231.

4 John Cage, *Cagean Esthetics*, in *Esthetics Contemporary* by Richard Kostelanetz, Prometheus Books, Buffalo, 1989.

Il rejette « la vision traditionnelle de l'art comme moyen d'expression de soi » et privilégie la conception de l'art comme « un moyen d'altération de soi » ; « ce que l'art modifie c'est l'esprit, et l'esprit est dans le monde et est un fait social... Nous allons changer magnifiquement si nous acceptons les incertitudes du changement, et cela devrait affecter toute planification. Il s'agit d'une valeur »¹.

L'art est ainsi un moyen de percevoir le monde différemment, c'est un outil pour comprendre ce monde et y trouver une place. La pratique de l'art s'apparente donc à une quête sensible, ouverte, réceptive, permettant de comprendre la réalité qui nous entoure. Bien que Robert Wilson soit issu des arts de la scène et donc des arts de la représentation, sa pratique de l'espace, propose elle aussi une nouvelle lecture de la réalité. Les principes qu'il applique sur scène, il les applique aussi dans la vie quotidienne et les transmet aux artistes en résidence, comme une introduction à la création. Par exemple, il réitère avec eux l'expérience faite avec un ami dans les rues animées de New York : en diminuant l'écart entre leurs pas, ils ralentissent le rythme de leur marche. Cette situation crée de nouveaux rapports de perception.

Une autre pratique expérimentale qu'il propose aux résidents est celles de garder les yeux ouverts un certain temps, puis de les fermer pendant le même laps de temps. Les images objectives perçues par la vue entrent en confrontation avec les images mentales et subjectives qui s'impriment sur la rétine. Ces exercices simples et spontanés permettent de porter un autre regard sur l'environnement quotidien, de se positionner différemment dans le monde qui nous entoure.

En outre ces expériences rejoignent une pensée plus large liée au Bouddhisme : « Il n'y a pas un seul centre, mais la vie elle-même est une pluralité de centres. » Les compositions sonores de Cage et les mises en scène de Wilson se rejoignent sur ce concept de « décentrement. » Cette « pluralité des centres » reflète aussi

1 John Cage, *Cagean Esthetics*, in *Esthetics Contemporary* by Richard Kostelanetz, Prometheus Books, Buffalo, 1989

la nécessité d'une pluralité et d'égalité des points de vue. Joseph Beuys partageait la même conscience qu'« une chose est aussi importante qu'une autre chose. Chaque partie est aussi importante que l'ensemble. »¹ Enseignant à l'Académie des Beaux Arts Düsseldorf, il rejetait le principe de sélection et soutenait que :

« La créativité ne se limite pas à ceux qui exécutent l'un des arts traditionnels. Il y a un potentiel de créativité au sein de tout le monde, un potentiel qui est recouvert par les agressions de la concurrence et de la réussite. C'est la tâche de l'école que de découvrir, rechercher et développer ce potentiel. »²

La créativité omniprésente et accessible renvoie à l'idée d'art total, où l'expérience artistique et quotidienne se lient.

« Tout le monde est artiste au sens où il peut donner forme à quelque chose », de cette affirmation il met au point son concept du champ élargi de l'art ou « Sculpture Sociale. »³.

Le Watermill Center est en quelque sorte une « Sculpture Sociale » constituée des « flux, de l'énergie et de la chaleur » des différents artistes mis en présence. C'est une approche éminemment humaine qui s'inspire du courant de pensée de l'Anthroposophie développée par Rudolf Steiner au XIX^{ème} siècle. Cette pensée soutient que la connaissance se base sur « le parler et l'observation », c'est une quête de l'essence de l'homme entre corps, âme et esprit, c'est une recherche de la « conscience de son humanité. » Steiner propose ainsi les moyens à mettre en oeuvre pour entreprendre un tel projet : « éduquer sa volonté, cultiver la connaissance, vivre le destin de son temps afin de donner à son âme une orientation de conscience, une sophia. »⁴

Les actions et les expériences menées quotidiennement par les artistes du Watermill Center répondent à ces différents préceptes :

1 Joseph Beuys, *Actions, Vitrines, Environments*, Tate Publishing, 2004

2 Joseph Beuys, *Actions, Vitrines, Environments*, Tate Publishing, 2004

3 Id.

4 Rudolf Steiner, conférence in *Eveil au Moi d'autrui* à Stuttgart, 1923

« éduquer sa volonté » par le travail quotidien, « cultiver la connaissance » auprès de la collection immense présente sur place, des archives et de la bibliothèque et des échanges avec autrui, « vivre le destin de son temps », c'est-à-dire fusionner l'art et la vie, et évoluer dans un constant état de présence et non de représentation ou projection.

