

Depuis la Renaissance et les différentes classifications des arts, on considérait que chaque pratique devait être définie par la spécificité de son médium (la planéité de la peinture, le volume de la sculpture, etc.).

Au milieu des années 1960, cette position critique, alors dominante, devient l'objet d'une remise en cause, notamment parce qu'elle exclut de fait une multiplicité de pratiques transversales qui, rejetant les distinctions académiques, se fondent sur la rencontre entre les artistes et le croisement des savoir-faire, à l'instar de mouvements bien antérieurs comme **le constructivisme, Dada, le Bauhaus et le surréalisme.**

Les mouvements artistiques des années 1960 : le pop art new-yorkais ou Fluxus en Europe, affirment leur volonté de décloisonner les pratiques, de s'ouvrir à tous les arts, **jusqu'à une dilution, voire la disparition de la notion même de discipline artistique.**

Les « arts plastiques », sans cesse redéfinie, accueillent depuis une multiplicité de démarches pluridisciplinaires, impulsant un mouvement plus général de mélange des genres, devenu norme, à mettre en lien avec les dynamiques du monde globalisé.

Dans la suite de ses travaux sur « l'esthétique relationnelle » le critique Nicolas Bourriaud définit ainsi l'artiste d'aujourd'hui sous le terme de « "radicant" : un artiste nomade, aux trajectoires multiples, constamment déraciné, ouvert à toutes les hybridations ».

L'OUVERTURE DES ARTS PLASTIQUES AUX AUTRES FORMES ARTISTIQUES

Pratiques artistiques multi-, pluri-, inter- et transdisciplinaires

Années 1960 :

-Apparition des termes « interdisciplinarité » ou « pluridisciplinarité » dans les dictionnaires, -renvoie aux différents types de relations mises en jeu entre pratiques.

Les catégories de « multidisciplinaire » et de « pluridisciplinaire » font ainsi référence à la production en commun d'œuvres qui respectent la spécificité de chacune des disciplines impliquées (médiums, techniques, méthodes, langages, etc.).

La multidisciplinarité réunit des productions d'artistes qui évoluent dans un même champ disciplinaire global mais dont les techniques diffèrent localement (par exemple, la peinture et la sérigraphie sont deux déclinaisons d'arts graphiques)

La pluridisciplinarité regroupe des coopérations fondées sur un partage clair entre les disciplines et le respect de leurs spécificités respectives (sculpture et vidéo, peinture et performance, etc.).

L'interdisciplinarité désigne l'interaction de différentes pratiques qui exercent une influence réciproque l'une sur l'autre et se modifient dans l'utilisation combinée de leurs formes d'expression (rencontre entre art et science).

La transdisciplinarité est l'expression la plus radicale de la confusion des disciplines dans une coopération qui se place au-delà des différences entre disciplines, inaugurant des œuvres transitives et protéiformes (de type happening, performance totale, installation multimédia).

Quel que soit leur mode d'interaction, **les rencontres entre plusieurs disciplines naissent d'une volonté commune des artistes de se confronter à des techniques, des outils, des langages et des matériaux nouveaux dont ils n'ont pas nécessairement la maîtrise.**

Elles rendent indispensable la mise en place d'une méthodologie commune, d'un dialogue solidaire, d'une transmission des savoirs, qui conditionnent et favorisent le travail collectif.

Arts plastiques et arts vivants

Wagner considère l'opéra comme « œuvre d'art totale ».

Musiciens, metteurs en scène, plasticiens, stylistes, poètes et dramaturges allient en effet leurs compétences dans la production de spectacles à plusieurs entrées sensorielles.

1950, Maurice Béjart et Nicolas Schöffer, en France, et le Black Mountain College, aux États-Unis, sont précurseurs d'un mouvement général de communication interdisciplinaire,

Les années 1960 entérinent le croisement entre les esthétiques du *white cube*, le « cube blanc » devenu un standard des espaces d'exposition contemporains, et de la *black box*, la « boîte noire » désignant l'espace de la scène.

