

GUY de Cointet, GRAC, Sète,

18 novembre 2006 - 4 février 2007.

N

18131 signes
par

Florence Derieux.

é à Paris en 1934, Guy de Cointet quitte la France pour les Etats-Unis en 1965 et devient résident américain en 1967. Il s'établit tout d'abord à New York, où il fréquente la Factory de Warhol et se lie d'amitié avec l'une de ses égéries qui deviendra plus tard l'une de ses actrices. Il devient l'assistant de Larry Bell qu'il suit ensuite à Los Angeles en 1968. Dès 1975, il enseigne la performance à l'Otis Art Institute de Los Angeles, contribuant ainsi à marquer toute une scène artistique californienne. Grand ami de Allen

Ruppertsberg, avec qui il partage un fort intérêt pour les livres et la culture vernaculaire, il fréquente alors des artistes tels que Bas Jan Ader, George Miller, John Baldessari, John Miller et Bob Wilhite. L'œuvre de Guy de Cointet démontre un intérêt tout particulier pour le langage et l'aspect visuel des mots, la performance et le théâtre, pour la scénographie, pour les couleurs et la lumière. Elle se déploie tout aussi bien sous la forme de films et vidéos, de livres, de dessins, de peintures, et d'objets qui ne sauraient être simplement définis comme des éléments de décor ou des sculptures. Si sa mort prématurée met, en août 1983, un point final au développement de cette démarche très personnelle et particulière, son influence semble pouvoir encore être perçue aujourd'hui. Et c'est ce que cette exposition tente de montrer, en mettant notamment l'accent sur le performatif et le théâtral, l'étrange et l'absurde, le détournement de la fonctionnalité des objets, l'importance du dispositif et l'interactivité.

Si Faire des choses avec des mots crée l'événement, c'est en partie du fait de la rareté avec laquelle sont présentées les œuvres de Guy de Cointet. C'est aussi la mise en scène de deux de ses pièces-performances, qui sont rejouées par deux fois au moment du

vernissage, et la participation des actrices initialement choisies par l'artiste qui fait date. Suivant de quelques années déjà la rétrospective organisée par le MAMCO de Genève¹, cette exposition organisée par Marie de Brugerolles se veut être également une mise en perspective du travail en présentant des œuvres d'artistes qui revendiquent l'influence de Guy de Cointet et qui, pour certains, ont largement contribué à sa reconnaissance: Paul McCarthy², Mike Kelley, Catherine Sullivan. De Cointet est en effet ce que l'on appelle parfois, et de façon toujours quelque peu mystérieuse, « un artiste d'artistes ». Ainsi, ont participé activement à l'installation de l'exposition certains de ses amis et de ses anciens collaborateurs, qu'il s'agisse de Larry Bell, qu'il assista au début de sa carrière, du fidèle Robert Wilhite, avec qui il collabore à de multiples reprises, ou de ses actrices, toujours prêtes à lui rendre un nouvel hommage. Ce statut si particulier qui semble auréoler l'ensemble de son œuvre prend tout son sens dans cette exposition qui parvient à la fois à révéler la capacité d'invention de de Cointet et à dessiner les contours de son influence sur toute une génération d'artistes californiens. L'aspect théâtral et performatif de certaines démarches artistiques suscitant actuellement un intérêt tout particulier, cette exposition a le mérite de souligner l'importance de cette figure qui parviendra, au tout début des années 1980, à dépasser l'art de la performance et à créer un type de théâtre performatif dont les sources peuvent être trouvées du côté du théâtre de Raymond Roussel, du mode de vie de Duchamp, de l'écriture automatique et de l'humour quasi absurde des Surréalistes mais aussi d'une certaine « sensibilité *Camp* ».

