

Yan Duyvendak

Performances & Simulacres

Le travail ici se fait sur une scène de spectacle, lieu privilégié de la « représentation » théâtrale. Yan Duyvendak, artiste-performeur depuis 1995¹, interroge les représentations d'un autre type, celles que montrent la télévision et le cinéma. Il choisit comme « fond(s) » – au sens d'arrière plan scénique, tout autant que réservoir de formes et ressources visuelles –, des extraits de films, d'émissions ou de jeux vidéo. En cherchant à les reproduire par la performance, l'artiste se place entre le public et la programmation des médias, à l'endroit ou le « plasma » opère – le petit ou le grand écran comme surface de projection, véritable sérum technologique. En ligne de mire, c'est du mode de production des images de la culture de masse dont il s'agit et de leur système de diffusion. Les performances sont créées pour désigner ce grâce à quoi la magie fonctionne et « rapte » le spectateur. Le but est de déconstruire, par un jeu de décalques et d'imitations savamment dosés, les procédés qui abusent nos sens, d'examiner les rapports que nous entretenons avec le réel et l'espace virtuel.

Tandis que passent les séquences enregistrées, Yan Duyvendak est seul sur le plateau. Positionné par rapport à l'écran, il joue la doublure. Non pas en remplacement de ceux qui tiennent les premiers rôles, mais en additionnant sa présence à la leur, confrontant un être concret aux contours mouvants de figures médiatisées ou imaginaires. Dans ce rapport singulier entre un corps humain et un corpus d'images, la portée de celles-ci dérive sans cesse puisqu'il prend sur lui une part de leur incarnation avec tout ce qu'elle a de vrai et aussi de limité. Et l'on comprendra que son jeu de scène diffère selon que l'écran a la taille d'un moniteur télé ou mesure 4 x 6 mètres.

Fictions

Quand il investit la fiction, comme *Matrix* dans *My Name is Neo (for fifteen minutes)* (2001), ou une compilation d'extraits de films dans *You Invited Me, Don't You Remember?* (2002), il paraît presque impensable qu'il puisse rivaliser en chair et en os avec l'image d'un corps délesté des contraintes de la pesanteur, ou reproduit à une échelle géante.

Comparativement aux effets de caméra mobile et aux effets spéciaux, Yan Duyvendak ne s'agite pas. Il porte à sa plénitude chaque mouvement et chaque parole avec une agilité moins démontrée que souveraine dans sa façon calculée, millimétrée d'occuper l'espace. Son talent consiste justement à dégager de la multitude des gestes ceux qui sont exemplaires, et du vertige des actions celles qui sont d'autant plus significatives que leur temporalité est contrastée. Aussi ne cherche-t-il pas à suivre les vitesses coûte que coûte et les expressions en tout point, mais à repérer les instants clefs, ceux dont l'enchaînement sur scène comme les raccords au montage fabriquent l'étoffe d'un héros.

Jeux Vidéo

L'assimilation de la mécanique d'un jeu vidéo lui permet de changer de type de mouvement. Avec *You're Dead!* (2004), qui se réfère aux jeux de guerre athlétiques et intrépides où l'on se croit toujours immortel, Duyvendak prend l'interactivité à contre-pied en paraphrasant les ordres. Tout en ayant l'air d'adopter des réactions adéquates, il réinvestit les réponses par l'angoisse et le doute, incarne la voix intérieure du combattant dirigé par un stress fatal. Cela conduit le spectateur

à examiner l'intérêt de se mesurer avec une force adverse, de défier les seuils de tolérance à l'émotion que génère le fait de jouer à se faire peur.