Il répond à une volonté de déconstruire les conventions et d'assouplir les normes académiques en déplaçant les pratiques hors de leurs lieux traditionnels, de donner forme à une sorte d'archéologie comparative.

Arts plastiques et danse

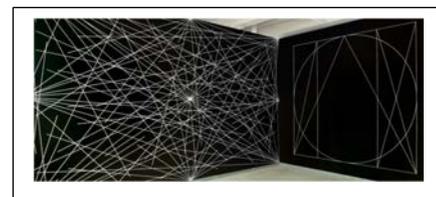
La danse postmoderne et l'art d'avant-garde trouvent un point de chute commun dans les premières expérimentations de ce que l'on désignera plus tard comme le courant de « l'art minimal », et dont le **Judson Dance Theater** constitue l'un des foyers les plus actifs.

La réussite de cette rencontre tient au désir de revenir à un certain « point zéro » (du corps, de la matière, du geste).

Cette régression vers les principes premiers et les structures fondatrices des arts passe par une économie des moyens commune et **évacue les artifices superflus, la théâtralité de l'art.**

La plupart du temps, l'œuvre plastique joue le rôle de scénographie et permet d'organiser l'action, à l'image des deux scènes découpées par Sol LeWitt pour *Dance*, auxquelles s'ajoute un espace de projection, un écran en fond qui redouble la chorégraphie et introduit un jeu d'échelle entre le réel et le film.

Lucinda Childs avec Sol LeWitt, *Dance*, 1979



Les wall drawings de Sol Le Witt

- Lucinda Childs a une méthode de travail particulière dès 1973 : des diagrammes. Pour *Dance*, elle crée un diagramme à partir duquel elle élabore les détails de la chorégraphie. Des schémas **sériels** et répétitifs précisent les combinaisons des mouvements des danseurs. Au moment des répétitions, elle individualise le parcours des danseurs.
- Le point commun entre Childs et Le Witt se trouve dans cet **intérêt pour la série**. Un lien s'opère entre la manière dont Childs travaille ses chorégraphies et celle dont Le Witt travaille ses dessins sériels muraux in situ (*Wall Drawings*) entre 1970 et 1980.
- La série permet alors d'exploiter à l'infini la logique graphique de chaque motif. Par exemple, l'arc de cercle du Wall-Drawing #357 de Sol LeWitt multiplié sur les murs et un parallèle de la ligne droite et de la diagonale du répertoire des danses minimalistes de Lucinda Childs.
- Vidéo documentaire sur la pièce *Dance* : interview de Lucinda Childs (6mn) <https://www.numeridanse.tv/videotheque-danse/lucinda-childs-0>

Habitué des invitations à créer avec les chorégraphes, Robert Rauschenberg figure une sorte de position-limite en affirmant clairement vouloir conserver son autonomie, au point de ne pas savoir comment travaillent ses collaborateurs. Dans ce cas, les affinités initiales suffisent à ce que des jeux de résonances et de correspondances s'établissent entre l'œuvre plastique et la danse, même s'il paraît plus juste de parler de « logiques agrégatives », où se juxtaposent des initiatives individuelles, que d'associations co-créatives, fondées, elles, sur une réunion, voire une fusion, des démarches de chacun.

Set and Reset

- C'est la pièce la plus populaire de Trisha Brown.
- Rauschenberg imagine un prisme aérien sur lequel se projettent des images télévisuelles en noir et blanc. Le rectangle scénique induit les directions de la phrase dansée initiale. Brown assortit celle-ci d'un jeu de consignes : être simple, agir d'instinct, être visible ou caché, sortir, entrer, tracer une ligne.
- Des duos et trios viennent éclore au milieu du plateau et complexifier l'espace. Cette danse continue d'explorer les lieux inédits : une danseuse portée à l'horizontale marche le long du mur de fond de scène et autour des pendlons, un duo est exécuté par un couple à l'orée de la scène.



Set and Reset est emblématique du cycle des Instabilités Moléculaires, nom donné par le critique d'art Klaus Kertess en regard de la nature imprévisible, tumultueuse et fluide de la danse de Brown à cette période. Le tremblé chorégraphique est renforcé par les projections suspendues et le voile transparent des costumes qui masquent à peine la nudité des danseurs.

