



# PERFORMANCE NUMERIQUE VIRTUELLE

*de TRAVIS SCOTTS 45,8 millions de fois en direct à travers les cinq événements pour créer  
une expérience vraiment astronomique. »*

**PROBLEMATIQUE**

Comment la performance numérique bouscule-t-elle la discipline de la performance ?  
Fortnite donne-t-il un nouveau visage au happening ?  
Comment « Astronomical » propulse-t-il la notion de visibilité de la performance ?  
Comment cette performance virtuelle questionne-t-elle le garder trace 3.0 ?  
Cette performance virtuelle conserve-t-elle son caractère éphémère ?

**NOTIONS**

PERFORMANCE  
NUMERIQUE VIRTUEL  
HAPPENING  
VISIBILITE LE GARDER TRACE

Du 23 au 25 avril, les joueurs de Fortnite ont pu découvrir en première mondiale le nouveau morceau de Travis Scott, baptisé The Scotts. À travers cinq shows qui **ont marqué les esprits**, Epic Games dresse un petit bilan de l'opération.

Le premier soir, l'événement a établi un nouveau record avec 12,3 millions de joueurs rassemblés à travers le monde pour assister à la **performance virtuelle** sur Fortnite. Cependant, les autres concerts ont également amené du monde dans le jeu, puisque **27,7 millions de joueurs** ont assisté à l'événement sur l'ensemble du week-end. Pour aller plus loin, Epic Games relève même que le concert a été vu plus de **45,8 millions de fois**.



## "Astronomical" où l'on peut voir un immense avatar du

rappeur texan déambuler dans différents **univers colorés et à l'esthétique futuriste** de Fortnite. Travis déclenche une pluie de météores qui embrase la carte ... Qu'on passe par une phase glowstick psychédélices ... Qu'on continue sous l'eau ... Avant enfin de terminer dans l'espace, à dériver en suivant Travis à travers les cieux et les étoiles...

Au plus près d'un Travis Scott géant et torse nu, les joueurs se sont retrouvés dansant sous une pluie de feu, puis sous l'eau et enfin dans l'espace, où Travis Scott a été rejoint par le rappeur Kid Cudi pour un titre inédit. C'est un «record» pour ce type d'évènement, s'est félicité sur Twitter l'éditeur du jeu.

Phénomène **vidéoludique**, Fortnite est aussi l'un des nouveaux vecteurs de la pop culture. Si plusieurs événements réunissent plusieurs centaines de milliers de joueurs en ligne, le **show surréaliste** de Travis Scott lui a donné un nouvel élan, porté par cette période de confinement général.

### Concerts 3.0 dans Fortnite

Fortnite, un véritable maître du **happening**, proposant à chaque fin de saison un événement assez unique.

NOTIONS  
du programme

PERFORMANCE  
VIRTUEL  
HAPPENING  
VISIBILITE  
LE GARDER TRACE  
ART NUMERIQUE

<p style="text-align: center;"><b>PERFORMANCE</b></p> <p>Le c_____ devient un « o_____ » pour l'artiste = Le corps devient o_____.</p> <p>Le terme P_____ provient de l'anglais "to perform" qui signifie "interpréter". A travers la performance l'artiste se met en s_____. C'est un art é_____ (c_____ ) pour garder trace de cette performance l'événement est ph_____.</p> <p>Très souvent à travers leur performance les artistes dénoncent un pr_____ sociale. C'est donc une forme d'art e_____.</p>	<p><b>L'art interactif</b> est une forme d'art dynamique qui réagit à son public et/ou à son environnement.</p> <p>Contrairement aux formes d'art traditionnelles où l'interaction du spectateur est surtout un événement mental – de l'ordre de la réception – l'art interactif permet différents types de navigation, d'assemblage, ou de participation à l'œuvre d'art, qui va bien au-delà de l'activité purement psychologique. Les installations artistiques interactives sont généralement informatiques et utilisent des capteurs, qui mesurent des événements tels que la température, le mouvement, la proximité, les phénomènes météorologiques que l'auteur a programmé de manière à obtenir des réponses ou réactions particulières. Dans les œuvres d'art interactives, le public et la machine travaillent ou jouent ensemble dans un dialogue qui produit en temps réel une œuvre d'art unique.</p>
<p><b>Performance</b> : Ensemble des activités artistiques fondées sur les attitudes, les mises en scène devant un public et pouvant faire intervenir notamment le corps de l'artiste, le son, la danse et la vidéo. De durées variables, souvent éphémères, elles sont toutefois connues grâce à des traces qui en témoignent telles que photographies, films, vidéo, voire vestiges des performances (Gina Pane). L'auteur de performances est un performer (Chris Burden, Yoko Ono et les artistes de Fluxus).</p>	<p><b>Happening</b> : Manifestation artistique des années 1960, héritière des interventions futuristes, constructivistes ou dadaïstes. Ces événements publics organisés, plutôt théâtraux, utilisent toutes sortes de techniques (musique, danse, peinture, etc.), souvent le corps, et peuvent transformer l'environnement.</p>
<p><b>Virtuel</b> : Caractérisé par un état potentiel susceptible d'actualisation. Désigne ce qui n'a pas d'existence actuelle en dehors de l'imagination mais peut se mettre à exister.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Happening</b></p> <p>Événements publics des années 60, descendante directe des interventions constructivistes, dadaïstes ou futuristes, les happenings utilisent la danse, la musique, la peinture, le corps et bien d'autres techniques pour créer une œuvre qui est l'événement en lui-même.</p>
<p><b>« Art médiatique »</b> fait référence aux œuvres d'art dont le fonctionnement fait appel à un composant technologique. Le terme « média » s'applique à tout matériel de communication servant à transmettre et à stocker de l'information. En intégrant des technologies émergentes à leurs œuvres, les artistes ayant recours aux nouveaux médias redéfinissent constamment les catégories traditionnelles de l'art.</p>	<p><b>L'art numérique</b> est tout art réalisé à l'aide de dispositifs numériques et qui regroupe divers outils de création relevant du langage numérique. L'art numérique répertorie plusieurs caractéristiques distinctes telles que la réalité virtuelle, la réalité augmentée, l'art audiovisuel, l'art génératif ainsi que l'art interactif.</p>

# SUJET FICHE ELEVE

**LE RACISME, EN VAUT MIEUX QUE CA!**  
Performance de la Fédération Wallonie-Bruxelles, RTBF et la Plate-forme de lutte contre le racisme, 2014

**PERFORMANCE**  
forme d'art dans laquelle l'artiste se met en scène devant un public. De durées variable, souvent éphémères, elles sont toutefois connues grâce à des traces qui en témoignent, telles que photographies, films, vidéos...

**ART INTERACTIF**  
forme d'art dynamique qui réagit à son public. Le spectateur touche, interagit avec l'œuvre, et permet à l'œuvre de fonctionner

**ART NUMERIQUE**  
L'art numérique est tout art réalisé à l'aide de dispositifs numériques et qui regroupe divers outils de création relevant du langage numérique. L'art numérique répertorie plusieurs caractéristiques distinctes telles que la réalité virtuelle, l'art audiovisuel, ainsi que l'art interactif.

**ATTENTION!**  
La première chose à faire c'est de regarder le cours en vidéo!

Après avoir regardé la performance numérique « Astronimica » de Travis Scotts. Invente une performance numérique pour le prochain événement Fortnite

15 sec à 3 min  
Rendu : Whatsapp, Instagram Youtube ...  
Planche projet papier au collège  
Outils : Libre ! ( Vidéomaker, application BDNF TikTok, Game bar, dessins ... )  
Production entre confinés possible  
+ Explication de ta performance 10 lignes

E3 Recourir à des outils numériques à des fins de création artistique.

Jeffrey Shaw, Cité Lissible 1993

Nimrodique car cette œuvre est composée d'un ordinateur et d'un écran

Interactif car le spectateur pédale pour que l'œuvre fonctionne

Performance numérique : Astronimica Travis Scotts

Premier musée d'art numérique@TeamLaB, Tokyo 2014

C4 / T3 / 2020 @EliaPerret

## CONSIGNE

Après avoir regardé la performance numérique « Astronimica » de Travis Scotts.

Invente une performance numérique pour le prochain événement Fortnite

15 sec à 3 min

Rendu : Whatsapp, Instagram Youtube ...