Guy de Cointet publie son premier livre, intitulé *ACRCIT*, en 1971. Il se présente sous la forme d'un journal, qui sera plus tard utilisé en tant qu'accessoire de scène. Dès lors apparaît l'influence de la technique du copier-coller (mais aussi bien évidemment de l'emprunt) inventée par Tristan Tzara – qui sera plus tard

« redécouverte » puis adaptée par William Burroughs et Brion Gysin –, de l'écriture automatique des Surréalistes, des traités sur la couleur de Mondrian ou de Kandinsky, du structuralisme ou encore des théories de l'information. Il imagine de nouveaux langages, des alphabets, qui sont autant de codes révélés au travers de dessins, de peintures et de textes. De plus, il mêle différents types et systèmes de langages : phrases trouvées, issues de publicités, d'émissions de radio ou de séries télévisées, de conversations techniques tirées de revues spécialisées, de journaux, de communiqués de presse d'expositions, etc. Il reçoit aussi très tôt l'influence de Raymond Roussel. Comme lui, ses œuvres sont le plus souvent perçues comme extrêmement déroutantes. Ses mécanismes d'écriture, souvent basés sur l'homophonie, avec les jeux de mots, les jeux de construction/déconstruction du langage, les effets typographiques et graphiques, poétiques, les double sens, sont en effet très complexes en apparence. Dans les faits, ces œuvres suivent un principe duchampien que résume finalement ce fameux « LOOQ » (look) = c'est le regardeur qui fait l'œuvre³. Ainsi, le sens de ces ensembles d'idéogrammes, d'anagrammes et de cryptogrammes est à décrypter par le regardeur, qui devient acteur. La forme abstraite semble alors former une lettre, qui se rapporte à un mot, puis à une phrase, puis un ensemble de phrases, et ainsi de suite... La recherche du sens n'est rien ; c'est l'appréhension du code qui prévaut. L'artiste ne souhaite pas que le lecteur tente de traduire ou décoder les livres. Au contraire, il veut uniquement qu'il sache qu'il existe une organisation spécifique.

Guy de Cointet en vient bientôt à considérer que ses livres sont si abstraits qu'il lui faut montrer un autre aspect de son travail. Il décide alors de les utiliser dans des performances, mais sous des formes agrandies pour que le public puisse voir ce qui est écrit et dessiné. Cet intérêt pour l'écriture va donc rapidement évoluer et le faire passer du côté de la performances puis des pièces de théâtre, qui doivent être comprises comme des extensions de son travail sur les codes. De même, la musique qui accompagne certaines des pièces doit-elle aussi être comprise comme des codes. En 1973, sa première performance est présentée en mai à la Cirrus Gallery de Los Angeles puis une seconde le sera en novembre à la Galerie Sonnabend à Paris. L'exposition du CRAC de Sète démarre avec une salle dans laquelle sont présentées onze vidéos documentant des pièces mises en scène par l'artiste lui-même ou jouées après sa mort. Créant des passages entre ses systèmes linguistiques et leur traduction visuelle, son œuvre prend alors corps dans un espace toujours lié à la performance, mais qui commence à se rapprocher du théâtre. Il met en scène des pièces qui sont uniquement jouées dans des lieux d'art, mais qui plus tard, en France, seront présentées dans des théâtres. Les textes, les objets scéniques, les éléments de décor, sont comme autant d'œuvres qui participent à ce qui peut peut-être être décrit comme un « théâtre de performance » (en référence au concept de « théâtre de danse » que Pina Bausch introduit presque à la même époque, et avec qui il partage le désir de « présenter visuellement les différentes relations humaines⁴ »). Ce qui caractérise en effet les pièces sont leur aspect théâtral, une théâtralité très poussée, toujours exagérée.

Les pièces de Guy de Cointet sont des histoires ouvertes, et qui le plus souvent le restent entièrement. La spécificité de cet art est en effet de ne pas prendre en compte cet autre « élément » incontournable au théâtre : l'intrigue. Car, comme l'expliquait Barthes dans *S/Z* les codes sont importants, et non l'action qui forme l'intrigue⁵. Chaque pièce semble en effet ouvrir autant de faisceaux d'histories qu'il est possible d'en imaginer. Peu avant sa