Source de la diapo : Emmanuelle Huynh, notice pour Le Dictionnaire de la danse, Larousse, 1999.

Les Events et Merce Cunningham



- *L'Event* se rattache très précisément à l'œuvre du chorégraphe **Merce Cunningham** – lui-même très proche de *Fluxus*.
- *L'Event* consiste à présenter des spectacles de danse **dans tous types de lieux** non spécifiquement conçus à cet effet, et à le faire selon **des modes d'exécution aléatoires** d'extraits des pièces préexistantes sélectionnées de manière également aléatoire.
- Ainsi sont mises en cause les limites qui pourraient circonscrire ce qu'on entend par « pièce de danse ».
- Un **event** consiste à prélever des extraits de pièces, à les assembler et à les faire exécuter dans un ordre et une distribution aléatoires. La date du 1^{er} event est de 1964, il a été présenté au musée de Vienne en Autriche. Depuis ce sont 800 events qui ont été produits. A la mort de Merce Cunningham c'est Robert Swinston qui a repris la tête de la compagnie de danse finalement dissoute en 2012.

« Présenté sans entracte, Event consiste en des danses complètes ou des extraits de danses du répertoire avec souvent de nouvelles séquences arrangées pour une performance et un lieu particulier, avec plusieurs activités séparées qui se déroulent en même temps pour permettre moins une soirée de danse que l'expérience de la danse ». Merce Cunningham

- C'est la rencontre de Merce Cunningham avec John Cage qui sera déterminante (notamment pour l'idée de « l'aléatoire »). En 1952, les 2 artistes avec Robert Rauschenberg et David Tudor réalisent leur 1^{er} happening nommé ***Untitled Event*** : Cunningham danse, Cage parle, Rauschenberg diffuse des diapositives et enfin Tudor joue de la musique.
- Rapidement des plasticiens comme : Warhol, Duchamp, Rauschenberg, Nauman, Johns réalisent des décors pour ses spectacles.
- Nouveauté introduite par Merce Cunningham : il ôte le côté narratif de la danse, couper les liens liés à l'émotion, au sensible, ne plus lier les mouvements des danseurs au rythme de la musique.
- Courte vidéo de l'INA, portrait de Merce Cunningham : <http://www.ina.fr/video/1851300001028>
- Sur la carrière de M.C. (collaboration avec Warhol Silver Cloud) : <https://www.numeridanse.tv/videotheque-danse/merce-cunningham-1919-2009-la-danse-en-heritage>



- Rainforest, 1968, New York. Collaboration avec Andy Warhol.

Le titre de RainForest provient des souvenirs d'enfance de Merce Cunningham, du nord-ouest et de la forêt tropicale de la péninsule olympique.

RainForest diffère des autres pièces de Cunningham car, à l'exception de Cunningham, chacun des six danseurs a joué son propre rôle, puis a quitté la scène et n'est jamais revenu.

Andy Warhol a accepté de laisser Cunningham utiliser son installation Silver Clouds - plusieurs ballons Mylar en forme d'oreillers remplis d'hélium, de sorte qu'ils flottent librement dans l'air. Les danseurs portaient des justaucorps et collants de couleur chair que Jasper Johns (non crédité) coupait avec une lame de rasoir, pour donner aux costumes une apparence rugueuse.

La musique de David Tudor évoque les cris et les bruits d'oiseaux et d'animaux.

Andy Warhol, La Factory, New York, 1963

- Il s'agit d'un espace de création proche d'un atelier traditionnel par son organisation hiérarchique, Warhol jette les bases du travail entouré d'assistants, mais c'est aussi un lieu en perpétuelle ébullition où se rencontrent le grand monde et l'underground new-yorkais.
- LE PREMIER LOFT (LA SILVER FACTORY)
- Installée dans une friche industrielle de la 47e rue Est de New York, l'atelier ouvert par Andy Warhol en 1964 reflète non seulement sa méthode de travail mais aussi sa personnalité. Dans ce grenier entièrement recouvert, jusqu'aux toilettes, de papier d'argent, de peinture argentée et d'éclats de miroirs, collectionneurs, galeristes et conservateurs de musée côtoient l'entourage de l'artiste : des personnalités issues de la culture underground (junkies, travestis, prostitués, devenues de véritables célébrités à New York).