Planche projet papier au collège

Outils : Libre ! ( Vidéomaker, application BDNF TikTok, Game bar, dessins ... )

Production entre confinés possible

+ Explication de ta performance en 10 lignes

# ANCRAGE AU PROGRAMME

## COMPETENCES TRAVAILLEES

C1-4 Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information au service de la pratique plastique  
Recourir à des outils numérique à des fins de création artistique

C3-3 Formuler une expression juste de ses émotions en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des œuvres d'art

## DOMAINE DU SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCE ET DE CULTURE

Domaine 1

Les langages pour penser et communiquer

D1-4 comprendre et s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps

Domaine 2

D2-4 outils numériques pour échanger et communiquer

## QUESTIONNEMENTS CYCLE 4

Q1 La représentation image, réalité, fiction

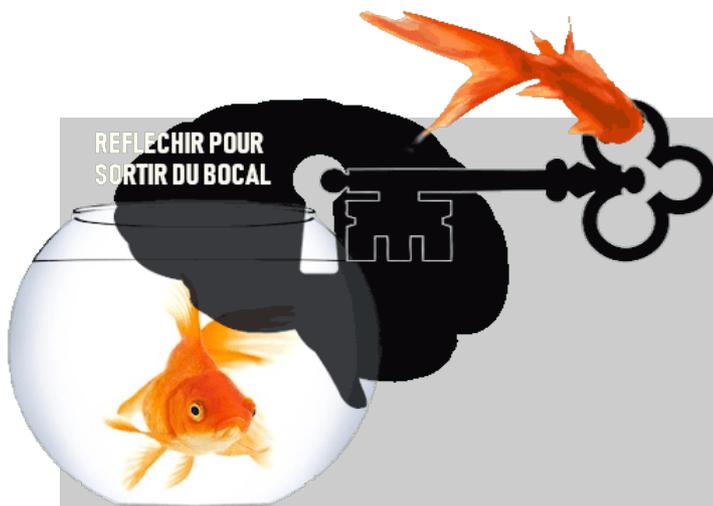
Q1-6 La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique

Q2 la matérialité de l'œuvre, l'objet et l'œuvre

Q2-5 Le numérique en tant que processus et matériau artistique (langage, outils support)

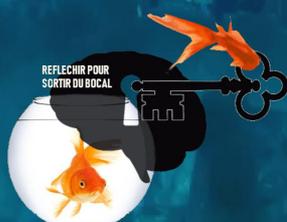
Q3 l'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

Q3-4 Les métissages entre arts plastiques et méthodologies (évolution, notion, œuvre)



REFLECHIR POUR  
SORTIR DU BOCAL

## REFLECHIR POUR SORTIR DU BOCAL : Questionnaire réflexif après réalisation



REFLECHIR POUR  
SORTIR DU BOCAL

Voici un questionnaire.  
Pour chaque numéro (de 1 à 8), tu trouveras  
2 questions : question A et question B.  
Choisis de répondre à l'une des 2 questions. (A ou B)  
A la fin, tu dois donc avoir 8 réponses.

1

Question A - En quoi ta production est-elle une performance ? Explique pourquoi ta réalisation est une performance.

ou

Question B - Qu'est-ce qu'une performance ? Donne une définition avec tes propres mots.

2

Question A - En quoi ta production est-elle une production numérique ? Explique avec quels outils numériques tu as travaillé.

ou

Question B - Explique ce qu'est l'art numérique.

3

Question A - Préfères-tu une performance numérique ou une performance directement réalisée devant toi ? Explique pourquoi.

ou

Question B - Penses-tu qu'une performance numérique puisse avoir plus d'impact sur son spectateur qu'une performance non virtuelle ? Explique pourquoi.

4

Question A - Qu'est-ce que tu as ressenti quand tu as vu la performance numérique astronomical ? Donne 5 mots qui te font penser à cette performance.

ou

Question B - Lorsque tu as regardé la performance numérique astronomical, à quoi t'a-t-elle fait penser ? Quelle émotion as-tu ressentie ?

5

Question A - Pourquoi une performance est-elle souvent éphémère ? Comment fait-on pour garder trace des œuvres éphémères ?

ou

Question B - Comment voudrais-tu garder trace de ta performance ? Comment vas-tu la conserver pour qu'elle ne parte pas aux oubliettes ?

6

Question A - Fais des recherches sur internet et trouve une performance artistique qui te plaise. Explique pourquoi elle te plaît.

ou

Question B - Dans le cours vidéo en ligne, quelle performance as-tu préférée ? Explique pourquoi. Quelle performance as-tu le moins appréciée ? Explique pourquoi.

7

Question A - Si tu étais un artiste qui pratique l'art de la performance, quelles sont les stratégies que tu trouverais pour que ta performance soit la plus visible possible ? Comment ferais-tu pour que le maximum de personnes découvre ton œuvre d'art ?

ou

Question B - Estimes-tu que Travis Scott a trouvé une stratégie commerciale intéressante en passant par l'événementiel de Fortnite ? Quelle autre stratégie pourrais-tu développer pour aider Travis Scott à faire connaître ses performances virtuelles ?

8

Question A - Trouves-tu que l'art numérique soit comparable à l'art pictural (peinture) ? Explique pourquoi.

ou

Question B - Trouves-tu l'art numérique intéressant ? Explique pourquoi.

## Texte questionnaire :

Voici un questionnaire.

Pour chaque numéro (de 1 à 8), tu trouveras 2 questions : question A et question B.

Choisis de répondre à l'une des 2 questions.

A la fin, tu dois donc avoir 8 réponses.

**\*\*\*1 - Question A** - En quoi ta production est-elle une performance ? Explique pourquoi ta réalisation est une performance.

**Question B** - Qu'est-ce qu'une performance ? Donne une définition avec tes propres mots.

**\*\*\*2 - Question A** - En quoi ta production est-elle une production numérique ? Explique avec quels outils numériques tu as travaillé.

**Question B** - Explique ce qu'est l'art numérique.

**\*\*\*3 .Question A** - Penses-tu qu'une performance numérique puisse avoir plus d'impact sur son spectateur qu'une performance non virtuelle ? Explique pourquoi.

**Question B** - Préfères-tu une performance numérique ou une performance directement réalisée devant toi ? Explique pourquoi.

**\*\*\*4 Question A** - Qu'est-ce que tu as ressenti quand tu as vu la performance numérique *Astronomical* ? Donne 5 mots qui te font penser à cette performance.

**Question B** - Lorsque tu as regardé la performance numérique *Astronomical*, à quoi t'a-t-elle fait penser ? Quelle émotion as-tu ressentie ?

C4 / T3 / Projet numérique / Performance numérique @EliaPerret@Omebatobo

**\*\*\*5 Question A** - Comment voudrais-tu garder trace de ta performance ?

Comment vas-tu la conserver pour qu'elle ne parte pas aux oubliettes)

**Question B** - Pourquoi une performance est-elle souvent éphémère ? Comment fait-on pour garder trace des œuvres éphémères ?

**\*\*\*6 Question A** - Fais des recherches sur internet et trouve une performance artistique qui te plaise. Explique pourquoi elle te plaît.

**Question B** - Dans le cours vidéo en ligne, quelle performance as-tu préférée ? Explique pourquoi.

Quelle performance as-tu le moins appréciée ? Explique pourquoi.

**\*\*\*7 Question A** - Si tu étais un artiste qui pratique l'art de la performance, quelles sont les stratégies que tu trouverais pour que ta performance soit la plus visible possible ? Comment ferais-tu pour que le maximum de personnes découvre ton œuvre d'art ?

**Question B** – Estimes-tu que Travis Scott a trouvé une stratégie commerciale intéressante en passant par l'événementiel de fortnite ?

Quelle autre stratégie pourrais-tu développer pour aider Travis Scott à faire connaître ses performances virtuelles ?

**\*\*\*8 Question A** - Trouves-tu l'art numérique intéressant ? Explique pourquoi.

Ou

**Question B** - Trouves-tu que l'art numérique soit comparable à l'art pictural (peinture) ? Explique pourquoi.

## REFERENCES

Maurice Benayoun présente en 1995 "Le Tunnel sous l'Atlantique", installation interactive de réalité virtuelle entre le Centre Georges-Pompidou de Paris et le musée d'Art contemporain de Montréal.



Pour Maurice Benayoun l'**interactivité** est la nature même de la relation du vivant en général et de l'humain en particulier, au monde. Transposée au champ de l'art, elle constitue un médium que l'artiste peut moduler et travailler dans la construction du sens. L'œuvre numérique constitue une forme spécifique d'œuvre interactive. Le Temps réel autorisé par le **numérique**, permettant la production de l'effet au moment même de sa perception, facilite l'émergence de formes complexes d'interaction susceptibles d'être appliquées à des constructions métaphoriques jusque-là limitées aux médias traditionnels.