Dans la lignée de Cage et Beuys, ainsi que d'Arendt et de Steiner, le Watermill Center de Robert Wilson s'applique donc à transmettre la valeur de l'art comme « une manifestation de la liberté. »



Marlene Dietrich in Dr. No's Ludovico-Clinic (Dr. Baby's Erzland)

Jonathan Meese
2008

Collection de Robert Wilson
Watermill Center

The Selby
2010



Vue d'ensemble
Watermill Center

The Selby
2012



Please reflect

Jeppe Hein
2011

HOSPITALITÉ

oeuvre in situ et artistes

La rencontre engagée entre une oeuvre et un public dans un lieu précis constitue une situation d'hospitalité, qu'il convient à l'artiste d'exploiter.

Une oeuvre in situ est imaginée pour un lieu précis. Le choix de cet emplacement, avec ses caractéristiques physiques et architecturales, ainsi que son identité historique, sociale et humaine confère son sens à l'oeuvre et génère une interaction spécifique avec le spectateur. Pour Richard Serra « l'emplacement est problématique, l'oeuvre n'existe plus si elle vient à être déplacée. »

Dans son *Essai sur le don*¹ (1924), Marcel Mauss explique que l'action de donner est simultanément liée à l'action de recevoir et de rendre. Il se crée à travers cet échange une relation intime entre l'oeuvre et le spectateur, fondée sur une collaboration immatérielle.

J'entreprends dans cette dernière partie une investigation sur l'ambiguïté de la notion d'hospitalité dans l'oeuvre d'art in situ, de manière à définir à travers l'exemple de trois artistes une nouvelle forme du sensible, susceptible d'atteindre l'intellect général et collectif.

1 Marcel Mauss, *Essai sur le don, Forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques*, Quadrige PUF, 1925

I Ambiguïté de l'hospitalité

L'hospitalité est une pratique sociale qui véhicule les valeurs d'ouverture, d'investissement et de partage. On l'associe à un lieu spécifique où se rencontrent l'invité et l'hôte qui reçoit sur la base de l'échange et de l'accueil. Jacques Derrida émet l'idée que « l'acte d'hospitalité ne peut être que poétique. »¹

L'étymologie du mot renseigne cependant sur son ambivalence. Le terme latin *hostis* a donné les mots « hôte », qui désigne celui qui reçoit et celui qui est reçu, et « hostile », qui renvoie à l'ennemi, à l'étranger. De plus le verbe *hostire* comporte trois sens qui participent à exprimer sa complexité : l'idée de mise à niveau et d'égalité, l'idée de vengeance et de rendre la pareille, et l'idée de frapper. L'hospitalité représente donc à la fois un geste de partage, une réciprocité et une action violente.

La portée sociale et politique de l'hospitalité confronte le spectateur à une nouvelle expérience du sensible, vécue à la fois comme une ouverture et une « déchirure. »

1 Jacques Derrida, *De l'Hospitalité* (en conversation avec Anne Dufourmantelle), Calmann-Lévy, 1997

1 Donner, recevoir, rendre

Marcel Mauss, anthropologue et sociologue français, publie en 1934 *L'essai sur le don*. A travers l'étude des civilisations primitives de Polynésie, il explique les origines et les conditions de l'échange entre les êtres humains et l'érige en valeur sociale.

Les tribus de Polynésie se caractérisent par de grandes célébrations qui ponctuent la vie de leur communauté. Mauss utilise le terme indigène « Potlatch » pour désigner ces fêtes données à l'occasion de victoires, de mariages, de cérémonies mystiques. Elles représentent des moments d'interaction totale entre les individus d'une même communauté et se caractérisent par l'échange et la destruction de richesses. Lors de ces événements, l'acte de donner et l'acte de recevoir sont mis en scène et ritualisés comme une « lutte de générosité » entre chefs victorieux. Ces potlatch sont le théâtre d'une surenchère hiérarchique où : « le plus fort sera celui qui aura offert, y compris en les détruisant, le plus de richesses. »¹

Le don de richesses est à la fois vécu comme un vecteur de sociabilité et de rivalité. Cette forme de désintéressement représente une valeur fondamentale qui inspire l'honneur et la reconnaissance, mais elle reste une manière ostentatoire pour la tribu d'asseoir son autorité au même titre que l'accumulation de biens aujourd'hui.

Alors que la société actuelle est fondée sur le gain permanent, l'individualité et le capitalisme, une certaine forme d'art, incarnée par des artistes comme Cildo Meireles ou Tino Sehgal, ou Robert Wilson au Watermill Center, ou Jeppe Hein dans son atelier par exemple, résistent à ce diktat et renouent avec ces notions ancestrales d'ouverture, de collaboration et de partage.