mort, de Cointet répondait à Emily Hicks qui lui demandait si l'activité de raconter des histoires sur les objets devenait alors l'intrigue, puisque « la pièce débute avec un auditoire ne sachant rien et se termine lorsqu'ils sont "libérés" de leur confusion par rapport aux objets » : « *Oui, mais pas toujours. Dans la dernière performance, Five Sisters, il n'y avait aucun accessoire, uniquement de la lumière. Celle-ci était réalisée techniquement par Eric Orr, ainsi que les couleurs. Il utilisait des couleurs très vives : le pourpre, le magenta, le jaune et le bleu. Quelquefois, les lumières répondaient à ce dont les acteurs discutaient. Par exemple, pour se détendre on a besoin de couleur bleue. Une actrice dit "C'est si bleu", et lentement elle commence à devenir complètement bleue. Un autre personnage est très sensible au soleil ; en fait, elle ne le supporte pas. A un moment donné, un carré d'un jaune brillant apparaît ; lorsqu'elle le voit elle est prise de malaise, et devient ainsi totalement furieuse, hors d'elle.* »

Les « objets scéniques » fabriqués par l'artiste ne peuvent être considérés comme des éléments de décor ou des sculptures. Ces formes géométriques colorées, primaires, ne peuvent en aucun cas être considérées comme « minimales ». Une attention extrême est portée au choix des couleurs, très vives, au type de carton, aux dimensions. De la même façon, les instructions de fabrication sont très précises : l'artiste les recouvrait par exemple régulièrement de nouvelles couches de peinture. Tous ces objets participent au jeu. Toutes les histoires naissent des objets. Ils ponctuent l'espace et influent ainsi sur le jeu des acteurs car c'est l'espace physique qui définit complètement l'action. Parallèlement, ils sont manipulés par les acteurs et ce sont les mots prononcés par ces mêmes acteurs qui leur attribuent une fonction, une identité et, éventuellement, une signification. Ils sont comme autant de signes révélant les codes à décrypter. « *Les éléments visuels fonctionnent comme des énigmes à résoudre. A mesure que la pièce se déroule, ces éléments, généralement abstraits, [...] trouvent leur identité et prennent leur place dans le dialogue et les activités des acteurs* dit de Cointet à propos de *Tell Me*. *Tous les objets sont utilisés dans l'action, donc tout se passe ensemble. Les acteurs parlent de tous les objets, l'un après l'autre, jusqu'à ce que les énigmes soient résolues*⁷. » L'ensemble est une accumulation de détails d'où le récit émerge peu à peu. Les stratégies de présentation de ces œuvres – textes, dessins, peintures et autres objets – sont donc de fait centrales. Il s'agit en effet, tout en parvenant à faire exister l'ensemble des éléments, à « réactiver » l'aspect essentiellement performatif des objets. Dans l'exposition de qu'avait organisée Paul McCarthy en 1996, ce dernier avait lui-même dessiné différents dispositifs de monstration des œuvres : quelques tables blanches, quelques discrètes étagères... et c'est ce mode de présentation qui est, de manière générale, repris ici. Les livres sont ainsi présentés sur des étagères, les dessins et les éditions dans des vitrines, et les objets sur des tables ou directement sur ces plateformes qui font la particularité de cette exposition. En effet, chaque dispositif scénique est présenté sur une sorte de grande estrade. Ainsi, les « scènes » sur lesquelles ont été jouées par deux fois le jour du vernissage les « théâtres de performance », *My Father's Diary* (1975) et *Tell Me* (1978), servent-elles de dispositifs lorsque les objets ne sont plus « joués ». La première parle d'un homme qui, sur son lit de mort, donne un livre à sa fille. Celui-ci est rempli de textes, de signes, de diagrammes, de dessins... « *Ceci est mon journal* » lui dit-elle, mais il est trop faible pour poursuivre. Il meurt. A cet instant, la guerre commence et emporte avec elle la jeune fille et son journal. A l'aide de ce grand livre, elle tente d'expliquer les histoires qu'il renferme, page après page. Ce qui ressort de cette pièce, c'est avant tout sa grande théâtralité. Comme le décrivait James Welling : « *Il réintroduit de manière intéressante des matériaux, tels les décors, la narration, les poses, que d'autres évitent*⁸. »