### À Tokyo se trouve le premier musée d'art numérique psychédélique

La société japonaise TeamLab a créé un lot d'installations numériques interactives et surtout artistiquement psychédéliques. Tout cela se concrétise pour devenir le tout premier musée d'art numérique à Tokyo : le Mori Building Digital Art Museum.

Le terme provient ici directement de l'anglais "**to perform**" dont il est la traduction littérale signifiant "interpréter". La performance artistique se comprend donc comme une manière particulière de **(se) mettre en scène**.



Performance artistique du collectif Waterheads dans les rues de Séoul Corée du Sud le 6 octobre 2010

Le **happening** est un terme qui désigne un spectacle favorisant l'**improvisation et demandant la participation libre ou non du public**.



Allan-Kaprow-Yard.

Sa première version de Yard, en 1961, est appelée Environments, situations, spaces et a été réalisée à New-York. Après celle-là, 3 autres versions de yard ont été réalisées dont 2 par Allan en 1991 (7 environnements) et 1998 (Out of actions) et la dernière par William Pope L. en 2009 (Allan Kaprow yard). Plusieurs fois au fil des années dans le monde entier, l'œuvre est reproduite par des artistes pour faire hommage à Allan Kaprow. Ces œuvres sont constituées de pneus de voitures et sont généralement reproduite dans grands espaces, que cela soit en intérieur ou en extérieur. Les visiteurs, sont invités à se déplacer à travers les pneus installés en forme de pile sur le sol. Ainsi, comme le dit Allan, l'art et la vie se confondent

# PERFORMANCE et HAPPENING ENGAGE



Chaussures rouges: la protestation artistique contre les féminicides a atteint le Zócalo Mexique

Happening artistique d'Elina Chauvet pour la première fois dans le CDMX Zocalo pour **dénoncer les féminicides**

Chaque paires de chaussures représentent une femmes morte d'un féminicide. 2016



Dans le cadre de la campagne de lutte contre le racisme et un an après les attentats de Bruxelles, des citoyens et citoyennes laissent un message for grace à un **Happening**

« Le racisme, vous valez mieux que ça » est une campagne de la Fédération Wallonie-Bruxelles, menée en partenariat avec la RTBF et la Plate-forme de lutte contre le racisme. 2014

## HAPPENING NUCLÉAIRE À ANGOULÊME

Pour les vingt-cinq ans de la catastrophe de Tchernobyl, une quarantaine d'adhérents du collectif Sortir du Nucléaire Charente (dont Attac 16, Solidaires, Europe Ecologie Les Verts, Parti de Gauche et Sud Education) ont manifesté samedi après-midi dans les rues d'Angoulême



## Le Musée de l'immigration se mobilise contre le racisme et l'antisémitisme Ce qui fait la France

vient aussi d'ailleurs » : à l'occasion de la semaine d'éducation et d'actions contre le racisme et l'antisémitisme, le Musée national de l'histoire de l'immigration s'engage pour le respect de l'autre. Débats, **performances artistiques**, exposition d'affiches, rencontres interprofessionnelles, ateliers, forum citoyen, projection de films...

organisée avec le soutien de la Délégation interministérielle à la lutte contre le racisme et l'antisémitisme (DILCRA)



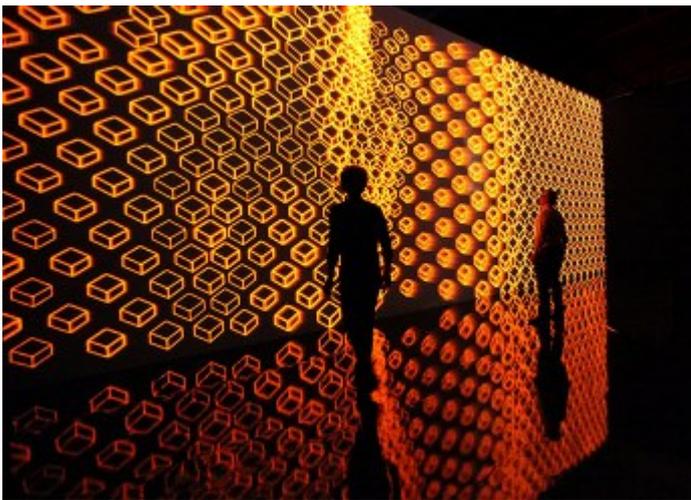
# ART NUMERIQUE

## Les environnements virtuels nés de l'interactivité

Un environnement interactif est un cadre particulier réunissant et impliquant le spectateur au cours d'une observation critique et empreint de discernement. Ainsi, l'implication physique des spectateurs est effective au niveau de la création. En effet, un environnement interactif utilise des capteurs, qui interprètent les gestes et la morphologie du spectateur, ainsi que ses sens. Tous ces facteurs émanant du spectateur sont requis, puis analysés pour aboutir à une matrice créative qui renseigne et régénère l'espace qui l'entoure. Ainsi, en s'inspirant de l'environnement de réalité virtuelle, ou l'environnement de réalité augmentée, les artistes disposent d'outils de création, afin de concevoir des conditions complexes, des concepts engagés voire oniriques.

## Les principes essentiels du processus de création numérique

Les deux principes initiaux de la démarche de la création numérique sont l'interactivité et la générativité. Des œuvres spécifiques tels le cinéma digital, la fiction interactive sont les facteurs concrets et perceptibles. Ce type de concept impliquent les spectateurs qui agissent, bougent, participent en même temps que le héros d'une fiction d'un film lors de sa projection en salle ou en home cinéma. Cette interactivité liée à la création numérique fait appel à l'intelligence artificielle et à l'intégration de la vie artificielle. Outil de création novateur, il permet aux acteurs professionnels humains d'explorer de nouveaux horizons car ils sont amenés à jouer davantage avec des acteurs et des objets ou des paysages virtuels issus de la création numérique.



CHEVALIER



Jeffrey Shaw Oeuvre Cité Lissible 1993 (1)

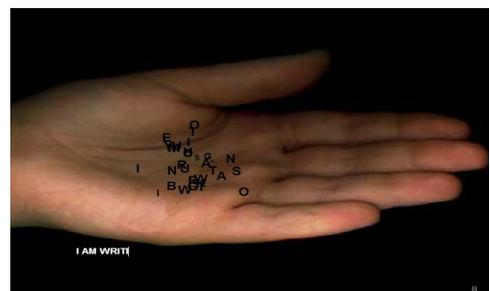
## Les techniques inhérentes à l'art numérique

L'art numérique intègre les techniques existantes qui évoluent en permanence, mais qui sont composés par du matériel et des logiciels à la base. Au cours des années 1990, les amateurs d'art numérique créaient leurs propres logiciels, ou avaient recours à des ingénieurs informaticiens. Par la suite, les logiciels de création numérique apparus sur le marché, ont permis aux créateurs de l'art numérique d'élaborer des formules toutes faites, pour la création sonore et vidéo interactive. Actuellement, le traitement en temps réel de flux sonores, graphiques, vidéos, est possible, grâce aux logiciels performants de création numérique.

Kazuhiko Réalité altérée



Olga Kisseleva Silence 2000



# Apprivoiser les écrans et grandir

3 - 6 - 9 - 12



## Apprivoiser les écrans et grandir

3 - 6 - 9 - 12



**Avant 3 ans**  
L'enfant a besoin de construire ses repères spatiaux et temporels

**De 3 à 6 ans**  
L'enfant a besoin de découvrir toutes ses possibilités sensorielles et manuelles

**De 6 à 9 ans**  
L'enfant a besoin de découvrir les règles du jeu social

**De 9 à 12 ans**  
L'enfant a besoin d'explorer la complexité du monde

**Après 12 ans**  
L'enfant commence à s'affranchir des repères familiaux

Pas de TV avant **3** ans

Pas de console de jeu personnelle avant **6** ans

Internet après **9** ans

Les réseaux sociaux après **12** ans

À tout âge : limitons les écrans, choisissons les programmes, invitons l'enfant à parler de ce qu'il a vu ou fait, encourageons ses créations.

« J'ai imaginé la règle « 3-6-9-12 » comme une façon de répondre aux questions les plus pressantes des parents et des pédagogues. »  
Serge Tisseron

ères

### Serge Tisseron

est psychiatre, docteur en psychologie habilité à diriger des thèses. Auteur de nombreux ouvrages sur les relations que nous entretenons avec les images et les écrans, il a participé à la rédaction de l'avis de l'Académie des sciences L'enfant et les écrans (2013). Il publie 3-6-9-12 Apprivoiser les écrans et grandir (ères, 2013).