En outre, ce don de richesses par une tribu suppose que la tribu destinataire accepte les offrandes. De plus elle se doit en retour d'organiser son propre potlatch. L'acte de donner suppose un

1 Marcel Mauss, *Essai sur le don, Forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques*, Quadrige PUF, 1925, p.13.

système d'interaction permanent entre tribus, ce qui entretient sans cesse leurs échanges. Ceci témoigne du besoin d'altérité, inhérent à l'existence humaine.

On peut rapprocher ce système à boucle fermée de l'expérience artistique fondée sur l'engagement mutuel de l'artiste et du spectateur. La création d'une oeuvre d'art « classique » ou la présentation d'une oeuvre d'art dite « ouverte » représente un don de l'artiste. Le dispositif proposé par l'artiste accueille le spectateur et l'engage à accepter et répondre de ce don. La réciprocité « donner et recevoir » est ainsi respectée.

Mais l'échange se fait à double sens. En participant activement à la réalisation de l'oeuvre in situ et in vivo, le spectateur se « donne » dans l'échange, il confie à l'oeuvre un peu de sa personne.

Ce don du spectateur peut être psychique comme dans la *Dream House* de La Monte Young ou physique comme dans l'appropriation des *Objets-sculptures* de Lygia Clark. Cette participation active du spectateur s'apparente à l'action de « rendre. »

Ce troisième acte de l'échange constitue ainsi l'action fondamentale qui régit à la fois la fête traditionnelle et l'oeuvre « ouverte » contemporaine. Ce processus d'action - réception - participation de l'oeuvre « ouverte » s'intègre ainsi au concept de donner - recevoir - rendre développé par Marcel Mauss.

	Objet / Oeuvre	
Donner	-	Action
Recevoir	-	Réception
Rendre	-	Participation

La personne engagée dans l'acte de donner et celle engagée dans l'acte de rendre se confondent avec l'objet de la transaction. Plus que du don matériel, il est ici question du don de soi. Dans les civilisations traditionnelles, Mauss décrit : « Ce qui, dans le cadeau reçu, échangé, oblige, c'est que la chose reçue n'est pas inerte. Même abandonnée par le donateur, elle est encore quelque chose de lui. »¹

1 Marcel Mauss, *Essai sur le don, Forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques*, Quadrige PUF, 1925, p. 93

Il poursuit : « accepter quelque chose de quelqu'un, c'est accepter quelque chose de son essence spirituelle, de son âme. »¹

Cette première approche de l'hospitalité à travers la triade « donner, recevoir, rendre » lui confère une dimension éthique et politique. L'hospitalité engage la responsabilité des deux parties. Mauss prévient d'ailleurs que « l'individu, qui n'a pu rendre (...), perd son rang et même celui d'homme libre. »²

Dans la démarche artistique in situ, l'oeuvre porte en elle les qualités d'un espace à habiter. Toutefois un spectateur qui ne participe pas à l'expérience que lui propose l'oeuvre en est totalement exclu. Il se retrouve dans une position équivalente à celui qui n'accepte pas le potlatch ou qui ne le rend pas. En refusant le « don » de l'artiste, le spectateur empêche toute possibilité de communication et d'interaction. Si l'échange n'a pas lieu, l'oeuvre ne peut prendre lieu ni avoir lieu.

En outre si la communion avec une oeuvre d'art in situ est si tangible, c'est que le spectateur, avant d'être participant, acteur ou auteur, possède un statut d'étranger.

1 Marcel Mauss, *Essai sur le don, Forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques*, Quadrige PUF, 1925.

2 Id.

2 L'oeuvre hostile

De l'hospitalité (1996), livre né de la rencontre entre Jacques Derrida et Anne Dufourmantelle, questionne le concept en ces termes :

« Devons-nous demander à l'étranger de nous comprendre, de parler notre langue, à tous les sens du terme, dans toutes ses extensions possibles, avant et afin de pouvoir l'accueillir chez nous? S'il parlait déjà notre langue, avec tout ce que cela implique, si nous partageons déjà tout ce qui se partage avec une langue, l'étranger serait-il encore un étranger et pourrait-on parler à son sujet d'asile ou d'hospitalité? »¹

La notion d'étranger est par définition relative. On est étranger vis-à-vis de quelqu'un ou quelque chose d'inconnu ou différent de soi. Le problème posé par Derrida se retrouve de manière analogique dans la relation du spectateur à l'oeuvre d'art fondée sur la transmission par le langage et la communication.

