

Yan Duyvendak

*19.1.1965, Zeist, Hollande.

Artiste, performer et enseignant. Vit à Genève et Barcelone.

Performer pratiquant la *living vidéo*, il utilise les mass media, la vidéo, l'installation et se sert également de la photographie et du dessin.

Formé à l'Ecole supérieure d'art visuel de Genève, il pratique la performance depuis 1995, en Suisse et à l'étranger, notamment à la Fondation Cartier, Paris (Soirée Nomade, 1995), à la Biennale de l'Image en Mouvement, Genève (2001), au Festival for performing arts EXIT, Helsinki (2001), à l'Art Unlimited Basel (2002), au Musée Reina Sofia, Madrid (2003), au Performance Congress, Séoul (2004) et à Tokyo (2005). Liste exhaustive des performances, expositions, bourses et prix à consulter sur www.duyvendak.com.

Depuis 1995, Yan Duyvendak crée en moyenne une performance par année. Dès les débuts, son intérêt pour le monde du spectacle guide sa recherche. Une première série de performances met en scène la chanson populaire : *Keep it fun for yourself* (1995) et *Show must go on* (1995). Il détourne de manière subversive les images et les clichés du monde du divertissement et interroge, sous une forme allant du burlesque au tragique, la figure emblématique de l'artiste en utilisant un matériau existant, classique ou populaire. Ce sont ensuite la télévision et le cinéma qui constituent la source essentielle de son travail : *Une soirée pour nous* (1999) sur le thème du zapping ; *My name is neo (for fifteen minutes)* (2001) sur le jeu entre effets spéciaux et réalité, basé sur le film culte *Matrix* ; *You invited me, don't you remember ?* (2002) sur la figure du mal au cinéma ; *dreams come true* (2003) sur la télé-réalité. Pour chaque projet, Yan Duyvendak analyse précisément ces références et utilise les modèles qui y sont proposés. Ces images médiatisées offrent à ses yeux de multiples centres d'intérêt : lieu de recherche pour évaluer la construction de mythes omnipotents, puissants moyens d'aliénation capables d'«éduquer» un large public et précieux «ready made» qu'il s'approprie sans état d'âme et qui lui sert, littéralement, de matière première à son travail artistique. Depuis plus de 10 ans, ces sources sont systématiquement triturées par l'artiste qui n'hésite pas à se considérer comme cannibale de cette matière vivante, artificiellement animée et totalement intégrée à nos modes de vie. Il déconnecte ces repères de leur usage initial mais en conserve la nature commerciale et industrielle sans jugement de valeur et partant du principe qu'il est, lui-même et comme tout le monde, un consommateur. Cette attitude caractérise le travail de Yan Duyvendak qui revendique son statut d'*entertainer* jugeant qu'il est ainsi plus opérant et efficace d'entrer froidement dans cette logique pour mieux en rendre visibles les stratégies, les distorsions et les enjeux. Sa position n'est pas celle de l'ironie ou de la pure critique mais il vise plutôt la mise à nu des mécanismes et la révélation du décor, considérées toutes deux comme les indices révélateurs de la construction des images médiatisées. Les performances de Yan Duyvendak sont écrites et précisément construites. L'artiste, revendiquant le caractère mécanique de son travail, s'inscrit en porte-à-faux des pratiques classiques de la performance qui favorisent l'improvisation, l'interaction avec le public ou encore l'héroïsme romantique de la résistance physique. La performance *Parthenogenesis* (2003) présente une alternance d'images filmées par l'artiste et des extraits de films. Les constants parasitages entre voix *live/off* et images réelles/de fiction proposent une vision nouvelle, plus subjective, de son travail. L'incursion dans le jeu vidéo, *You're dead* (2004), témoigne de sa perspicacité face à l'attrait pour cet univers: entre fascination et répulsion. Il joue précisément l'action fictive et met ainsi en abîme l'inactivité du regardeur devant son écran. Pratiquées dans toutes les langues, les performances de Yan Duyvendak offrent de multiples pistes d'interprétation car sa pratique artistique s'inscrit en tant qu'interface entre les medias, ses acteurs et nous, spectateurs/consommateurs.

Mots-clés :

Genève

photographie

performance

mass media

télévision

cinéma

installation

vidéo

living vidéo

contemporain

international

Chantal Prod'Hom