« En quelques années, les technologies numériques ont bouleversé notre vie publique, nos habitudes familiales et même notre intimité. Les parents et les pédagogues en sont souvent désorientés. La règle que j'ai appelée « 3-6-9-12 » donne quelques conseils simples, articulés autour de quatre étapes essentielles de la vie des enfants : l'admission en maternelle, l'entrée au CP, la maîtrise de la lecture et de l'écriture, et le passage en collège. À nous d'inventer de nouveaux rituels. »



## 3 - 6 - 9 - 12 Des écrans adaptés à chaque âge

### Avant 3 ans

L'enfant construit ses repères spatiaux dans les interactions avec l'environnement qui impliquent tous ses sens. Il met en place ses repères temporels à travers les histoires qu'on lui raconte et les livres qu'il feuillette.

Évitons la télévision et les DVD, dont les effets négatifs sont démontrés.

Les tablettes tactiles ne sont pas prioritaires : elles peuvent être utilisées en complément des jouets traditionnels, mais toujours accompagnées, sans autre but que de jouer ensemble, et de préférence avec des logiciels adaptés.

### De 3 à 6 ans

Évitons la télévision et l'ordinateur dans sa chambre.

Établissons des règles claires sur le temps d'écrans et respectons les âges indiqués pour les programmes.

Préférons les jeux vidéo auxquels nos enfants jouent à plusieurs plutôt que tout seuls : les ordinateurs et consoles de salon peuvent être un support occasionnel de jeu en famille, voire d'apprentissages accompagnés.

N'offrons pas une console personnelle à notre enfant : à cet âge, jouer seul devient rapidement stéréotypé et répétitif.

### De 6 à 9 ans

Évitons la télévision et l'ordinateur dans sa chambre.

Établissons des règles claires sur le temps d'écrans et respectons les âges indiqués pour les programmes.

Paramétrons la console de jeux du salon.

À partir de 8 ans, expliquons-lui le droit à l'image et le droit à l'intimité.

### De 9 à 12 ans

Continuons à établir des règles claires sur le temps d'écrans.

Déterminons avec lui l'âge à partir duquel il aura son téléphone mobile.

Rappelons les particularités d'Internet :

1. Tout ce que l'on y met peut tomber dans le domaine public ;  
2. Tout ce que l'on y met y restera éternellement ;  
3. Tout ce que l'on y trouve est sujet à caution : certaines données sont vraies et d'autres fausses.

### Après 12 ans

Notre enfant « surfe » seul sur la toile, mais convenons d'horaires à respecter.

Évitons de lui laisser une connexion nocturne illimitée depuis sa chambre.

Discutons avec lui du téléchargement, des plagiats, de la pornographie et du harcèlement.

Refusons d'être son « ami » sur Facebook.

### À tout âge

Limitons les écrans, choisissons les programmes, invitons les enfants à parler de ce qu'ils ont vu ou fait, encourageons leurs créations.

Participons à la campagne « apprivoiser les écrans » [www.apprivoiserlesecrans.com](http://www.apprivoiserlesecrans.com)

Téléchargeons et imprimons cette affiche, libre de droits, recto et verso, sur [www.editions-eres.com](http://www.editions-eres.com)

Affichons-la dans les salles d'attente des médecins et des paramédicaux, dans les écoles et les crèches, et partout où cette campagne nous paraît utile à mener.

Nous ne modifierons notre relation aux écrans que tous ensemble.

ères

## DESSIN CONTEMPORAIN Philippe PIGUET

### Le dessin numérique

Avec l'avènement des nouvelles technologies, certains artistes ont été conduits à envisager le dessin de façon numérique. Celui-ci se donne alors à voir dans toutes sortes de mises en œuvre lui conférant selon les cas une existence tantôt matérielle, tantôt virtuelle. Le dessin numérique, qui suppose l'application d'un logiciel informatique dont le programme a été préétabli, peut être soit livré à lui-même dans son déroulement, soit contrôlé par l'artiste en fonction du rendu souhaité, soit encore laissé au libre arbitre du visiteur dans le contexte d'une démarche esthétique interactive, le résultat étant ou non imprimé sur papier. Pionnière en ce domaine, Vera Molnar a exploité les ressources des mathématiques pour en déduire des formulations graphiques inédites jouant de toutes les combinaisons et de toutes les déclinaisons possibles. À sa façon, Claude Closky a imaginé un nouveau type de portrait en créant un logiciel qui lui permet d'imprimer sur un support papier le relevé de tous les jours qu'a vécus son modèle pendant une période donnée ; plus les dates à imprimer sont nombreuses, plus elles sont de petite taille et plus leur alignement est serré. Il en résulte une œuvre graphique dont la densité est fonction de l'âge du sujet portraituré.

Virtuel, le dessin numérique en appelle à la mise en place d'un appareillage spécifique qui lui confère une existence ponctuelle dans une relation immatérielle au support sur lequel il apparaît. Il peut être simplement diffusé à la surface de l'écran d'un moniteur ou projeté directement sur celle d'un mur, voire sur plusieurs à la fois. Dans le second cas, la prise en compte par l'artiste de l'espace de projection contribue à l'accomplissement de l'œuvre. Jean-Charles Blais a ainsi réalisé Double Vue (2002), un DVD d'images graphiques et mouvantes de deux formes ovales semblables à des yeux qui occupent la totalité de l'espace où il est projeté. La projection confère au trait un tremblé lumineux qui donne au dessin une dimension tout à la fois monumentale et fragile.

## NUMÉRIQUE ART

### •Edmond COUCHOT

### L'art interactif

Vers la fin des années 1980, l'intérêt des artistes pour l'interactivité devient de plus en plus en vif. L'évolution des interfaces permet d'engager un dialogue véritablement multimodal (textes, images, sons) avec l'ordinateur. L'expression paradoxale de réalité virtuelle apparaît. Ce qui entraîne encore une nouvelle manière de désigner l'art numérique : l'art virtuel. En vérité, il faut rappeler que seul le traitement computationnel de l'information est virtuel. Les résultats des calculs auxquels les interfaces donnent forme (images, sons,

etc.) sont, eux, totalement réels. La virtualité est inhérente à la technologie numérique. Un simple traitement de texte est déjà une réalité virtuelle. Mais ce qui change vraiment pour le spectateur, c'est l'impression de se sentir littéralement immergé dans un monde qui se présente à lui avec la force et la vraisemblance du réel, d'un réel – fût-il fantastique – avec lequel il peut interagir.

Chez les expérimentateurs, l'idée de faire interagir le spectateur et l'œuvre naît bien avant la décennie de 1990. Elle est propre à un courant esthétique qui met en avant la participation du spectateur et qui, traversant l'ensemble des arts, remonte aux années 1960. Après un certain déclin, cette idée rebondit, profitant de tous les avantages de la technologie. Mais déjà, dès 1965, des chercheurs développent des dispositifs électroniques interactifs : Edmond Couchot, avec la série des Sémaphora, tableaux lumineux et mobiles réagissant cybernétiquement aux ondes hertziennes, à la voix ou aux sons, Myron Kruger, avec Glowflow (1969), environnements lumineux et sonores sensibles aux déplacements des spectateurs, et [Piotr Kowalski](#) avec la Time Machine (1970-1980), qui inverse l'écoulement des sons et des images prises par une caméra vidéo en temps réel, à l'instigation du spectateur qui se voit remonter le temps au rythme qu'il a choisi.

## DÉMATÉRIALISATION DE L'ŒUVRE D'ART

Florence de MÈREDIEU

### **L'immatériel, le conceptuel, le virtuel**

On assiste, dans la seconde moitié du <sup>xx</sup>e siècle, au développement d'un art qui tend à se passer le plus possible de matière, voire à s'en affranchir totalement. À la fin des années 1950, Yves Klein se fait le chantre de l'immatériel. Toiles monochromes (à partir de 1955), exposition « du vide » (1960), cession de Zones de [sensibilité](#) picturale immatérielle ou projet (avec Claude Parent) d'une « architecture de l'air » (1962) : Klein multiplie les performances et les propositions visant à spiritualiser et dématérialiser l'ensemble du processus plastique.

Au cours des années 1960-1970, dans le sillage de l'art minimal et de l'art conceptuel qui se développent notamment aux États-Unis, bien des artistes rivalisent dans ce processus d'amaigrissement de la matière. Il s'agit, comme le précise dans les années 1970 [Bruce Nauman](#), de « diminuer l'importance de la chose à regarder ». Pour les tenants ou les

proches de l'art conceptuel et du mouvement Art&Language, c'est l'idée qui compte. [Joseph Kosuth](#) (né en 1945) travaille sur les relations que les concepts entretiennent avec les objets, juxtaposant par exemple, avec One and Three Chairs (1965), une chaise en bois, sa photographie en noir et blanc et la définition du mot, prise à un dictionnaire et reproduite sur un cartel fixé au mur. Quant à [Sol LeWitt](#) (1928-2007), il focalise son attention sur le travail intellectuel qui préside à la conception de l'œuvre ; aussi la réalisation de celle-ci devient-elle secondaire. Voire futile.