- *En 1968, la Factory* déménage dans un autre loft, à Union Square West (suite à la tentative d'assassinat de Warhol en juin 1968, par une jeune actrice, l'atelier est profondément réorganisé).
- Il est désormais difficile d'être accepté dans les nouveaux locaux. Avec une décoration très sobre, un plancher ciré, de grandes fenêtres, des meubles précieux, ces locaux s'apparentent plus au siège d'une entreprise qu'à un atelier d'artiste. Néanmoins, si Warhol restreint le cercle de ses collaborateurs, il n'en conserve pas moins la même méthode de travail où la subjectivité de l'artiste s'efface derrière une succession de dispositifs.
- Le processus créatif déployé par Warhol depuis ses débuts vise dans ses recherches à **brouiller la frontière qui sépare un original de sa copie**
- Ses premières peintures étaient composées à l'aide de tampons, de pochoirs, ou bien réalisées au cours de séances de coloriage à la chaîne faites avec des amis, où chacun se chargeait d'appliquer une couleur.
- A partir de 1962, il emploie la sérigraphie industrielle pour ses portraits de Marilyn.
- *La factory* apparaît à la fois comme lieu de production et de rencontres de la scène underground, ainsi que de concerts, projections et fêtes.
- Elle constitue alors pour les artistes un lieu ouvert à tous, où Warhol s'emploie à produire des « Superstars ». Elle apparaît comme l'archétype de l'œuvre d'art totale, abritant des séances de spectacle multimédia, mélange de performance artistique et de boîte de nuit, où la vie et l'œuvre d'art fusionnent.

Arts plastiques et musique

John Cage est un des acteurs incontournables de ces pratiques collaboratives. Réalisations co-signées avec Duchamp, le groupe Fluxus ou Calder, Association avec Cunningham et Rauschenberg, entre 1954 et 1964.

Partageant la même quête minimaliste dite « élémentariste », qui vise à obtenir un maximum d'effets en employant un minimum de moyens, Cage et Rauschenberg cherchent à traduire l'expression d'un non-engagement artistique (l'artiste n'a pas besoin d'exprimer un discours, de revendiquer une position), de la défaite du sujet (l'art n'a pas à raconter ou à traiter quoi que ce soit) et de la neutralité de la forme (l'œuvre n'est pas nécessairement signifiante, symbolique, ni même reconnaissable), dans la veine des expérimentations du Black Mountain College ou du Judson Dance Theater.

Ils favorisent, en ce sens, un travail commun sur l'autonomie du langage plastique (c'est-à-dire un langage qui ne relèverait pas du discours).

Dans *A=P=P=A=R=I=T=I=O=N (2008)*, fruit de la collaboration entre l'artiste conceptuel Cerith Wyn Evans et le groupe de musique bruitiste Throbbing Gristle, seize miroirs sont associés à autant de haut-parleurs pour diffuser le son, eux-mêmes articulés entre eux pour prendre la forme de trois grands mobiles dispersés dans l'espace.



Arts plastiques et arts appliqués

L'Institut d'esthétique et des sciences de l'art, a souligné cette évolution des rapports entre création et industrie depuis l'émergence des arts industriels au XIX^e siècle jusqu'au design le siècle suivant.

Cette confusion, justifiant aujourd'hui leur enseignement commun dans les « écoles d'art et de design », pose les conditions d'une coopération active entre plasticiens, d'une part, et designers, architectes, stylistes ou artisans d'art, d'autre part.

Dès les avant-gardes – du surréalisme au Bauhaus –, le design d'objet a affiché une proximité étroite avec le monde des beaux-arts, pensé comme un moyen d'améliorer esthétiquement la vie des usagers.

