

LE SPECTATEUR, ACTEUR DANS L'INCONNU ?

Etudiant actuellement la place du joueur au sein des jeux vidéo, il me convenait d'étudier les parallèles possibles avec celle d'un spectateur découvrant la carte blanche de Tino Sehgal au Palais de Tokyo.

Comparer deux objets n'a lieu d'être seulement si ces derniers partagent un champ commun, l'approche consiste ici à établir ce champ et de voir si des mécanismes passent d'un objet de la comparaison à l'autre.

Le premier domaine de corrélation que nous poserons sont les « règles ». Généralement, elles aident à définir l'activité, que cette dernière soit ludique, expérimentale ou tout autre. Dans les jeux vidéo, c'est à travers elles que l'on peut définir la pratique du jeu¹. Cependant, on peut différencier celles qui sont montrées aux joueurs et celles qui régissent le jeu. Dans certains cas, le joueur doit connaître l'ensemble des règles pour jouer au jeu mais dans d'autres, il est possible d'y jouer sans n'y rien connaître et c'est un parti pris par les créateurs. Tino Sehgal est un artiste qui a choisi le parti pris de ne laisser aucun écrit, voir même aucune trace pour cette exposition : pas de catalogue d'exposition, pas de photographie ni de film documentaire. On trouve seulement quelques rares discussions où les règles des différentes œuvres de cette exposition ne seront jamais abordées. Le fait de cacher ces informations est appelé dans les jeux vidéo le « syndrome de la boîte noire » par Dunnigan². Parfois décrié, notamment par Dunnigan, le syndrome de la boîte noire permet de rendre la pratique plus intéressante. Dans la carte blanche laissée à Tino Sehgal, nous allons voir que l'expérience est unique et subjective car il n'y a aucune règle montrée. Nous verrons qu'il convient de les différencier des règles fondamentales de conception et des règles perçues par le visiteur.

Avant tout, il convient de décrire l'exposition vécue, de valeur subjective, le témoignage servira néanmoins de point de départ pour aborder les points qui suivront.

Premièrement, il n'y a pas de ticket comme l'on peut trouver chez d'autres expositions payantes, mais un simple tampon sur le poignet, qui s'effacera au premier lavage de mains. On peut émettre l'idée d'une métaphore : exposition qui n'a pas pour ambition de laisser de trace mais simplement d'avoir existé. C'est une démarche qui correspond aussi à la manière dont Sehgal vend son art, pas de papier ni de reçu. Les premières œuvres visibles sont les rideaux de

¹ SALEN K. & ZIMMERMAN E., 2003, Rules of play, Gamme Design Fundamentals, MIT Press. Edition numérique Chapitre 11 « Défining Rules ».

² DUNNIGAN J. F., 2000, Wargames Handbook : How to play and design commercial and professional Wargames (3^e ed.), p69.