En 1985, l'exposition Les Immatériaux, conçue par Jean-François Lyotard prend en compte la manière dont les nouveaux médias et les nouvelles technologies transforment la matière. Les processus communicationnels tendent à l'emporter. La matière se transmue en un flux énergétique, inspirant aux artistes de nouveaux dispositifs (art vidéo, art par ordinateur, etc.).

**Richard Gagnier, Chef du Service de la restauration du Musée des beaux-arts de Montréal (MBAM), discute des défis en matière de conservation que pose l'art médiatique.**

## CONSERVATION

### Quels sont les principaux défis en matière de conservation?

L'art médiatique utilise des technologies qui changent inévitablement avec le temps, et les technologies adoptées par les artistes se servant des nouveaux médias sont représentatives d'une période historique donnée. Les restaurateurs et conservateurs travaillent ensemble pour conserver cette période de l'histoire en restant aussi fidèles que possible à l'œuvre d'art d'origine. À défaut de quoi, le contexte historique et technologique de ces œuvres culturelles dignes d'intérêt risque d'être oublié.

En raison de l'évolution constante de la technologie, les œuvres d'art médiatique posent des défis en matière de conservation aux musées :

•**Détérioration des composants** : Se produit lorsqu'un élément d'une œuvre ne fonctionne plus et ne peut être réparé. Avec le temps, toute technologie risque de tomber en panne. Par exemple, le ruban magnétique d'une vidéocassette finira par se dégrader, engendrant soit une qualité inférieure de l'image, soit la disparition de l'image.

•**Obsolescence technologique** : Se produit lorsque l'équipement technologique a fait son temps et ne peut plus être utilisé. Les compagnies en électronique passent à de nouvelles technologies, et les anciens modèles ne sont plus fabriqués. Lorsqu'un élément d'une œuvre d'art médiatique devient épuisé, obsolète ou incompatible avec un nouveau logiciel, l'œuvre entière peut cesser de fonctionner.

## Claudine Hubert , 2002 Section cybertheorie

L'ordre numérique impose un nouveau mode de figuration qui, quelles que soient les solutions hybrides qui apparaissent entre l'optique et le numérique, deviendra à son tour hégémonique. (Philippe Quéau)

Notre temps préfère les modèles aux objets parce que l'immatériel est dépourvu d'inertie.  
(Pierre Lévy)

La notion d'art n'a jamais été facile à définir; elle l'est encore moins lorsqu'on l'intègre au monde des nouvelles technologies. L'idée d'art est inéluctablement nouée à celle d'esthétique. Traditionnellement, l'étude de l'esthétique est liée à l'étude des formes stables. Ainsi, les discours sur l'art se sont concentrés sur l'objet concret : la peinture, la sculpture et l'architecture. L'avènement de l'informatique et des ordinateurs a déstabilisé cette organisation en rendant floues les frontières entre ces catégories. C'est à ce niveau que plusieurs commettent, en général, la principale erreur de la critique des productions techno-culturelles : l'esthétique propre à l'objet statique est appliquée aux arts dynamiques.

Une organisation en mouvement doit constamment être réévaluée, et peut-être encore plus dans ses principes fondateurs. Ainsi, lorsque nous parlons d'art virtuel, à quoi faisons-nous réellement référence ? L'art virtuel habite les couloirs obscurs et méconnus de l'hyper-réalité, ses œuvres réinventent l'art tous les jours, inlassablement. Un peu comme les peintres impressionnistes de la fin du XIXe siècle, que l'invention de la photographie avait forcés à explorer et à repousser les limites de la représentation picturale. L'univers des artistes, entraînant du coup celui du public, chamboule la définition apprise et figée de l'art et nous oblige à réfléchir sur le sujet. Il faut se poser des questions sur la place qu'occupe l'art virtuel dans le monde des arts, sa fonction sa nécessité... Le cyberart est parfois contesté, parfois encensé, et dans la masse d'informations, dans le cours fluide de la navigation Internet, la première question qui surgit est celle de sa définition. On en parle, on en voit, mais les « cadres » en sont encore bien indistincts et il est important de les saisir afin de pousser plus avant la réflexion. Quelle place l'art virtuel occupe-t-il au sein du monde des arts ? Quel impact aura-t-il – ou a-t-il déjà eu – sur les arts traditionnels ?

La définition la plus simple que l'on puisse donner de l'art virtuel le décrit comme un art destiné à être vu sur support numérique, via Internet ou non. Cette définition n'englobe pas les œuvres d'art traditionnelles dont les images seraient présentées sur un site Web. Elle classe une catégorie unique de création particulière aux technologies. De manière très schématisée, on pourrait avancer qu'il s'agit de conceptions achevées à partir de moyens techniques, soit de logiciels de mise en images (comme Flash ou VRML). Dans les faits, par contre, les arts numériques se caractérisent par l'hybridation de moyens technologiques. « Il n'est pas vraiment possible de faire une classification complètement tranchée entre les méthodes variées de la création dite "numérique", leur seul dénominateur étant l'intervention, à un moment ou l'autre de la chaîne de la création artistique ou bien au contraire en totalité (image de synthèse tridimensionnelle par exemple), d'un moyen de digitalisation des données iconiques ou sonores, en deux ou trois dimensions. » (Chirollet, 10/2001). En effet, comme le remarque Jean-Claude Chirollet, le monde de l'art virtuel ne se limite pas à la création visuelle. Les œuvres sont rarement monolithiques : elles intègrent fréquemment des sphères sonores ou littéraires complémentaires à la dimension graphique. L'expérience du cyberart démontre hors de doute que celui-ci est particulier à lui-même. Devant une œuvre (ou dans une œuvre ? – c'est selon!), le spectateur peut se sentir désarçonné, ne pas savoir comment réagir, ne pas savoir où regarder, où trouver le cœur de la création. Nous sommes encore peu

familiers avec de telles manipulations et peut-être n'osons-nous pas nous lancer les yeux fermés dans l'épreuve de l'étranger, de l'inconnu. À partir d'une telle réflexion, il est possible de distinguer deux particularités des arts numériques : la déterritorialisation et la décorporalisation.

Péquignot, Bruno. « De la performance dans les arts. Limites et réussites d'une contestation », *Communications*, vol. 92, no. 1, 2013, pp. 9-20.

## Petit préambule « littéraire »

1« Je ne discute pas seulement ses idées, je n'aime pas son art. Ni ce qu'elle fait de l'art. Vois-tu, je n'ai rien contre le principe du "happening" – la "performance" est une forme d'art, on est d'accord. Mais, quand une belle fille comme Jennifer Smith vit en clocharde pendant un an dans les rues de New York, et qu'elle intitule cet événement *Soyez vous-mêmes*, tu m'excuseras, je crois de mon devoir de critique de fixer les limites du ridicule. » Ainsi s'exprime Thomas Benson, célèbre critique d'art, écrivant dans *Artist's World* à propos de la présentation d'une performance. Un peu avant, il avait déjà exprimé son jugement négatif, mais sous une autre forme, sur cette artiste performeuse : « Jennifer Smith ne sert pas l'art, elle a mis l'art au service de ses idées. Ce n'est pas l'art qui l'intéresse, mais la guerre des sexes et les droits des femmes. » On trouve à travers ces deux citations, issues d'un roman « sentimental » [1], un certain nombre d'éléments qui ont couru (et qui courent encore, même si souvent c'est sous une allure plus sophistiquée du point de vue rhétorique) sur l'art de la performance : art ou non-art, mise en scène « ridicule » de soi, militantisme féministe (mais il peut être aussi écologique, antiraciste, anticapitaliste, en un mot politique), et qui ont pour fin de réfuter la prétention artistique de ce type de manifestation.