L'échange peut prendre la forme de co-créations, appuyées sur le partage d'une fascination pour les expérimentations matérielles ou technologiques.

Depth Ballet (2009) par le plasticien Loris Gréaud et le designer Mathieu Lehanneur, invités par Nike à utiliser à leur manière le procédé de pointe Flywire (des filaments qui, correctement disposés, renforcent le maintien de la chaussure, comme les câbles d'un pont suspendu). Cet objet biotechnologique et intelligent reproduit les conditions d'une vie dans un paysage abyssal. Les filaments bioluminescents qui servent de tentacules interagissent ainsi avec le rocher de Gréaud (à la géométrie déconstruite) et établissent une proto-communication mi-organique mi-artificielle. Par cette sculpture, la technologie Flywire s'ouvre à des applications esthétiques nouvelles (oniriques, futuristes, magiques) et développe un imaginaire capable de nouer de nouvelles relations au spectateur/consommateur.



Architecture et arts plastiques entretiennent ce même rapport d'inspiration réciproque, mais leur rapprochement est aussi commandé par des impératifs d'ordre technique. Des pratiques telles que la sculpture monumentale, le land art, ainsi que certaines installations et performances *in situ*, reposent sur un travail de mise en espace complexe qui requiert les compétences (techniques, économiques, législatives, historiques...) d'un architecte.

Ajoutons enfin les collaborations avec les artisans d'art, aux savoir-faire précieux et sophistiqués, motivées par le besoin de mutualiser les compétences. Bien que polyvalent, l'artiste-plasticien ne peut pas toujours réaliser lui-même les performances techniques que ses projets requièrent, son imagination est alors dépendante du métier d'un artisan spécialisé, qui, selon son implication, peut même co-signer l'œuvre.

Arts plastiques et arts vidéographiques

Par-delà la distinction traditionnelle entre arts de l'espace et arts de la durée, certains plasticiens s'associent à des réalisateurs et des vidéastes pour dynamiser la plasticité de leurs œuvres.

L'inscription de l'œuvre plastique dans la durée lui confère une dimension narrative qui permet :

- de l'ancrer dans un contexte ou de la rapporter au geste qui l'a produite.
- de dramatiser sa confection et de rendre performatif un travail initialement plastique (sculptural, pictural).



Bruce Nauman, *Flour Arrangements*, 1966, seven colour photographs, various dimensions

La vidéo ne vient pas nécessairement dans un second temps, comme un après-coup destiné à revisiter une œuvre plastique originelle

Carsten Höller, Rirkrit Tiravanija et Philippe Parreno décident, de réaliser un film en commun, hommage à Antonioni, à Rossellini et, d'une façon plus large, au néoréalisme italien. Nommé *Vicinato* en raison des voisinages qui relient leurs esthétiques, ce film de douze minutes rejoue une conversation ayant eu lieu entre les trois artistes sur la notion de collaboration, enregistrée puis adaptée en dialogue de cinéma. Assis autour d'une table, sur le toit d'un immeuble milanais, ils reviennent sur leurs liens d'amitiés, comme sur les difficultés à faire groupe, évoquant tour à tour l'amour, l'art et le langage.



Arts plastiques et littérature

Le recours au texte permet d'inscrire des œuvres visuelles dans une narration, d'inclure un rapport sémantique à l'image ou de doubler les moyens plastiques de significations poétiques.

COLLABORATIONS PROPRES AUX ARTISTES-CHERCHEURS : ENTRE SCIENCE ET TECHNIQUE

L'art comme nouvelle forme de savoir

La formation de cette identité hybride de l'artiste contemporain, qui interroge le réel davantage qu'il ne le représente, a rendu plus naturel son dialogue avec le scientifique, par lequel s'affirment les nouveaux liens entre discours et plasticité, pensée et affect.

-ouvrir un espace de réflexion intermédiaire, entre connaissance sensible et intellectuelle, où pourrait se constituer une nouvelle forme de savoir.