perles de Félix González-Torres, frontière de l'exposition, cette barrière est accompagnée des ballons de poissons gonflables de Philippe Parreno, le tout éclairé par un plafond lumineux de Daniel Buren. Traverser les rideaux peut symboliser pour le visiteur le passage dans l'expérience de la carte blanche. A peine passé de l'autre côté, je me suis fait interpeller par un jeune adulte me demandant « Qu'est-ce qu'une énigme ? », cette œuvre d'art live³, a été imaginée par Tino Sehgal en 2016 et se nomme sobrement *Enigme*. Une fois ma réponse écoutée, il interprète quelques pas d'une gestuelle contemporaine en tournoyant sur lui-même. Il m'est impossible de savoir si ma réponse a influé sur cette gestuelle, mais en comparant mon expérience à celle des autres visiteurs avec ce même intervenant, à chaque fois l'échange semble se terminer avec des mouvements similaires. Je me dirige alors vers *This Progress*, (2006), qui sans nul doute est l'œuvre la plus attendue par les spectateurs. L'expérience commence par un enfant qui semble avoir 8 ans, Tena dans mon cas, et qui après s'être présentée et m'avoir demandé si je voulais bien la suivre m'a posé la question « Qu'est-ce que le progrès ? ». C'est en réalité la seule phrase que partagent tous ceux qui ont participé comme « spectateur » à l'œuvre : la première phrase, du premier interlocuteur. Il s'en est suivi un débat, où Tena ne portait aucun jugement par rapport à mes réponses, mais me relançait à la fin de chaque phrase afin que je puisse prolonger et mes raisonnements sur le sujet. Tout cela, tout en marchant d'un pas lent et régulier qui m'amena au second interlocuteur, un adolescent aux alentours de 18 ans, qui me demanda quelle avait été ma dernière recherche sur Wikipédia. Il s'en est suivi une discussion très animée, où cette fois-ci, chacun partagea son vécu et se confia. Le troisième interlocuteur était un adulte qui me raconta son arrivée à Paris avec son père, il se livra pleinement sur une partie de son passé et ses expériences de vie. J'avais d'avantage un rôle de confident passif que précédemment. Enfin, l'expérience s'acheva par un senior, Hervé, qui me posa les questions usuelles lorsqu'on rencontre quelqu'un pour la première fois : « Quel âge as-tu ? Qu'étudies-tu ? etc. » Avec lui, je descendis les escaliers qui m'amena au sous-sol. Une fois le trajet parcouru du point de départ au point d'arrivée, chaque interlocuteur s'éclipsait brusquement, nous laissant finir les conversations avec nous-même. La double porte du sous-sol franchie signifiait la fin du champ d'action de *This Progress*, mais l'état de déambulation continuait, je ne sentais pas vraiment la frontière avec les autres œuvres.

Comme lors de *This Progress*, l'espace au sous-sol était vide, immaculé de blanc, notion qu'on abordera par la suite, aucun objet, mis à part l'installation composée d'une pelouse mi mousse organique mi terre, sur laquelle je n'ai trouvé aucune information. Il y a donc de grandes chances qu'elle ait été imaginée par Tino Sehgal. Cependant bien qu'abandonné dans ce vaste milieu, je n'avais pas cette sensation de vide, l'expérience précédente m'ayant porté dans un état où je me

³ Tino Sehgal préfère parler d'œuvre d'art live, plutôt que de performance ou d'happening.

posais encore des questions sur ce que je venais de vivre. L'hypothèse est que cette sensation soit personnelle et due à mon parcours et à mes rencontres, mais plus l'intervenant était jeune, paradoxalement plus j'avais l'impression d'un questionnement sérieux.

Dans ce hall, je retrouvais certaines personnes qui avaient au début de l'exposition à l'étage posées la question : « qu'est-ce qu'une énigme ? » aux différents visiteurs. Ils formaient avec d'autres intervenants un groupe qui déambulait, et récitaient quelques choses en cœur entre la poésie et le chant : *These Associations* (2012). Sur la droite, on trouvait une pièce dans la pénombre où nos yeux devaient s'habituer pour aller jusqu'au bout et découvrir ce qu'il s'y cachait. Dans une autre salle, (portant le n° 37) se trouvait une enfant, la représentation d'Ann Lee, le personnage de manga acheté en 1999 par Philippe Parreno et Pierre Huyghe. Elle est parfois seule au centre de la pièce et s'interroge sur sa nature en tant que produit, œuvre d'art, mais elle est aussi parfois accompagnée d'un garçon du même âge, voir même de spectateurs qu'elle invite avec elle et qui doivent reproduire une lente chorégraphie de jeux de bras. En descendant encore un escalier en colimaçon, on trouve dans une pièce où se joue l'œuvre *This Objective of That Object*, (2004) de Tino Sehgal, six ou sept personnes tournées vers les murs blancs. Elles marchaient, suivant un certain parcours et répétaient régulièrement « The objective of this work is to become the object of a discussion », attendant qu'un spectateur parle afin d'improviser sur un mot. La salle étant un cube dont l'un de ses côtés se prolonge en couloir. L'un des membres de la performance bloque l'accès de la sortie, et les spectateurs doivent lutter à certains moments pour quitter la pièce. Il se trouve que contrairement aux restes des intervenants, ceux-là ont été choisis grâce à leurs connaissances. Ils sont professeurs, écrivains ou philosophes, et improvisent une discussion par rapport à un mot ou un concept, lâché par inadvertance ou non, pas l'un des « spectateurs ». Au même niveau, on retrouve une mise en scène de l'eau dans la pénombre par Pierre Huyghe. Les visiteurs ne sachant pas s'ils peuvent marcher dans les flaques ou non.