2Le fait que ce dialogue entre un critique d'art « en vue » et son rédacteur en chef se trouve dans les premières pages d'un roman publié par les éditions Harlequin est doublement intéressant pour notre propos. Tout d'abord, c'est une forme de consécration de ce type d'activité artistique que de devenir l'objet d'une intrigue amoureuse dans la littérature « populaire ». (J'ai tenté de montrer ailleurs [2] qu'il s'agit là du plus « populaire » du populaire en littérature internationale – il en existe plus de quatre-vingts éditions en différentes langues dans le monde.) Cette présence témoigne que les auteures de ces livres appartiennent bien à notre monde et que, contrairement à ce qu'écrivent nombre de critiques (qui, en général, s'abstiennent de les lire pour les juger) qui les accusent d'être une sorte de « resucée » du romantisme attardé du XIX<sup>e</sup> siècle, elles vivent au XXI<sup>e</sup> et ont une vraie connaissance de l'art contemporain. Ce serait trop long ici de noter toutes les indications qui montrent que l'auteure, Joan Johnston, semble bien connaître le monde de l'art contemporain new-yorkais, mais je n'ai pas trouvé dans le roman en question d'erreur manifeste. Ensuite, il se termine par le fait que notre critique reconnaît *in fine* son erreur de jugement – certes, après avoir eu une relation sexuelle avec l'artiste et avant de la demander en mariage, mais c'est là la loi du genre.

# Performance [3] ?

3 La question de la performance dans les arts a depuis un bon demi-siècle fait déjà couler beaucoup d'encre (même si c'est rarement dans un roman) sans que de toute cette « littérature » critique, historique, sociologique, ne découle une position un peu claire. Son origine, par exemple, est l'objet de discussions contradictoires : on la situe au Japon dans le mouvement Gutaï dans les années 1950, ou encore dans le manifeste futuriste de 1914 en Europe. On trouve chez certains anthropologues l'idée que toute manifestation rituelle relèverait de la performance. (C'est une tendance constante que de vouloir toujours trouver une origine « primitive » à tout ce que la modernité propose, sans doute pour en nier l'originalité.)

4 Il me paraît difficile de suivre cette dernière piste, pensant (mais c'est, bien sûr, une position discutable et discutée) que la notion d'art, au sens moderne et contemporain du terme, est apparue récemment, au tournant des <sup>xiii</sup>e et <sup>xiv</sup>e siècles dans l'Europe occidentale, si je retiens la proposition d'Olivier Boulnois ou de Hans Belting [4].

5 Cette notion de performance n'est toutefois utilisée en arts que depuis la seconde moitié du <sup>xx</sup>e siècle. Cet usage a d'abord été le fait de plasticiens et non des artistes de la scène, même si classiquement on se réfère à Cage, Cunningham ou encore au mouvement Fluxus, et à quelques autres, musiciens, acteurs, danseurs, etc. Ces artistes vont utiliser le terme de « happening », certes proche de celui de « performance », mais ce n'est qu'après les premières performances en arts plastiques que ces deux types de manifestations seront rapprochés, voire confondus.

## Un art de l'éphémère

6 Ce qui caractérise une performance, c'est son aspect éphémère, événement censé ne laisser aucune trace, si ce n'est mémorielle ; contrairement à la peinture de chevalet ou à la sculpture, la performance ne propose pas un objet pérenne, qu'on peut contempler à loisir dans un musée ou une galerie. Ce qui reste d'une performance, c'est *a minima* un récit, ou un scénario, et au-delà des photos, des films qui attestent que quelque chose s'est produit, mais ces traces, nous le verrons, ne sont pas des « œuvres ».

7 Ce caractère éphémère, la performance le partage avec bien d'autres activités artistiques, sans que pour autant le terme ait été utilisé pour les décrire. Ainsi, on peut dire que tous les arts vivants, même les plus écrits (partition, pièce de théâtre, chorégraphie) ou les plus codés, sont éphémères. Aucun concert, aucune représentation théâtrale, aucun ballet n'est identique à un autre, même si une partition, un texte, voire des indications d'exécution d'un ballet ou de mise en scène théâtrale, sont fixés par des consignes plus ou moins strictes. Il est donc ici nécessaire, dans un premier temps, d'éviter la confusion avec des manifestations artistiques telles que l'improvisation ou encore le happening.

8 En effet, l'improvisation s'appuie toujours, par exemple en musique (le jazz l'a développée le plus systématiquement), sur des « standards » et des règles qui organisent ce qui pourrait apparaître comme un surgissement « spontané » (Howard Becker notamment l'a bien montré dans ses écrits sur la musique). De fait, la notion d'art s'oppose à cette idée de spontanéité : l'artiste, quelle que soit sa discipline, exerce son art à partir d'une formation et d'un travail souvent (pour ne pas dire toujours) exigeants et stricts – il suffit pour s'en convaincre d'avoir assisté aux exercices d'un musicien, d'un

danseur ou d'un acteur, voire à des répétitions d'orchestre, de troupes de danseurs ou de théâtre. Et dans certaines disciplines il faut en passer par de très longues études et des exercices permanents et répétitifs : les gammes des musiciens, les pas des danseurs ou les exercices divers des acteurs de théâtre [5].

9 Mais étendre la notion de performance à l'ensemble des réalisations des arts vivants fait courir le risque d'en diluer l'intérêt théorique et esthétique et il me semble qu'il vaut mieux ici s'en tenir à ce qui se présente comme tel, quelle que soit la discipline concernée. Certes, il y a des performances en arts vivants, mais tous les spectacles d'art vivant n'en relèvent pas.

## Arts et politique

10 Du point de vue de la sociologie des arts, il me semble que l'analyse de la performance passe tout d'abord par un examen du contexte idéologique dans lequel elle est apparue et s'est développée dans les années 1950, au Japon, aux USA et en Europe, notamment en France et en Allemagne. Une fois établi ce premier point, plusieurs aspects majeurs pourront être envisagés : la place du corps et notamment de sa nudité, mais aussi celle de ses transformations, l'usage de l'espace et notamment le choix de lieux d'intervention non académiques, la prise en compte du temps, qui sont autant de signes importants des représentations qu'une époque a d'elle-même.

11 L'après-Seconde Guerre mondiale est marqué dans le domaine artistique par une contestation globale des conditions de production, de présentation et de réception des activités. Cette contestation est à la fois économique et politique avant sans doute d'être esthétique – ce qu'elle est bien évidemment aussi.

12 Elle est d'abord politique. La mise en cause d'une part du cadre élitiste de la consommation artistique va rencontrer la critique des idéologies dominantes, et notamment de celles qui s'appuient sur l'idée de tradition, tellement mise en avant par les régimes nazis ou fascistes et leurs alliés (la collaboration en France et son discours sur la France éternelle, la valeur des racines paysannes, etc.). On peut, même si cela paraîtra étonnant, faire ici une allusion rapide à l'idéologie du « réalisme socialiste », tel qu'il se développe d'abord dans l'Union soviétique (qui fait partie des « vainqueurs ») de Staline, dès les années 1930, et dont Jdanov, entre autres, sera le porte-parole et le censeur vigilant. Pourquoi un tel détour, alors que clairement il n'y a pas de relation entre ce courant « esthétique » et les performances ? Il faut rappeler que la revendication essentielle du réalisme socialiste est politique avant d'être esthétique : il s'agit de produire un art pour le peuple et contre la bourgeoisie et ses critères réactionnaires ; de faire sortir l'expression artistique du cercle fermé des représentations ne s'adressant qu'à des initiés, « cultivés » et donc bourgeois, pour proposer la représentation du peuple (et de ses dirigeants) pour le peuple, c'est-à-dire compréhensible par le peuple, censé n'avoir pas de culture artistique ou esthétique (être « pur » de toute contamination bourgeoise réactionnaire, simple, sain et n'ayant nul besoin de fioritures inutiles). On connaît la critique qu'en a faite Bertolt Brecht à partir d'une analyse qui se présentait, à juste titre, comme marxiste et révolutionnaire. L'art a pour lui une fonction libératrice par la mise en cause du rapport mimétique que le spectateur développe face au spectacle. Il s'agit de briser ce rapport pour inciter à une réflexion critique sur l'idée même de représentation. Ce que je vois est un spectacle et non la réalité : ce constat est censé permettre de faire un pas de plus vers la contestation du caractère « évident » de ce qu'on pense, croit, être la réalité de sa vie, alors que ce n'est en fait qu'une représentation, idéologiquement produite à des fins politiques de domination et d'exploitation de l'homme par l'homme. Le

contraire, donc, du réalisme socialiste.

