

Intervention



Performance/jeu

Francine Chaîné

Number 13, November 1981

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/57515ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Intervention

ISSN

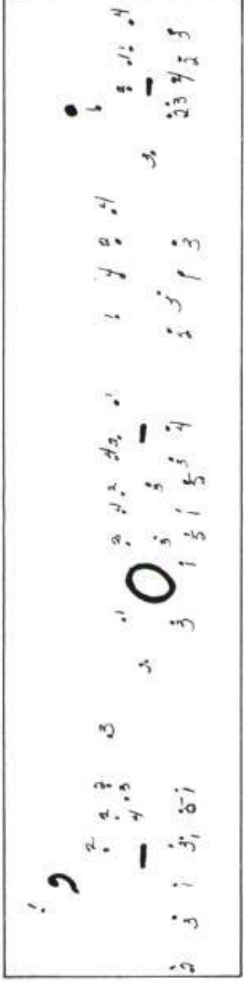
0705-1972 (print)

1923-256X (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Chaîné, F. (1981). Performance/jeu. *Intervention*, (13), 40–40.



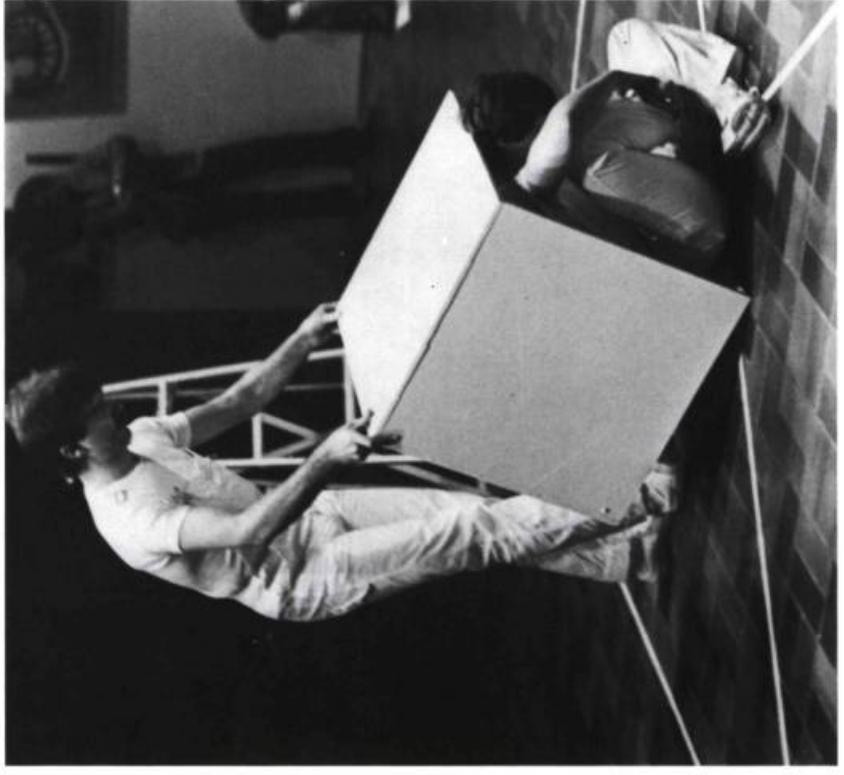
"elle a toujours pu que
c'était un jeu d'entrer dans
cette boîte... On lui a dit que le

bonheur n'y trouvait... question
de jouer, elle va perifier."
"Surfaces per place" 1981
Francine Chainé

Imaginons que vous veniez de vous faire prendre au jeu ou qu'au contraire vous ayez résisté à la tentation de joindre entre eux les points à partir de la consigne implicite. Dans un cas, vous connaissez le message chiffré et dans l'autre vous ne savez pas; sans probablement vous en porter plus mal. Et s'il existait une troisième possibilité qui à elle seule en contiendrait une multitude et qui consisterait à transgresser la règle en en créant une autre. On pourrait supposer que vous avez caché chacun des chiffres sous de petits papiers collés ou encore que vous les avez réunis au hasard; vous avez peut-être risqué votre première peinture à numéros...

L'artiste qui crée une performance part d'un concept, d'une notion qu'il développe. Il organise plus ou moins sa structure ou le déroulement de celle-ci selon qu'il met l'accent sur l'improvisation ou qu'il préfère un canevas plus étoffé. Tout comme vous l'avez peut-être fait plus haut, le performeur pourra jouer lui aussi sur les règles. Jean Château, disait que sans plaisir il n'y avait pas de jeu, il n'y a pas non plus de création artistique. Le plaisir dans la création permet à l'artiste de produire quotidiennement et au spectateur de réagir à ce qu'il voit, par les mots, source même du plaisir de se dire à travers les objets d'un autre. Tout travail en art visuel traditionnel suppose la présence d'objets, un autre élément du jeu. Objets plus ou moins furtifs avec lesquels le performeur entre en contact. L'espace se crée parce que «ça joue entre eux». **Savoir que l'on joue**, ne pas être pris au piège, accepter un certain vertige, un déséquilibre-limite évitant toutefois de chavirer ailleurs que dans le jeu. Pour le spectateur, créer une **distance** ou cette prise de conscience qu'il y a du jeu, évite toute identification possible qu'on pourrait retrouver au théâtre ou au cinéma, ramenant ainsi le performeur à l'état d'objet au même titre que les matériaux qui l'entourent et qu'il a choisis.

Qu'on mette l'accent sur la voix, le corps, un instrument de musique, des objets ou qu'on utilise davantage l'espace-temps pour créer une performance, il y aura toujours un/des corps en jeu dans l'espace laissant parfois un étrange souvenir de fuite, de ce qu'on aurait voulu capter peut-être ou saisir au vol. Pris devant ce/ces corps qui passent, nous n'avons qu'à en être témoins quand l'occasion se présente.



Francine Chainé