Comment aborder ces œuvres ? Quelle place avons-nous dans cette exposition ? Si l'on ne connaît rien auparavant de l'exposition et de l'artiste, on se demande légitimement quelle place occuper car il n'y a pas de règles décrites par Tino Sehgal, aucune documentation qui cadre généralement notre comportement. Les règles montrées sont donc à différencier des véritables règles imaginées par Tino Sehgal qui régissent l'exposition, et des règles perçues par le spectateur. Ces dernières, le spectateur va les faire évoluer lorsqu'il progresse dans l'exposition en fonction de ce qu'il voit et de ce qu'il découvre. Sauf qu'il y a nul objet exposé, c'est l'humain qui est première matière de l'exposition, presque 400 interprètes et nous, les visiteurs. On n'observe pas, « on éprouve une situation »⁴. Le fait qu'il n'y a pas

⁴ Interview de Rebecca Lamarche-Vadel, commissaire d'exposition qui accompagne ici l'artiste, parut le 10 octobre. LEQUEUX Emmanuelle, (2016), « Tino Sehgal, créateur d'échappées », *Le Monde*, [en ligne]. Disponible sur :

d'objet est une règle fondamentale et rend les frontières entre les œuvres floues, bien que ces dernières soient espacées spatialement. Il en résulte que le spectateur se retrouve dans une certaine errance à la recherche et à la découverte de ce qui l'entoure. C'est un mécanisme présent dans les jeux d'exploration, où le joueur n'est jamais guidé. Il expérimente l'environnement par lui-même. Utiliser le syndrome de la boîte noire est donc un réel choix du concepteur. Ici, le spectateur ne doit pas chercher la fin de l'exposition, celle-ci se composant de manière circulaire comme un tout, une entité générale propre. Il y a des passerelles d'une œuvre à l'autre. Il y a l'idée de la recherche à la découverte et à l'expérimentation de l'espace mais aussi des règles fondamentales qui régissent l'exposition. Cette recherche ne cesse que quand le spectateur le décide.

Les règles régissant l'exposition définissent une expérience propre à chacun. Tout d'abord par le degré de connaissance de ses dernières. Dans l'œuvre *This Objective of That Object* il faut savoir que le discours redondant des intervenants est, à l'origine, fait pour être interrompu par le spectateur. C'est une règle qui est grandement sous-entendue par le discours des différents intervenants dont la phrase sollicite le spectateur et sous-entend la potentielle interactivité « The objective of this work is to become the object of a discussion. ». Dans *This Progress*, la règle perçue est de nous inviter à nous dévoiler et à nous immerger pleinement dans l'œuvre par notre comportement. La facilité à échanger avec autrui est propre à chacun ; pour certains, il sera plus difficile de profiter pleinement de l'expérience. C'est notre vécu, celui de nos intervenants, voir la confrontation des deux qui va rendre nos parcours uniques. Il nous est impossible de deviner les règles qui façonnent ses expériences, celles-ci étant soigneusement gardées. Il nous est tout de même possible, vu la sélection des personnes animant l'œuvre, de déceler que la règle sous-jacente est la curiosité de l'intervenant à notre égard, afin que l'on se dévoile et que l'on parte à la rencontre de nous-même et d'autrui. Quand il avait réalisé cette pièce pour le Musée de Guggenheim à New-York, il avait expliqué « Je suis contre cette surestimation et surévaluation de l'objet dans notre société. Je mets mon travail en liaison avec ce temple de l'objet qu'est le musée et je remplace l'objet par un autre type de produit, plutôt immatériel, comme des situations, des expériences. »⁵. Lors de cet entretien, Tino Sehgal nous livrait aussi les axes de pensée qui ont déterminé cette œuvre « L'enfant commence par demander ce qu'est le progrès à une personne du public, explique l'artiste. Cette question, je la pose justement parce que nos sociétés occidentales ont fourni une réponse très claire tout au long des deux à trois cent dernières années. Je parle de l'extraction des ressources et richesses naturelles de notre planète, de leur métamorphose en biens de consommation et donc de la notion de bien-être... Mais au XXIe