**13** Certes, ce mouvement n'a pas produit d'œuvres majeures, dans sa caricature même du rapport au peuple, et même sans doute il a empêché que ne s'en crée. Cependant, il reste l'idée que l'art doit sortir des lieux privilégiés d'exposition, où le « peuple » ne va pas, pour aller au « peuple », sortir dans la rue, aller exposer, jouer dans les usines, les lieux de travail en général. Le droit à l'art et à la culture pour tous est une des revendications du Conseil national de la Résistance, dont une partie du programme, notamment celui concernant la culture, va se trouver inscrite dans le Préambule de la Constitution de 1946 en France. On voit alors, dans les années 1950, se développer un mouvement général de mise en cause des lieux d'exposition : musées, galeries, lieux de spectacle spécialisés. Les artistes cherchent à présenter leurs œuvres ailleurs, en allant là où se trouve le public (qui ne fréquente pas ou plus ces lieux) dans sa vie quotidienne, plutôt que d'attendre que ce public vienne là où l'on présente classiquement les œuvres d'art. On peut ici rappeler que cette idée d'un théâtre du peuple, pour le peuple (et parfois par le peuple), a fait son apparition dès la fin du <sup>xix</sup>e siècle et a perduré avec des succès mitigés jusque dans les années 1950, où le relais a été pris en partie par la puissance publique, grâce à l'action de Jeanne Laurent, qui a mis en place les premiers éléments d'une véritable décentralisation théâtrale et favorisé le développement d'un théâtre populaire en confiant notamment le TNP à Paris et la direction du Festival d'Avignon à Jean Vilar. Mais dans tous ces cas le terme « performance » n'est pas apparu – et sans doute à juste titre, ce n'était pas de cela qu'il était question.

**14** Ce rappel me semblait nécessaire pour comprendre ce qui se passe aux USA dans ces années-là, comme en Europe ; en effet, s'exprime alors cette idée, qui connaîtra un grand succès tout au long de la seconde moitié du <sup>xx</sup>e siècle, qu'il est nécessaire de sortir des cadres habituels de la présentation des œuvres. La performance apparaît ici comme une des manifestations de cette tendance, avec ce qu'on désigne par l'expression « contre-culture », les premiers pas du Land Art, les happenings de Cage et Cunningham, voire Rauschenberg, dans le cadre du célèbre Black Mountain College. C'est donc dans le cadre d'une contestation globale de la société occidentale que la performance trouve sa raison d'être et sa place, sans pour autant qu'on puisse lui accoler tous les courants et éléments qui participaient de cette contestation ; les performeurs ne cherchent pas prioritairement à toucher un public populaire, et leur contestation, même si elle croise la critique des rapports marchands, spécifiques au capitalisme, n'est pas toujours clairement inscrite dans une lutte de type politique et économique. D'une certaine manière, c'est sur un autre front qu'elle se développe, sans s'interdire d'emprunter à la politique certains de ses thèmes.

## Le « nouveau » comme nécessité

**15** Ainsi, le mouvement Gutaï va surtout mettre en cause le poids des traditions, dans le Japon de l'après-guerre, et notamment revendiquer la nécessité du nouveau comme une forme d'impératif. Cette idée est, comme indiqué précédemment, inscrite dans la conception « moderne » et occidentale de l'activité artistique telle qu'elle apparaît à l'articulation des <sup>xiii</sup>e et <sup>xiv</sup>e siècles en Europe occidentale. On sait que les Églises chrétiennes ont été du <sup>ve</sup> au <sup>xve</sup> siècle le théâtre d'une querelle essentielle, dite « des images ». Les travaux de Marie-Claude Mondzain sur les « iconoclastes » de l'Église d'Orient ont été récemment enrichis par les recherches d'Olivier Boulnois sur l'Église d'Occident, à propos de laquelle les débats ont été tout aussi vifs, en relation d'ailleurs avec ce qui advenait à Byzance. Si l'on croise ces deux recherches, on aboutit à un

constat historique tout à fait essentiel et peu développé par les théoriciens de l'image. En Orient, on dépasse la querelle des iconoclastes en interdisant toute innovation dans la représentation du Christ ou des saints (le modèle étant immuable, sa représentation doit l'être aussi), alors qu'en Occident on crée une nouvelle catégorie pour penser et produire des images : l'art, selon la thèse développée par Olivier Boulnois et aussi par Hans Belting. Dans la première tradition, il ne peut y avoir d'innovation, dans la seconde elle est impérative.

16 Certes, entre le xve siècle et le xxe, il va se passer beaucoup de choses dans les arts plastiques en Europe occidentale, puis en Amérique du Nord, mais l'ensemble de cette histoire me semble être marqué par ce moment où s'imagine une nouvelle catégorie de pensée. Faire du nouveau, c'est-à-dire mettre en question les modes de représentation existants, devient la règle même qui permet de distinguer l'activité proprement artistique de toutes les autres pratiques de représentation symbolique, qui relèvent donc d'autres catégories de pensée ou de classification sociale. Le xxe siècle va connaître, après la révolution impressionniste de la fin du xixe, toute une série de ruptures : cubisme, futurisme, abstraction, surréalisme, ready-made, et tant d'autres. Certes, on peut ironiser, comme le fait Nathalie Heinich [6], sur cette volonté de transgression des critères et des règles esthétiques, mais alors il faut avoir la cohérence de remonter jusqu'au xve siècle et aux grandes révolutions esthétiques, par exemple, outre celles déjà citées, la Renaissance et l'introduction de la perspective artificielle.

17 Replacer la performance dans ce temps long de l'histoire des arts permet sans doute de mieux appréhender sa nouveauté. Elle met en cause un certain usage du corps, elle réorganise l'espace, interroge le temps, transgresse les frontières disciplinaires en arts, et même si ce mouvement n'est pas le seul à contribuer à cette critique générale des cadres de nos représentations, il y contribue fortement.

## Le corps mis en scène

18 Le corps, tout d'abord, est sans doute un des éléments les plus spectaculaires de ce qui apparaît avec la performance comme novateur. Certes, la nudité est un thème très classique dans la peinture, et ce n'est pas sa représentation qui est nouvelle, mais l'usage qui est fait du corps humain : il sera pinceau, par exemple, avec Yves Klein, dès 1958, où les corps des modèles sont enduits de peinture et allongés sur les toiles selon les indications de l'artiste, mais il sera aussi l'objet de manipulations bien plus extrêmes, notamment par la mise en scène du corps de l'artiste lui-même (ce qui est une première rupture : le corps nu en peinture est celui du modèle et non celui de l'artiste). Orlan transforme son corps en y incluant des implants, l'opération chirurgicale étant filmée, Stelarc suspend son propre corps à des crochets dans l'espace, Chris Burden se fait tirer dessus à la carabine (*Shoot*, 1971), Marina Abramović et Ulay (*Relation in Time*, 1977) se tiennent dos à dos pendant dix-sept heures, Sophie Calle ou Cindy Sherman construisent des récits en images où elles se mettent en scène dans des situations particulières – on pourrait multiplier les exemples avec des artistes qui se mettent totalement ou partiellement nus dans l'espace public ou invitent le public à toucher leur corps.

19 Ces actions non seulement mettent en cause les catégories esthétiques, mais aussi contestent certains usages sociaux des corps : le tabou de la nudité (et du pelotage), l'érotisme, voire la pornographie – Valie Export (*Aktionshose : Genitalpanik*, 1969) se présente, le sexe à nu, dans un cinéma porno, mais, armée d'une mitraillette, elle met au défi les spectateurs d'en approcher, ou encore Vito Acconci se masturbe pendant plusieurs heures sous le plancher d'une passerelle dans une galerie sans que les

visiteurs puissent le voir (*Seedbed*, 1972) –, mais aussi la violence, censée être le propre de notre époque – par l'automutilation, par exemple, avec Gina Pane, qui monte une échelle dont les barreaux sont munis de lames de rasoir, sur lesquelles elle se blesse (*Escalade non anesthésiée*, 1971).

## Le temps et l'espace en question

20 La question du temps est centrale dans cette pratique artistique. En effet, comme déjà indiqué, une performance est par définition éphémère, subvertissant ainsi un des éléments essentiels des arts plastiques, la pérennité de l'objet. Ce qui est intéressant ici, c'est que ce caractère éphémère cherche à révéler un aspect peu étudié dans les arts plastiques, le fait que l'œuvre est un résultat, une trace de ce qui a été le processus de création. Or la performance fonctionne sur ce même principe, sauf que dans ce cas l'acte créatif est l'œuvre elle-même, et les traces qui peuvent en découler (films, photos, etc.) ne sont que des indices qu'il y a eu un moment de création. Il s'agit d'une démarche différente, certes, mais structurellement similaire à celle du courant Supports/Surfaces (Bioulès, Devade, Dezeuze, Saytour, Valensi, Viallat), qui refuse de confondre le support, la toile par exemple, avec la surface, l'image, et par là refuse que la peinture soit autre chose que ce qu'elle est, un objet matériel. Son thème, le sujet du tableau, n'est rien. La toile, élément essentiel de la peinture dite de chevalet, disparaît en fait dans l'œuvre terminée. Ce mouvement cherche justement à refuser cette disparition du support. Il n'y a pas de support masqué, nié, voire dénié (la technique classique du fond, par exemple, consiste à couvrir intégralement la toile), l'image (abstraite, mais cela ne change rien) se confondant avec ce dont elle est constituée matériellement. Dans la performance, il n'y a pas un temps de création (qui disparaît de fait) et un temps de l'œuvre (éternel), mais un seul temps, où l'œuvre se crée et disparaît comme œuvre. La présence des traces est un des éléments qui montrent bien que le marché garde sa puissance réelle. Certes, la performance peut être subventionnée, voire faire l'objet d'une commande, permettant à l'artiste une rémunération, mais le marché a besoin d'objets qui puissent s'échanger, même s'ils n'ont pas le statut d'œuvres, au sens où un tableau, une sculpture sont une œuvre ; on peut vendre, acheter, exposer, conserver les traces, nombreuses en général, de ces œuvres éphémères, j'y reviendrai.