Emissions de télé

Lorsqu'il investit la télé-réalité avec *Dreams Come True* (2003) et quelques extraits d'émissions réunis sur le mode du zapping dans *Une soirée pour nous* (1999), il joue des effets de la projection, lumineuse et réelle d'une part, mais surtout mentale et affective d'autre part que le spectateur envoie sur les images. Comme il les détache en les objectivant, Yan Duyvendak dénude les émissions de leur décorum, vide le boîtier médiatique de ses artifices et, l'ayant fait, ramène sa propre présence charnelle à quelque chose de plus dépouillé, mais d'une extraordinaire et troublante densité humaine.

Dans l'installation *Side Effects* (2005), dotée de quatre moniteurs vidéo placés côte à côte, l'artiste-performeur se trouve dans l'image de quatre émissions de télé différentes, où figure toujours sa chambre à coucher comme unique décor. En usant des meubles comme autant d'accessoires, il est capable de reproduire, à lui tout seul, une foule protestataire au *Journal de 20h*, un numéro de patinage artistique, l'animalité dans un reportage sur la faune et un show de Variétés. Cela ne lui a pas demandé d'être « téléphage », mais de s'imprégner à fond du format et du contenu des émissions enregistrées pour rendre leurs codes perceptibles : l'importance de la voix off, de son timbre et de son discours, du cadrage des situations et des distances de prise de vue, des manières de bouger du sujet. L'imitation n'a pas besoin d'être du côté de l'excellence (faire un triple axel sur glace) pour être crédible. L'essentiel est de faire naître la bonne image dans la tête du spectateur, entre sa mémoire, les éléments qu'il a sous les yeux et ce qu'il entend. Yan Duyvendak a saisi ce principe et la relation forte entre le texte et l'image ; y compris que la télé, appareil unique dont l'identité permute en fonction des programmes, pose tout sur le même plan au risque de banaliser le message.

Théâtre participatif

L'objet scénique particulier qu'est *Made in Paradise*, d'une durée de quatre heures, ouvre en 2008 le répertoire des attitudes et des réflexions. Yan Duyvendak, associé à Omar Ghayatt, problématise la rencontre Islam/Occident. Il y soulève des questions esthétiques, morales et politiques. Les versions courte ou longue, dont la mise en œuvre est basée sur un choix de onze fragments, et la participation du public à qui les règles sont expliquées, mettent en évidence l'impossible reconstitution de la réalité toute entière. Ce dispositif théâtral crée des possibles sans être manichéen, permet de reconduire le spectateur à ses questions, de lui faire pressentir non pas tout ce qu'il ignore mais ce qu'il sait déjà², en comprenant que ses savoirs sont bien plus nuancés et plus ouverts que ce qu'en laissent prévoir les fantasmes médiatiques et une culture étroitement modélisée. Le jeu est tel, avec ses accents engagés et légers tout à la fois, qu'il provoque la conscience qu'il existe différents niveaux de paroles et différentes fonctions d'images, de même qu'il permet de mesurer combien leur mélange rend difficile la descente dans les couches du réel.

Avec des approches diversifiées, l'artiste dresse une série d'interprétations, en être polyglotte doué d'un corps de danseur professionnel, ayant le sens de la durée, du champ et du hors champ. Il renvoie à une gamme de sentiments, entre le vrai et l'artificiel qui aide à faire tomber et à remettre tous les masques, avec un sérieux ou un humour incroyablement revitalisant. Il montre les ambiguïtés et les absurdités autant que les jouissances des constructions projetées là, tout en rendant lisible un système auquel nous appartenons.

Pour savourer pleinement la dimension critique des vidéos et des performances, il faudrait retourner à la lecture de Walter Benjamin³ et de Guy Debord⁴, dont les pensées pourraient paraître lointaines et ne sont que trop actuelles dans la relation entre arts et médias.