http://www.lemonde.fr/arts/article/2016/10/10/tino-sehgal-createur-d-echappees_5010892_1655012.html [Consulté le 6 décembre 2016].

⁵ DESJARDINS Marie-Laure, « L'art à vivre de Tino Sehgal », (2016), [Consulté le 10 décembre 2016] <http://artshebdomedias.com/article/lart-a-vivre-de-tino-sehgal>

siècle, il est devenu évident que ce monde de progrès n'est plus viable. Ma démarche participe à cette réflexion. »⁶. Les notions perçues par le spectateur sont donc parfois éloignées de la réflexion de base du concepteur. C'est à ce dernier de s'interroger sur ce qu'il vit, s'il veut retracer le chemin de penser qui a abouti aux règles confectionnant cette œuvre.

Ce n'est pas la première carte blanche au Palais de Tokyo, il y avait eu celles faites, dans le passé, à Philippe Parreno en 2013 et au poète américain, John Giorno. Néanmoins, la carte blanche signifie 13 000m² à la pleine disposition de l'artiste. Dans cette exposition, l'une des règles fondamentales est de retrouver l'espace dans son plus simple appareil. On redécouvre les volumes de la bâtisse grâce aux murs blancs et à la lumière venant du plafond. On peut projeter nos idées dessus. L'espace même n'est donc pas seulement lieu mais aussi matière de l'exposition. Peut-on considérer cet espace d'exposition comme un White Cube, « ayant pour fonction de garantir l'autonomie de l'œuvre qui l'abrite »⁷ et étant laboratoire d'expérience⁸ ? Oui si l'on croit les caractéristiques décrites pour un cube blanc dans le document de recherche réalisé par Amélie Bernazzani et Frédéric Herbin et initié par Sammy Engramer : *White is White*. Le Palais de Tokyo accueille une exposition temporaire avec une architecture fonctionnelle et modulable en fonction de la scénographie des expositions temporaires. On y trouve une évacuation de tout décor et une réduction chromatique pour une neutralité des murs (blanc, gris...) où la lumière joue un rôle important. Les œuvres sont grandement espacées mais leur confrontation avec le spectateur est directe, l'institution du Palais de Tokyo passe en seconde plan.

Le cube blanc permet d'étudier l'état dans lequel les personnes ressortiront à la fin de l'exposition, après avoir fait une parenthèse dans un espace neutre aux dimensions spatio-temporelles arrêtées. Après avoir récolté de nombreux témoignages, il en est ressorti que les visiteurs sont encore dans un état second à la fin de l'exposition, repensant à leurs échanges passés et aux transmissions orales qu'ils viennent de partager. Le sentiment pour certains de ne pas être seulement acteur mais aussi œuvre. Il se produit alors une confusion entre spectateur et performeur. Tous continuent le dialogue initié par l'exposition avec soi-même, continuant même parfois la déambulation en dehors du palais de Tokyo. « Cette exposition a pour but d'interroger la notion de visite au XXI^e siècle. Comment le visiteur se fait-il une place face à une œuvre ? Et comment transformons-nous le monde avec nos choix ? » Rebecca Lamarche-Vadel⁹.

⁶ DEMAN Samantha, « Tino Sehgal – Zéro photo, zéro vidéo », (2010). [Consulté le 10 décembre 2016] <http://artshebdomedias.com/article/021010-tino-sehgal-zero-photo-zero-video/>

⁷ FERNANDEZ Sara, *L'Idéologie du white cube*, (2010), UniL, Dossier d'examen.