21 Le problème que pose l'espace est un peu différent. La performance peut avoir lieu n'importe où, y compris, ce qui est fréquent, dans des lieux très classiques d'exposition des arts plastiques (galeries, musées, etc.), mais beaucoup se déroulent « hors les murs », dans la rue, dans des lieux de vie (magasins, par exemple), sur le parvis des musées, dans un cinéma porno, ou bien, dans le cas d'Orlan, dans une salle d'opération chirurgicale ou partout où se trouve son corps, trace vivante du processus créatif mis en œuvre. On peut également citer la performance de Yoko Ono et de John Lennon installés dans leur lit une semaine (*Bed-in*, 1969) ou encore celles déjà évoquées de Marina Abramović et Ulay ou de Vito Acconci.

## Les disciplines bousculées

22 Mais c'est du côté de la transgression des frontières disciplinaires que la performance a sans doute eu le plus grand retentissement. Son caractère à la fois éphémère et spectaculaire la rapproche des arts vivants. Les prémices ici sont certainement les happenings réalisés par Merce Cunningham, avec John Cage et Robert Rauschenberg, qui se sont connus au Black Mountain College dans les années 1960. Très influencés par

Duchamp et par le mouvement dada, ils ont réalisé des spectacles « complets » avec musique (Cage), danse (Cunningham) et peinture (Rauschenberg). Mais l'un des aspects intéressants de leur action, c'est que chacun ignorait ce que les autres allaient faire. Ainsi, un spectacle de danse mêle déjà plusieurs disciplines artistiques, musique, danse, voire peinture (décors), mais les danseurs ont répété sur une musique connue d'eux bien avant le spectacle, etc. Ce qui caractérise le happening en revanche, c'est que chacun des artistes improvise en fonction de ce que font tous les autres tout en cherchant à maintenir sa propre voie. Fluxus a eu une importance capitale dans ce domaine, et l'on retrouve dans les happenings organisés par ce collectif des artistes déjà cités comme Cage, ou Yoko Ono, mais aussi La Monte Young, ou encore Cunningham, qui en était très proche. L'idée développée par ce mouvement, qui proclamait que tout est art et rien n'est art, montre d'ailleurs bien sa proximité avec les ready-made de Duchamp, ou avec Dada.

## Limites et réussites d'une contestation

**23** Comme déjà signalé, la contestation du marché (capitaliste) de l'art a trouvé très rapidement ses limites, avec la production d'objets attestant le moment de création, sous forme de films, de photos, de déchets, ou encore de récits, qui font l'objet d'échanges marchands. Mais cette contestation vient de trouver une nouvelle limite avec l'entrée des performances au musée. Ainsi, le numéro du supplément du *Monde* : *M Le magazine du Monde* du 14 juillet 2012 consacre un article important au fait que la Tate Modern à Londres ait décidé d'une part de leur offrir son espace pendant trois mois, d'autre part d'ouvrir des salles qui leur seraient dédiées dans sa future extension [7]. La présentation de l'événement dit bien le paradoxe de cette double opération : « C'est la plus marginale des disciplines d'art contemporain. Un savant hybride de chorégraphie, de rhétorique et d'improvisation qui peinait à trouver sa place dans l'espace fermé des musées » (p. 38). Ainsi seront présentés pendant ces trois mois des œuvres plastiques (Ei Arakawa), de la danse (Anne Teresa De Keersmaecker), du cinéma (Malcolm Le Grice). Catherine Wood (spécialiste de la performance à la Tate Modern) souligne le problème posé : « C'est vrai, la structure, le système, l'éthos du musée – préserver des objets et les présenter – vont à l'encontre de la performance live. Mais il est possible de l'intégrer si nous pensons le musée comme une "structure souple", faite d'humains et de leur attention, plutôt que comme une structure dure constituée de murs et d'objets » (p. 42-43). Mais, fait remarquable ici, Chris Dercon (directeur de la Tate Modern) ajoute un élément, d'ordre économique, qui montre bien cette double limite que j'ai notée : « Nous avons acheté les droits de réactivation [*reenactment*] de plusieurs performances, car de plus en plus d'artistes réfléchissent à la possibilité de rejouer leur performance en faisant des partitions comme les musiciens » (p. 43).

**24** Ainsi, la performance rentre dans le rang des arts classiques, de la scène en l'occurrence. Mais cette institutionnalisation n'est possible qu'avec le consentement des artistes eux-mêmes. L'article cite aussi Tania Bruguera, présentée comme « artiste et militante cubaine », qui fait partie des performeurs invités par la Tate Modern : « C'est un peu triste et étrange d'assister à cette institutionnalisation, mais en même temps, c'est une opportunité très excitante, cela va nous permettre de nous échapper de la tradition théâtrale. J'espère que les performeurs ne vont pas devenir complaisants avec l'institution, à qui ils ont toujours donné des impulsions. Mais surtout, cela veut dire qu'aujourd'hui nous avons la crédibilité et le budget. Et de la liberté : pendant trois semaines cet été, je ne sais pas ce que je ferai, il s'agira de travailler avec l'énergie du lieu et des gens » (p. 42).

25 Cette longue citation dit l'essentiel du phénomène, contradiction entre ce qu'est ou devrait être la performance, contestation ou critique des institutions muséales, et la crainte que cette institutionnalisation ne produise les mêmes effets que ceux contre lesquels se sont constituées les performances par rapport à d'autres pratiques « hors les murs » (Land Art, par exemple). Mais la contradiction va jusqu'à son terme puisque ce dont se réjouit Tania Bruguera c'est que cette entrée au musée lui donne de la crédibilité, effet incontestable de l'institutionnalisation mais paradoxal pour une pratique contestataire de ce processus de reconnaissance artistique, et aussi un budget, ce qui est certes nécessaire au travail de la création mais semble en décalage par rapport à la critique du marché.

26 Cette opération et ces commentaires montrent bien la difficulté des arts dans le système actuel de la vie artistique, économiquement, politiquement définie, pour une contestation « radicale », c'est-à-dire sans compromis avec les institutions économiques et politiques, de rompre réellement avec leurs logiques. Le mouvement de la performance a sans conteste réussi à transgresser bien des principes esthétiques (avec d'autres mouvements, ne l'oublions pas), et en ce sens il participe bien, comme souligné précédemment, de cette nécessité impérative de production du nouveau pour qu'il y ait art, au sens moderne du mot ; mais sa mise en cause du système institutionnel, politique et médiatique, de la reconnaissance artistique, ainsi que du caractère « capitaliste » de son économie (au sens où la valeur marchande de l'œuvre se constitue dans un marché), a tourné court, comme il a d'ailleurs échoué pour d'autres courants contemporains. On peut sans doute en déduire que, pour exister dans le système actuel, la création artistique a besoin d'utiliser les moyens qu'il lui propose pour être reconnue et financée, ce qui ne retire rien à sa fonction éminente d'aiguillon dans la réflexion et l'action qui contestent ce système lui-même. Certes, le musée et le marché ont réussi, après un certain temps, à « récupérer » les contestataires, mais cela s'est fait au prix d'une transformation profonde des institutions et d'une adaptation difficile du marché.

27 Ce double mouvement témoigne de la pertinence de la remarque de Roger Bastide : « L'art continue le dynamisme social par d'autres moyens. En un mot, si au lieu de considérer le social comme une réalité statique, on le considère comme une réalité dynamique, le producteur d'art est celui qui, par la puissance de son imagination, épouse le mouvement en train de se faire pour le parachever et lui faire signifier son originalité créatrice. L'artiste est moins le reflet de la société que celui qui l'accouche de toutes ses nouveautés [8]. »