La pensée de l'artiste se traduit en un langage formel. Le spectateur, façonné par ses expériences personnelles et quotidiennes, possède son répertoire de signes, de sensations, de connaissances qui nourrit son « langage » propre. Le langage de l'artiste et celui du spectateur sont ainsi conceptuellement et formellement différents. L'oeuvre d'art agit comme plateforme potentielle du dialogue.

En revanche l'oeuvre in situ implique un deuxième niveau d'échange directement lié au lieu spécifique qui l'accueille. Le lieu préexiste à l'oeuvre, l'artiste endosse donc le rôle « d'étranger » et y transpose son langage artistique pour générer un dialogue sensible et spatial. Son projet peut s'appuyer sur l'histoire ou l'architecture du lieu. C'est notamment le cas de Daniel Buren dans *Le Musée n'existe pas*²,

1 Jacques Derrida, *De l'Hospitalité* (en conversation avec Anne Dufourmantelle), Calmann-Lévy, 1997.

2 Daniel Buren, *Le Musée n'existe pas*, Editions Centre Pompidou / Xavier Barral, 2010.

son exposition rétrospective au Centre George Pompidou en 2003 ou de Gordon Matta-Clark qui investit ce même lieu en 1975 lors de sa construction avec son *Anarchitecture Process*.

L'artiste peut aussi entrer en confrontation directe avec le lieu comme Thomas Hirschhorn dans *The Bijlmer Spinoza-Festival*¹ (2008) près d'Amsterdam. Avec des feuilles de papier aluminium, du film plastique, du carton, du scotch d'emballage il «enveloppe les formes vagues du quotidien, qui ainsi uniformisées, se projettent en de monstrueuses formes-réseaux proliférantes et tentaculaires.»²

L'entrée en scène du spectateur possédant sa propre lecture du monde qui l'entoure complexifie l'échange. En effet le langage sensible du spectateur se superpose au langage plastique de l'oeuvre, lui-même apposé ou ancré dans le « langage » spatial du lieu. L'enjeu d'une oeuvre in situ réside ainsi dans la mise en relation et communication de ces langages spatiaux, plastiques et corporels.

En outre, ces oeuvres s'intègrent dans la lignée de l'oeuvre d'art totale à vocation universelle et portent en elles la valeur « d'hospitalité absolue ou inconditionnelle. » Ceci suggère qu'elles sont destinée au plus grand nombre, au spectateur étranger, à «l'autre absolu, inconnu, anonyme» et même à « l'hôte abusif, parasite, illégitime, clandestin. » Cette posture conduit ainsi à l'idée que l'acte de donner est un acte d'humilité. Sabine Flach interprète cet échange : « il s'agit d'un passage, d'une transmission qui induit un changement de propriété. »

Pour que cette « transmission » prenne forme, il revient à l'artiste « hôte » de laisser des ouvertures et des espaces malléables pour laisser cette place nécessaire pour susciter, sinon l'adhésion, l'intérêt de son public. Si ce premier contact se fait, la performance de l'oeuvre prend forme et fait sens. Le spectateur vient l'habiter. L'expansion de l'espace intérieur et intime de l'artiste dans le domaine public tend ainsi à estomper « le seuil » entre espace privé et espace public, entre la démarche individuelle et l'expérience collective.

1 Thomas Hirschhorn, *Establishing a critical corpus*, JRP Ringier, 2011.

2 Nicolas Bourriaud, *Postproduction*, Les presses du réel, 2003, p. 25.



Karriere

Art contemporain, restaurant bar
Copenhague

Jeppe Hein
2006

Fauteuil *Aaaaaaaah* de Neto
Bar *Illusion for a second* de Hein



Projets en collaboration à
l'initiative de Jeppe Hein et de sa
soeur avec Rirkrit Tiravanija, Tino
Sehgal, Olafur Eliasson, Ernesto
Neto, Dan Graham,
Tòmas Saraceno...

II Exemples d'enjeux de l'in situ

Les trois artistes que j'ai choisi d'étudier dans ce dernier volet proposent des situations d'« hospitalité inconditionnelle », adjectif choisi par Derrida- qui témoignent de leur démarche fondamentalement humaine qui invite au « devoir de dire la vérité à l'autre comme un devoir absolu de respect pour l'autre et de respect pour le lien social. »¹

1 Mots empruntés à Jacques Derrida évoquant la pensée d'Emmanuel Kant dans *De L'hospitalité* (en conversation avec Anne Dufourmantelle), Calmann-Lévy, 1997.