L'ensemble du travail se situe vraiment dans le domaine de l'art contemporain, là où il est possible de remettre en perspective la nature des images, de prendre le temps d'examiner ce matériau, et de veiller à ce qu'il soit capable de se muer en démonstration esthétique, en véritable événement. Dans cette perspective, Yan Duyvendak joue un rôle de catalyseur. Si les actes de création qu'il pose se situent dans cette patience d'analyse, de mise à distance du fonctionnement des médias, ils sont surtout à chaque fois pour lui l'occasion d'autoportraits. En investissant le rôle de la doublure, il réinvestit la mimésis et nous fait nous demander s'il est crédible en Keanu Reeves alias Neo the One, en James Dean, en Glenn Close, elle-même crédible en Marquise de Merteuil dans *Les Liaisons dangereuses*, en soldat de *Counter-Strike*, en jeune candidat post-adolescent à la Star Academy. L'artiste, en exerçant le pouvoir d'endosser bien des statuts sociaux et des caractères⁵, fait de lui-même une figure transitive d'autant plus réussie qu'elle ne craint ni le ridicule, ni les excès de virtuosité. L'imaginaire du spectateur est embarqué et rend désirable cette figure qui habite à la fois derrière et devant l'écran en y pesant de tout son poids ou au contraire disparaissant pour traverser le miroir ; figure avertie plus qu'aucune autre et qui rend du coup plus aimable le fait de prendre des vessies pour des lanternes, ou négociable notre désir de transfuge avec les artefacts.

C'est justement dans cette pratique de l'autoportrait, où Duyvendak donne en quelque sorte la « réplique » à la télévision et au cinéma sur le mode de la concordance et de ses écarts, que se trouvent réactivées les notions artistiques d'original et de copie. Chacun en est à se demander laquelle, de la réalité ou de la fiction, est le modèle de l'autre. La question est d'autant plus troublante que l'artiste inverse la place du reflet. Celui-ci semblerait tout désigné dans les images presque immatérielles des corps projetés, qui ne sont après tout que de la lumière réfléchi accompagnée d'une sensation de couleur et de mouvement, tandis que le physique du danseur-performeur bel et bien tangible celui-là, qui cherche pourtant à leur ressembler, deviendrait la référence. Cette perception est validée par ailleurs par le fait qu'aucune des images retransmises n'a pu l'être sans l'appui initial de véritables corps d'acteurs ou d'autres personnes. Cette cascade de représentations en représentations est amplifiée dans les vidéos de l'artiste, quand il tient lui-même la documentation de ses propres performances par le biais de leur enregistrement. Mais il ne faudrait pas oublier qu'il a aussi pratiqué la vidéo comme œuvre à part entière. Le processus analogique traverse toute la chaîne de la création.

Ces dispositifs raniment ainsi la thèse de Baudrillard selon laquelle nous vivons dans un monde de simulacres⁶. Il inverse la croyance que le virtuel succède au réel, mais bien plutôt que la simulation précède le réel. À supposer, comme le déclare le philosophe, que « le réel a disparu », enseveli sous les couches de ses représentations et de leurs reproductions successives, Yan Duyvendak est assez habile pour maintenir en tension l'épaisseur de la réalité et l'authenticité de l'art.

Martine LE GAC

1. Yan Duyvendak pratique la performance depuis 1995, épaulé pour la dramaturgie et la mise en scène par Nicole Borgeat et Imanol Atorrasagasti. Cf. www.duyvendak.com
2. Jacques Rancière, *Le Spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique, 2008.
3. Walter Benjamin, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, dernière version 1939, in *Œuvres III*, Paris, Gallimard, 2000.
4. Walter Benjamin, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, dernière version 1939, in *Œuvres III*, Paris, Gallimard, 2000.
5. Figures amplifiées dans sa vidéo *Ceil pour œil*, présentée à l'exposition collective *Le réel, nouvel opium ?*, Galerie des Filles du Calvaire, Paris, février 2010.
6. Jean Baudrillard, *Simulacres et Simulation* (1981), Paris, Galilée, 2002.



Yan Duyvendak, *Made in Paradise*, 2008, performance, 120' Grü/Théâtre du Grütli, Genève, 2010 - © Photo : Steve Luncker