« redécouverte » puis adaptée par William Burroughs et Brion Gysin –, de l'écriture automatique des Surréalistes, des traités sur la couleur de Mondrian ou de Kandinsky, du structuralisme ou encore des théories de l'information. Il imagine de nouveaux langages, des alphabets, qui sont autant de codes révélés au travers de dessins, de peintures et de textes. De plus, il mêle différents types et systèmes de langages : phrases trouvées, issues de publicités, d'émissions de radio ou de séries télévisées, de conversations techniques tirées de revues spécialisées, de journaux, de communiqués de presse d'expositions, etc. Il reçoit aussi très tôt l'influence de Raymond Roussel. Comme lui, ses œuvres sont le plus souvent perçues comme extrêmement déroutantes. Ses mécanismes d'écriture, souvent basés sur l'homophonie, avec les jeux de mots, les jeux de construction/déconstruction du langage, les effets typographiques et graphiques, poétiques, les double sens, sont en effet très complexes en apparence. Dans les faits, ces œuvres suivent un principe duchampien que résume finalement ce fameux « LOOQ » (look) = c'est le regardeur qui fait l'œuvre³. Ainsi, le sens de ces ensembles d'idéogrammes, d'anagrammes et de cryptogrammes est à décrypter par le regardeur, qui devient acteur. La forme abstraite semble alors former une lettre, qui se rapporte à un mot, puis à une phrase, puis un ensemble de phrases, et ainsi de suite... La recherche du sens n'est rien ; c'est l'appréhension du code qui prévaut. L'artiste ne souhaite pas que le lecteur tente de traduire ou décoder les livres. Au contraire, il veut uniquement qu'il sache qu'il existe une organisation spécifique.

Guy de Cointet en vient bientôt à considérer que ses livres sont si abstraits qu'il lui faut montrer un autre aspect de son travail. Il décide alors de les utiliser dans des performances, mais sous des formes agrandies pour que le public puisse voir ce qui est écrit et dessiné. Cet intérêt pour l'écriture va donc rapidement évoluer et le faire passer du côté de la performances puis des pièces de théâtre, qui doivent être comprises comme des extensions de son travail sur les codes. De même, la musique qui accompagne certaines des pièces doit-elle aussi être comprise comme des codes. En 1973, sa première performance est présentée en mai à la Cirrus Gallery de Los Angeles puis une seconde le sera en novembre à la Galerie Sonnabend à Paris. L'exposition du CRAC de Sète démarre avec une salle dans laquelle sont présentées onze vidéos documentant des pièces mises en scène par l'artiste lui-même ou jouées après sa mort. Créant des passages entre ses systèmes linguistiques et leur traduction visuelle, son œuvre prend alors corps dans un espace toujours lié à la performance, mais qui commence à se rapprocher du théâtre. Il met en scène des pièces qui sont uniquement jouées dans des lieux d'art, mais qui plus tard, en France, seront présentées dans des théâtres. Les textes, les objets scéniques, les éléments de décor, sont comme autant d'œuvres qui participent à ce qui peut peut-être être décrit comme un « théâtre de performance » (en référence au concept de « théâtre de danse » que Pina Bausch introduit presque à la même époque, et avec qui il partage le désir de « présenter visuellement les différentes relations humaines⁴ »). Ce qui caractérise en effet les pièces sont leur aspect théâtral, une théâtralité très poussée, toujours exagérée.

Les pièces de Guy de Cointet sont des histoires ouvertes, et qui le plus souvent le restent entièrement. La spécificité de cet art est en effet de ne pas prendre en compte cet autre « élément » incontournable au théâtre : l'intrigue. Car, comme l'expliquait Barthes dans *S/Z* les codes sont importants, et non l'action qui forme l'intrigue⁵. Chaque pièce semble en effet ouvrir autant de faisceaux d'histoires qu'il est possible d'en imaginer. Peu avant sa