1 Cildo Meireles

Cildo Meireles, brésilien, est un artiste majeur de la scène artistique contemporaine. Son oeuvre engagée et conceptuelle se fonde sur une relecture de son environnement visant à en révéler les dérèglements et injustices. Sa critique de la société de consommation et de la suprématie de la culture occidentale est à comprendre en parallèle de sa résistance aux formes d'art classique. En 1970, Meireles choisit l'objet emblématique de la bouteille de Coca-Cola, en utilisant la chaîne de fabrication pour y apposer son message « *Yankees go home* », infiltrant ainsi le système même de production de l'objet de la marque. Son message inscrit en blanc sur la bouteille transparente disparaît à mesure que la bouteille se vide, invitant à la remplir à nouveau, perpétuant le cycle consumériste.

Il entend ainsi étendre sa pratique à l'échelle macroscopique et réussit à entrer de manière anonyme dans la vie quotidienne des gens. Sa stratégie tautologique qui consiste à détourner l'objet même de la dénonciation pour dénoncer l'impérialisme américain permet de toucher un très large public. Sa posture est anonyme (seules ses initiales C.M. subsistent), ce qui remet en cause la notion de propriété de son oeuvre. Son but est ailleurs, il vise à sensibiliser le spectateur en intégrant son oeuvre dans l'espace quotidien.

A la Documenta XI Kassel (2002) Meireles propose une performance in situ : des vendeurs ambulants distribuent au public des esquimaux de glace au prix de 1€. Ils sont présentés suivant les codes classiques de la distribution à emporter et s'intègrent au paysage commercial qui s'expose aujourd'hui dans toutes les grandes expositions artistiques. Intitulé *Disappearing Element/ Disappeared Element*, ce projet pose différentes questions. D'un point de vue pragmatique, il prend pour matériau l'eau, élément vitale et géographiquement mal réparti. En apposant le prix symbolique de 1€, Meireles intègre la sphère de la consommation européenne, se joue et dénonce à la fois l'approche commerciale qui régit l'art contemporain dans ces manifestations mondiales. En outre il questionne aussi la position de l'artiste qui se pose en metteur en scène, il ne crée pas d'oeuvre à proprement parlé,

mais met au point un dispositif spécifique visant à entrer en communication directe avec le public. Son projet et surtout l'idée qu'il véhicule est en constante mobilité permettant une réception globale. Touchant directement aux habitudes des spectateurs (boire, manger, se rafraîchir) Meireles transpose l'art et la réflexion au coeur de l'expérience quotidienne.

La dénonciation, ludique et participative, devient son leitmotiv, qui caractérise aussi ses sculptures et installations de grande échelle, et questionne les notions d'échanges avec le spectateur. Son inclusion nécessite son engagement qu'il obtient en générant des dispositifs efficaces, directs, d'une grande simplicité, ouverts et interactifs selon ses propres termes. Il aborde ainsi la question de l'in situ en partant d'un contexte social pour en dépasser les limites.



*Disappearing Element/
Disappeared Element*
Documenta XI, Kassel

Cildo Meireles
2002

2 Tino Sehgal

This Progress est une performance in situ présentée au Guggenheim Museum de New York en 2011 par l'artiste Tino Sehgal. Cette oeuvre invite le spectateur à une nouvelle relation à l'environnement muséal, qui est entièrement vidé de ses oeuvres pour servir la démarche artistique immatérielle et contextuelle de l'artiste.

Tino Sehgal imagine des « situations construites » qui sont fondées sur le concept de « l'ici et maintenant. » Il crée un scénario précis pour des interprètes qui invitent les spectateurs présents à vivre une expérience sociale, humaine et spatiale inédite. La dimension esthétique se distille à travers la réalisation de la performance. Ses oeuvres se vivent in situ et n'existent en dehors de leur présentation qu'à travers les pensées et échanges entre spectateurs. De ce fait aucune photographie ou vidéo ne sont permis.

Le projet présenté dans le musée de Frank Lloyd Wright est une performance participative fondée sur l'ascension de la rampe en spirale. Sehgal transforme ce motif architectural en une « spirale anthropologique » qui témoigne physiquement et corporellement de l'évolution de la vie humaine.

En effet, une succession de rencontres, discussions et interactions entre performers et spectateurs se créent tout au long de la marche. Au début de la rampe, le visiteur est interpellé par une jeune fille qui lui pose la question « Qu'est-ce que le progrès? » S'ensuit une discussion spontanée, relayée quelques étages plus hauts par un adolescent. La conversation est interrompue par un jeune adulte qui engage une autre conversation fondée sur les expériences de la vie liée à la nature, l'amitié, le travail. Il amène le spectateur au dernier interprète, une personne âgée qui termine l'ascension aux côtés du spectateur. Elle finit par le saluer en lui serrant la main et en lui indiquant : « ceci est une performance de Tino Sehgal. »