⁸ O'DOHERTY Brian, *White cube, l'espace de la galerie et son idéologie*, 2008, Zurich, Ed. jrp/ringier, Préface – *A plus d'un titre* de Patricia Falguières.

⁹ Interview de Rebecca Lamarche-Vadel, commissaire d'exposition qui accompagne ici l'artiste, parut le 17 octobre. CHAPON Benjamin,

En conclusion, les règles de conception de cette exposition sont pointues et logiquement cachées aux spectateur afin de renforcer l'expérience vécue par le spectateur, propre à chacun. Mais elles sont aussi le fruit d'une réflexion de l'artiste sur notre société de consommation de produits et de ressources matérielles. Les règles à l'origine de la scénographie sont pensées pour placer le spectateur comme matière première de l'exposition.

17/10/2016, « Tino Sehgal amène 300 participants en guise d'oeuvre pour son exposition au Palais de Tokyo », *20minutes*. [en ligne]. Disponible sur : <http://www.20minutes.fr/culture/1941243-20161017-tino-sehgal-amene-300-participants-guise-oeuvre-exposition-palais-tokyo> [Consulté le 612 décembre 2016].

Bibliographie

Ouvrages :

BERNAZZANI Amélie, HERBIN Frédéric & ENGRAMER Sammy
Engramer, *White is White*, (2010). Document de recherche.

DUNNIGAN J. F., 2000, *Wargames Handbook : How to play and design
commercial and professional Wargames* (3° ed.)

FERNANDEZ Sara, *L'Idéologie du white cube*, (2010), UniL, Dossier
d'examen.

O'DOHERTY Brian, *White cube, l'espace de la galerie et son idéologie*,
2008, Zurich, Ed. jrp/ringier,

SALEN K. & ZIMMERMAN E., 2003, *Rules of play, Gamme Design
Fundamentals*, MIT Press. Edition numérique.

Articles et journaux :

CHAPON Benjamin, 17/10/2016, « Tino Sehgal amène 300 participants en
guise d'oeuvre pour son exposition au Palais de Tokyo », *20minutes*. [en
ligne]. Disponible sur : [http://www.20minutes.fr/culture/1941243-
20161017-tino-sehgal-amene-300-participants-guise-oeuvre-exposition-
palais-tokyo](http://www.20minutes.fr/culture/1941243-20161017-tino-sehgal-amene-300-participants-guise-oeuvre-exposition-palais-tokyo)

DEMAN Samantha, « Tino Sehgal – Zéro photo, zéro vidéo », (2010).
Disponible sur : [http://artshebdomedias.com/article/021010-tino-sehgal-
zero-photo-zero-video/](http://artshebdomedias.com/article/021010-tino-sehgal-zero-photo-zero-video/)

DESJARDINS Marie-Laure, « L'art à vivre de Tino Sehgal », (2016).
Disponible sur : [http://artshebdomedias.com/article/lart-a-vivre-de-tino-
sehgal](http://artshebdomedias.com/article/lart-a-vivre-de-tino-sehgal)

GLICENSTEIN Jérôme, « *La place du sujet dans l'oeuvre interactive* »,
contribution à la revue en ligne *Artifices*, n° 4, « *Langages en perspective* »,
1996, http://www.ciren.org/artifice/artifices_4/glicen.html, 11-2010

LEQUEUX Emmanuelle, (2016), « Tino Sehgal, créateur d'échappées », *Le
Monde*, [en ligne]. Disponible sur :
[http://www.lemonde.fr/arts/article/2016/10/10/tino-sehgal-createur-d-
echappees_5010892_1655012.html](http://www.lemonde.fr/arts/article/2016/10/10/tino-sehgal-createur-d-echappees_5010892_1655012.html)

« *Médiation et art contemporain : des spécificités ?* », site de Muséopolis,
blog réalisé dans le cadre du Master
Pro 2 Cultures, Tourismes et Communication du CELSA,
[http://artcompublish.wordpress.com/2009/06/10/mediation-et-art-
contemporain-des-specificites](http://artcompublish.wordpress.com/2009/06/10/mediation-et-art-contemporain-des-specificites)