-partir avec l'art d'une situation imaginaire pour retrouver par la science le terrain empirique.



Thomas Hirschhorn, « The Bijlmer Spinoza-Festival 2009 », « Lectures/Seminars: Toni Negri », Amsterdam, 2009.

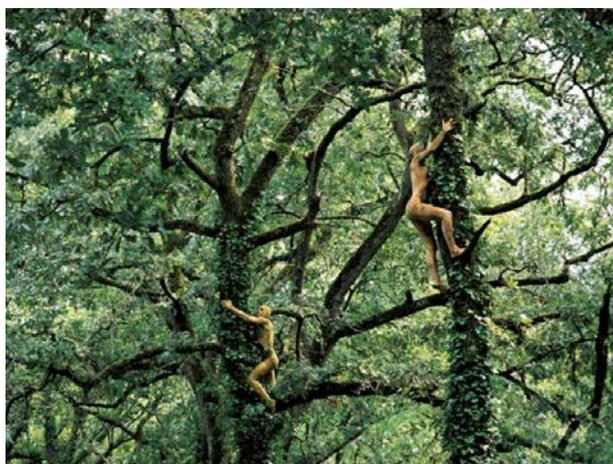
Les dispositifs de Thomas Hirschhorn -*Monuments* aux philosophes (Spinoza en 1999, Deleuze en 2000) témoignent de la volonté de faire de l'art un catalyseur du discours intellectuel. Il met en place un espace de présence et de production de pensée. Dans ce lieu en libre accès, deux cents intellectuels sont invités à dialoguer dans des espaces de réunion de fortune (bar, cabane, salons, bibliothèque...) et à alimenter une réflexion collective sur l'état de l'art et plus généralement du savoir sur le monde contemporain.

Les arts plastiques comme science appliquée

Les artistes-chercheurs empruntent des gestes et des démarches qui étaient jusque-là réservées aux scientifiques (investigations documentaires, planifications, enquêtes de terrain, entretiens, manipulations laboratoires...), visant l'appropriation des méthodes et des compétences à la recherche.

Le rapport des arts aux sciences naturelles (physique, chimie, biologie...) s'établit ainsi le plus souvent sur le partage d'un intérêt expérimental entre scientifiques et plasticiens. De l'art cybernétique au bio-art, les artistes pénètrent de plus en plus dans les unités de recherche expérimentale.

En 1984, **Ernest Pignon-Ernest** s'associe ainsi à l'ingénieur en physiologie végétale Claude Gudin pour la réalisation des « **Arbrorigènes** » - sculptures anthropomorphes constituées d'une accumulation de cellules végétales (des micro-algues unicellulaires) immobilisées au niveau moléculaire dans une mousse de polyuréthane. Ce matériau composite, à la fois végétal et synthétique, confère aux sculptures les fonctions chlorophylliennes d'une feuille (fixer le gaz carbonique, produire de l'oxygène). Avec ces hybrides entre l'humain et la flore installés dans différentes forêts, en osmose avec le monde végétal, l'artiste propose d'appréhender un phénomène de la nature : la photosynthèse comme œuvre d'art.



L'art face aux nouvelles technologies

Les révolutions informatique, communicationnelle et numérique, qui ont recomposé le paysage technique du monde contemporain, ont inauguré des formes d'art dont les modes de production (langages, outils, méthodes) et de diffusion des œuvres (circulation, droits de propriété, médiation auprès des publics) sont eux-mêmes profondément renouvelés. Elles donnent naissance à des courants d'art technologique (net art, art cybernétique, robotique, génératif, numérique ou immersif).

Bien que le partage des techniques soit une constante de l'histoire de l'art, l'artiste ne peut aujourd'hui embrasser la complexité des savoirs ni celle des techniques nécessaires à l'élaboration d'œuvres complexes, de plus en plus sophistiquées. La reconfiguration des rapports entre art et science se fonde donc sur la nécessité de recourir à des ingénieurs spécialisés dans la manipulation du code informatique, la conception d'algorithmes ou la transformation de l'ordinateur comme outil (art robotique, *physical computing*...).