Il réussit donc à mettre en scène l'idée de progression en s'appuyant sur la configuration spatiale propre à ce musée. La montée de la spirale, se comprend comme métaphore de cette ascension. Les interactions progressives avec les performers appartenant à

différentes générations, génèrent une émotion profonde, du plaisir lié au partage d'un moment avec autrui, de la relation intime qui s'est instaurée malgré le cadre impersonnel du musée. Cette performance réussit à dépasser la notion d'étranger et inclut complètement le spectateur. Ensemble ils habitent l'espace du musée, le remplissent de leur présence. En outre plusieurs relations toutes similaires mais toutes foncièrement uniques se tissent au même moment, à différents niveaux de la rampe. Cette superposition de temporalités, à la fois factuelle, liée à la coprésence physique des spectateurs, et conceptuelle, liées au différents stades de la vie que les interprètes représentent, augmente la densité de la pièce.

Le corps des acteurs joue ainsi autant de leur corps phénoménal et naturel que de leur corps sémiotique, c'est-à-dire l'étape de la vie et le caractère qu'il représente.

De plus l'ascension le long de la rampe en spirale s'apparente au plus simple des labyrinthes. La supposée continuité de la marche recèle néanmoins de zones d'arrêt et de rupture. On peut ainsi s'aventurer dans les pièces annexes anonymes, anormalement vides, s'accorder un moment de retrait pour observer les différentes saynètes qui se jouent naturellement et s'imprégner de l'architecture magistrale remise à nue.

En outre la déambulation incite à une pensée vagabonde et intérieure sur sa propre position au sein de cette expérience immatérielle. La dimension esthétique résulte de la beauté du geste de l'artiste, ce don de générosité et de l'hospitalité dont font preuve les performers, à la fois ancrés dans leur rôle et ouverts à la spontanéité d'une discussion. Aucune connaissance ou culture artistique ou philosophique n'est d'ailleurs nécessaire au préalable. L'expérience est accessible et imaginée pour tous, incarnant de manière absolue le modèle d'« hospitalité inconditionnelle » de Derrida. Le spectateur se retrouve seulement désarmé une fois qu'il est seul au dernier étage du bâtiment et qu'il surplombe la nef.

Cette « situation construite » est donc en symbiose totale avec l'architecture du lieu et elle en révèle même le sens. *This Progress* s'intègre au motif architectural de la spirale et en propose une

interprétation conceptuelle et métaphorique : les âges de la vie se superposent à l'expression de « conquête du temps » suggérée par la rampe ascendante.

Tino Sehgal répond ainsi à l'invitation initiale de l'architecte qui a pensé sa rampe comme un moyen de « vivre un voyage à travers le temps et l'espace. »¹ Il utilise l'espace vide du musée comme un lieu vivant à explorer par l'expérience artistique et humaine.

This progress
Musée Guggenheim

Tino Sehgal
2011

1 Vincent Scully Jr, *Frank Lloyd Wright*, G. Braziller, 1960, p. 30.



3 Trisha Baga

Trisha Baga est une jeune artiste américaine qui développe une recherche transdisciplinaire utilisant les moyens de la vidéo, la performance et l'installation auxquels s'intègrent son travail plastique et ses compositions sonores. Elle a récemment exposé son travail au Whitney Museum à New York, à la Greene Naftali et au MoMA PS1.

Elle crée des espaces immersifs pour le spectateur à l'aide de quelques vidéoprojecteurs posés à même le sol, d'objets personnels divers et bricolés, et d'un assemblage hétéroclite de formes empruntées autant à sa vie quotidienne qu'à ses références culturelles. Elle laisse délibérément la technique apparente, les câbles jonchent le sol et certains emballages font eux-mêmes parti du décor. Ses dispositifs élémentaires semblent inachevés et génèrent un sentiment de proximité avec le spectateur. Ses collages d'images, de sons, d'objets sont directement liés à l'esthétique d'internet et provoquent de nombreuses sollicitations sensibles. Elle superpose en effet à travers ses vidéos 3D des couches de signes, de signifiants et de sensations qui redéfinissent un rapport nouveau au réel, en marge des conceptions classiques et modernes. Le spectateur, et son intégration dans son univers atypique, est au cœur de son processus de création, comme en témoigne l'entretien par email qu'elle m'a accordé et dont je retranscris ici des fragments.

