

## LA PERFORMANCE "REFERENCE"

PAR LES ARTISTES MICHAEL AERTS ET VADIM VOSTERS

PRESENTEE POUR LA PREMIERE FOIS EN PUBLIQUE EN NOVEMBRE 2009

A "PERFORMA", BIENNALE DE LA PERFORMANCE DE LA VILLE DE NEW YORK

Les artistes belges Michael Aerts et Vadim Vosters poursuivent un dialogue artistique et personnel depuis quelques années. Ils ont en commun leurs affinités avec l'histoire culturelle du monde, qu'ils actualisent pour créer des expériences inédites et des symboles porteurs de connotations différentes. Chaque artiste développe son travail de façon autonome. Aerts travaille principalement en dessin, sculpture et installation, Vosters se concentre sur la peinture expérimentale et l'installation. Chacun attache beaucoup d'importance à la notion théâtrale, l'intégration dans l'espace et dans le paysage environnant. Ces éléments reviennent dans la performance "Reference".

Un dialogue continu entre deux individus à haut profil connaît des hauts et des bas, des moments de connivence et de distance, de confrontation et de générosité, de sursaut et d'épuisement. Dans le monde occidental, surtout dans les milieux dirigeants et intellectuels, les mots priment sur les rapports corporels. Pourtant chaque relation se trahit aussi par les mouvements, attitudes et expressions du corps. Quand les mots ne trouvent plus de réceptacle bienveillant, il se produit un court-circuit dans le dialogue. Depuis les temps révolus où les finesses du langage étaient moins développées et les pulsions physiques moins maîtrisées, la non-recevoir mutuelle dégénérait en combat ouvert. Prenons par exemple l'Europe du Moyen Age où la noblesse trouvait mille occasions de se battre sans merci. La société environnante avait tout intérêt de canaliser et de courtoiser cette violence excessive. L'escrime représentait un combat codifié d'où il y avait plus de chance de sortir sain et sauf. Quand les mots ne suffisaient plus, le duel était un moyen de d'obtenir gain de cause ou de se devoir résigner. L'escrime devenait civilisée en comparaison avec la manipulation brutale des espadons et des hâches. La dextérité et l'intelligence y avait plus de part que l'emploi de la seule force brutale. Le duel rejoignait de plus en plus le domaine codifié de la courtoisie nobiliaire. Un langage esthétique à l'escrime et au duel se développait, avec ces armes et vêtements propres, ces attitudes et codes de combat prescrits.

Aerts et Vosters pratiquaient tous les deux séparément l'escrime avant de se lancer dans cette performance, le premier la version théâtrale, le deuxième comme sport. Ils réfèrent en particulier à une époque transitoire de la renaissance en Italie du Nord où le combat se tenait avec deux épées à la fois. Le combat évoluait vers un jeu d'équilibre de forces. L'escrime devenait à terme un jeu de dialogue physique, un événement théâtral ou sportif. Le but principal n'est plus de tuer – ce qui ne prend pas nécessairement beaucoup de temps – mais de poursuivre une altercation d'une autre manière. La durée du combat gagne en poids. On retrouve dans l'escrime un nombre de positions, de gestes et de mouvements qu'on ne retrouve nul part ailleurs. C'est le médium par excellence pour un combat à la fois physique et psychologique entre deux individus. L'aspect public de l'escrime ajoute à l'esthétique du jeu, de l'accoutrement, de la mise-en-scène.

L'héritage culturel renferme tout un potentiel de symboles et d'actes, souvent somnolents avec l'évolution du temps. Chaque époque ou civilisation investit des attitudes et phénomènes spécifiques, qui révèlent à chaque fois d'autres aspects de la nature humaine. La psychologie d'évolution nous apprend que la nature humaine reste en grande partie la même depuis les débuts de la civilisation. Les époques historiques et modernes sont nos voisins immédiats dans la ligne du temps. La réadoption de symboles et actes du passé peuvent ressusciter des expériences révolues. Cette réédition sera toujours une expérience contemporaine. Aerts et Vosters ne font pas la reconstruction historique, impossible à cause du contexte changeant. Ils utilisent aussi bien des éléments historiques que contemporains de l'escrime pour déboucher à une performance unique. Chaque époque remplit de sa propre façon les symboles du passé, qui prennent ici une tournure contemporaine. La stratification de l'histoire reste présente, mais les nouvelles connotations prennent le dessus.

La performance "Refence" est une oeuvre en évolution qui a comme sujet le dialogue physique et mental entre deux artistes. Le duel est précédé d'une quête mentale et un échange discursif. L'escrime remplit le vide après le mutisme. Le dialogue prend alors la tournure d'une confrontation physique. Chaque performance contient des moments uniques, inscrits dans le temps. Il s'agit d'un jeu de questions et de réponses physiques dans un champ de tension délimité. Il faut attaquer et parer. Des gestes contractés et élégants y vont de pair. Des comparaisons s'imposent avec l'échiquier, la toile du peintre, l'écran du cinéaste ou l'espace d'un artiste en installation. Chaque protagoniste déploie son propre style de mouvement. Des rapports se dessinent avec la danse, sur fond d'un jeu d'ombres. La lutte s'achève sans vainqueur et vaincu. Les protagonistes apparaissent et disparaissent sur scène sans conclusion finale. La confrontation est à chaque fois reporter, parce que le dialogue va ensuite se poursuivre.

Au moment de leur apparition les protagonistes costumés se cachent derrière leurs masques, qui offrent une protection aussi bien psychologique que physique. Autant que le combat se développe, les masques sont jetés et les artistes se battent à tête nue avec tous les risques que ça implique. A leur apparition initiale ils ne sont pas sans évoquer les harnais modernes, les cocons d'insectes, ou encore pour s'approcher du présent, les scaphandres, les motards, et même les vêtements à pression totale utilisés dans l'aéronautique. Cela ajoute à l'apparition étrange, encore plus apparent sur les photos de Aerts et Vosters en l'absence de publique. La confrontation se poursuit derrière les écrans. Ces images mettent en scènes des combats dans des situations isolés en pleine ville: le balcon d'un appartement, un entrepôt, un parc public sur fond de gratte-ciel. Ces apparitions révèlent du secret, de la dérive, ou de la science fiction. L'aliénation s'y fait sentir dès que l'homme s'éloigne dans le temps. L'invasion d'un passé éloigné dans la vie urbaine nous déoriente, mais le même effet pourrait se reproduire de la projection soudaine parmi nous d'un avenir éloigné. Dans leur étrangeté le passé et l'avenir se touchent quelque part et provoquent l'aliénation dans le présent. Si cela est vrai pour la société en général, la réutilisation et réinterprétation de symboles du passé puissent enrichir l'expérience artistique. La distance et l'aliénation engendrent une compréhension nouvelle du présent.

Filip Luyckx