mort, de Cointet répondait à Emily Hicks qui lui demandait si l'activité de raconter des histoires sur les objets devenait alors l'intrigue, puisque « la pièce débute avec un auditoire ne sachant rien et se termine lorsqu'ils sont "libérés" de leur confusion par rapport aux objets » : « Oui, mais pas toujours. Dans la dernière performance, *Five Sisters*, il n'y avait aucun accessoire, uniquement de la lumière. Celle-ci était réalisée techniquement par Eric Orr, ainsi que les couleurs. Il utilisait des couleurs très vives : le pourpre, le magenta, le jaune et le bleu. Quelquefois, les lumières répondaient à ce dont les acteurs discutaient. Par exemple, pour se détendre on a besoin de couleur bleue. Une actrice dit "C'est si bleu", et lentement elle commence à devenir complètement bleue. Un autre personnage est très sensible au soleil ; en fait, elle ne le supporte pas. A un moment donné, un carré d'un jaune brillant apparaît ; lorsqu'elle le voit elle est prise de malaise, et devient ainsi totalement furieuse, hors d'elle⁶. »

Les « objets scéniques » fabriqués par l'artiste ne peuvent être considérés comme des éléments de décor ou des sculptures. Ces formes géométriques colorées, primaires, ne peuvent en aucun cas être considérées comme « minimales ». Une attention extrême est portée au choix des couleurs, très vives, au type de carton, aux dimensions. De la même façon, les instructions de fabrication sont très précises : l'artiste les recouvrait par exemple régulièrement de nouvelles couches de peinture. Tous ces objets participent au jeu. Toutes les histoires naissent des objets. Ils ponctuent l'espace et influent ainsi sur le jeu des acteurs car c'est l'espace physique qui définit complètement l'action. Parallèlement, ils sont manipulés par les acteurs et ce sont les mots prononcés par ces mêmes acteurs qui leur attribuent une fonction, une identité et, éventuellement, une signification. Ils sont comme autant de signes révélant les codes à décrypter. « Les éléments visuels fonctionnent comme des énigmes à résoudre. A mesure que la pièce se déroule, ces éléments, généralement abstraits, [...] trouvent leur identité et prennent leur place dans le dialogue et les activités des acteurs dit de Cointet à propos de *Tell Me*. Tous les objets sont utilisés dans l'action, donc tout se passe ensemble. Les acteurs parlent de tous les objets, l'un après l'autre, jusqu'à ce que les énigmes soient résolues⁷. » L'ensemble est une accumulation de détails d'où le récit émerge peu à peu. Les stratégies de présentation de ces œuvres – textes, dessins, peintures et autres objets – sont donc de fait centrales. Il s'agit en effet, tout en parvenant à faire exister l'ensemble des éléments, à « réactiver » l'aspect essentiellement performatif des objets. Dans l'exposition de qu'avait organisée Paul McCarthy en 1996, ce dernier avait lui-même dessiné différents dispositifs de monstration des œuvres : quelques tables blanches, quelques discrètes étagères... et c'est ce mode de présentation qui est, de manière générale, repris ici. Les livres sont ainsi présentés sur des étagères, les dessins et les éditions dans des vitrines, et les objets sur des tables ou directement sur ces plateformes qui font la particularité de cette exposition. En effet, chaque dispositif scénique est présenté sur une sorte de grande estrade. Ainsi, les « scènes » sur lesquelles ont été jouées par deux fois le jour du vernissage les « théâtres de performance », *My Father's Diary* (1975) et *Tell Me* (1978), servent-elles de dispositifs lorsque les objets ne sont plus « joués ». La première parle d'un homme qui, sur son lit de mort, donne un livre à sa fille. Celui-ci est rempli de textes, de signes, de diagrammes, de dessins... « Ceci est mon journal » lui dit-elle, mais il est trop faible pour poursuivre. Il meurt. A cet instant, la guerre commence et emporte avec elle la jeune fille et son journal. A l'aide de ce grand livre, elle tente d'expliquer les histoires qu'il renferme, page après page. Ce qui ressort de cette pièce, c'est avant tout sa grande théâtralité. Comme le décrivait James Welling : « Il réintroduit de manière intéressante des matériaux, tels les décors, la narration, les poses, que d'autres évitent⁸. »