Trisha Baga pense la vidéo 3D comme une peinture associée à un geste performatif. Elle aborde le médium d'un point de vue manuel, en superposant de multiples couches de représentation. Une bibliothèque d'éléments, visuels et formels, est créée spécialement pour chaque nouveau projet. Ces éléments sont prélevés directement dans sa vie quotidienne, à partir des gens et objets qui l'entourent. Elle cite la voix de sa soeur, la table du diner qui n'a pas été débarrassée, un mouvement répété sans raison. Elle immortalise ces moments de vie avec sa caméra et dit collaborer avec tous les gens qu'elle connaît. Dans le cadre de ses expositions, un nouveau dialogue se crée avec son public. Celui-ci

Plymouth Rock (détail)
Greene Naftali, New York

Trisha Baga
2012



intègre physiquement et mentalement le récit fragmenté que Baga lui propose. En effet l'ensemble des objets sensibles récoltés forme la structure d'un « récit trouvé. » Son association du son et de l'image renvoie souvent à l'idée de saturation. Toutefois au travers de cette trame tridimensionnelle apparemment illisible, elle développe des moments de reconnaissance pour le public. Ces « souvenirs visuels » sont les points d'accroche qui permettent à chacun, selon son identité de tisser son propre récit, en déterminant les « personnages, décor, cadre, intrigue. » Or cette collaboration narrative nécessite l'engagement et l'attention des spectateurs : « je considère l'attention comme un medium en soi. »

Pour capter cette attention, engager une communication, elle laisse une série d'ouvertures : des événements sans lien direct avec le récit ponctuent l'installation : une surface miroitante est éclairée et produit un reflet démultiplié et chatoyant sur le mur, créant un temps de pause en un moment de contemplation dans son dispositif. De plus le spectateur transpose ses propres habitudes dans les objets usuels qu'elle installe. Son parcours s'apparente donc aussi à une exploration et une relecture de fragments du quotidien à travers lesquels différentes narrations s'échafaudent.

En outre le corps du spectateur est directement impliqué dans ses installations : les vidéoprojecteurs sont placés de telle sorte que le spectateur soit dans l'obligation de passer devant et donc de voir sa silhouette projetée sur le travail de l'artiste. Les objets négligemment posés appellent presque à être manipulés et déplacés, bien que le cadre de la galerie et du musée l'en empêche. Cette hypothèse est néanmoins anticipée par Baga qui, au stade initial de création, utilise son propre corps pour évaluer comment il peut affecter la composition finale.

Enfin elle aborde l'installation de sa bibliothèque d'éléments comme un réel travail in situ. La composition finale des objets, la disposition spatiale des rush et des sources sonores se fait sur place, sans préconception, en fonction de la configuration spatiale spécifique du lieu qui l'accueille. Enfin comme elle considère « l'attention du spectateur comme un medium en soi » : la manière dont son corps et son regard vont circuler dans l'espace devient un matériau de composition. « It is fun » conclue-t-elle.

Conclusion

L'expérience, l'engagement et l'hospitalité représentent ainsi trois dimensions essentielles de l'oeuvre d'art in situ. Elles s'expriment simultanément à travers sa pratique active, qu'elle soit individuelle ou collective. L'acte de donner et recevoir redevient le fruit d'un engagement mutuel, qui signe l'oeuvre d'art. Le spectateur constitue l'élément central et indispensable et l'artiste s'efface dans l'exploration de ce nouveau médium, dont l'instabilité et l'énergie potentielle représentent un nouvel enjeu.

Le spectateur s'apparente ainsi au plus proche « collaborateur » de l'artiste. Ce dernier le touche et convoque ses sens et sensations en mettant en scène ses perceptions dans de nouveaux espaces à habiter. Cette démarche hospitalière s'inscrit dans une nouvelle forme sensible, immatérielle et éphémère, qui poursuit le projet de dématérialisation de l'objet d'art.

L'oeuvre n'existe qu'au présent et ne subsiste dans la mémoire collective que par le biais de transmissions et de nouveaux échanges en dehors de l'oeuvre. Cet « ici et maintenant » génère de nouvelles logiques qui questionnent son existence et sa conservation. Ce déplacement de l'oeuvre d'art invite à une réflexion nouvelle sur soi et sur le monde dans lequel on s'inscrit.

Spectateur dans l'oeuvre et spectateur à l'oeuvre, pour une nouvelle définition d'une forme sensible.

Bibliographie

- Paul Ardenne, *Un art contextuel : création artistique en milieu urbain, en situation, d'intervention, de participation*, Flammarion, 2002
- Hannah Arendt, *La condition de l'homme moderne*, Pocket, 1994
- Gaston Bachelard, *La Poétique de l'Espace*, Quadrige PUF, 1957
- Arnold Berleant, *Art and engagement*, Temple University Press, 1991
- Joseph Beuys, *Actions, Vitrines, Environments*, Tate Publishing, 2004
- Gernot Böhne, *Aesthetic Theory – Atmospheres and Presence*, 1995
- Gernot Böhme, *The Space of Bodily Presence and Space as a medium of representation*, 2002
- Gernot Böhme, *On Beauty*, The Nordic Journal of Aesthetics, 2010
- Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, Presses du réel, 2001
- Nicolas Bourriaud, *Postproduction*, Presses du réel, 2003
- Nicolas Bourriaud, *Une histoire de l'art du XXe siècle*, Beaux Arts Magazine Editions, 2006
- Daniel Buren, *Le Musée qui n'existait pas*, Ed. Centre Pompidou / Xavier Barral, 2010
- John Cage, *Cagean Esthetics*, in *Esthetics Contemporary* by Richard Kostelanetz, Prometheus Books, Buffalo, 1989
- Alex Coles, *The transdisciplinary studio*, Sternberg Press, 2012
- Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Capitalisme et schizophrénie : Mille plateaux*, Les Éditions de Minuit, 1980
- Jacques Derrida, *Mal d'archive. Une impression freudienne*, Galilée, coll. « Incises », 1995
- Jacques Derrida, *De l'Hospitalité (en conversation avec Anne Dufourmantelle)*, Calmann-Lévy, 1997
- John Dewey, *L'art comme expérience*, Gallimard, coll « Folio Essais », 2010

Umberto Eco, *L'Oeuvre ouverte*, Seuil, 1979

Erika Fischer-Lichte, *Culture as performance, Theatre history as cultural history*, 2010

Erika Fischer-Lichte, *Sense and Sensation: Exploring the Interplay Between the Semiotic and Performative Dimensions of Theatre*, 2008

Sabine Flach, « *Withdrawal as an Artform* » *Between Withdrawal and Presentation — The Body in the Media Arts*, 2005

Sabine Flach, *Feel the feeling Media-installations as Laboratories of Senses*, in *Habitus in Habitat III*, 2011

Sabine Flach, *There's No Accounting for Taste: Eating, Thinking and Debating in Contemporary Art*, 2012

Michel Foucault, *Dits et écrits, Des espaces autres*, Gallimard, 1984

Michel Foucault, *Dits et écrits, Le corps utopique*, Gallimard, 1984

Michael Fried, *Art and Objecthood*, Artforum 5, 1967

Michael Fried, *La place du spectateur, Esthétique et origines de la peinture moderne*, Gallimard, 1990

Philip Glass, *Remarques sue Einstein on the Beach*, in *Einstein on the Beach*, Éditions Dilecta, coll. « Dissident Industries », 2012

Edward T. Hall, *La dimension cachée*, Editions Points, 1963

Martin Heidegger, *Remarques sur l'art - sculpture – espace*, Rivages Poche, Petite Bibliothèque, 1964

Thomas Hirschhorn, *Establishing a Critical Corpus*, JRP Ringier, 2011

Wassily Kandinsky, *Point et ligne sur plan*, Gallimard, coll. « Folio Essais », 1991

Allan Kaprow, *Assemblages, environnements et happenings*, Abrahms, 1966

Paul Klee, *Théorie de l'art moderne*, Gallimard, coll. « Folio essais », 2008

Henri Lefebvre, *La production de l'espace*, Anthropos, 1974

Hans-Thies Lehmann, *Théâtre Postdramatique*, L'Arche, 2002

Marcella Lista et Sophie Duplaix, *Sons et Lumières, Une histoire du son dans l'art du XXe siècle*, Centre Pompidou, 2004

Marcel Mauss, *Essai sur le don, Forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques*, Quadrige PUF, 1925

Maurice Merlot-Ponty, *Phénoménologie de la Perception*, Gallimard, 1945

Bruce Nauman, *Withdrawal as an Artform*, Artforum 9, 1970

Basarab Nicolescu, *La transdisciplinarité. Manifeste*, Éditions du Rocher, 1996.

Blaise Pascal, *Pensées*, Le Livre de Poche, 2000

Plotin, *Cinquième Ennéade*, Les Belles Lettres, 1924-1938

Marcel Proust, *Ecrits sur l'art*, Flammarion, coll. « GF », 1999

Jacques Rancière, *Le spectateur émancipé*, La Fabrique éditions, 2008

Oskar Schlemmer, *Théâtre et abstraction*, in *L'espace du Bauhaus, L'âge de l'homme*, 1978

Paul Sztulman, *Qu'est-ce qu'une mauvaise exposition ?* Intervention dans le cadre du séminaire organisé par Dork Zabunyan à la Maison Européenne des Sciences de l'Homme et de la Société, Lille, 2009

Philip Ursprung, *From Observer to Participant : in Olafur Eliasson's Studio*, in *Studio Olafur Eliasson: An Encyclopedia*, Taschen, 2008

Léonard de Vinci, *Traité de la peinture*, Langlois, 1651

Robert Wilson, in *The Watermill Center. A laboratory for performance. Robert Wilson's legacy*, Daco Verlag, 2011

