

ARTS MULTIMÉDIAS & NOURRITURE

Comment la nourriture est-elle un sujet récurrent dans l'art ? Comment et dans quelle intention le comestible, fragile et éphémère, trouve-t-il sa place dans les pratiques artistiques ? La cuisine peut-elle être une pratique sculpturale ? Les aliments ont-ils une fonction symbolique ? Le rituel du repas peut-il devenir une performance artistique ?

Représenter la nourriture : La nature morte



Fig. 1

Représenter le comestible peut avoir une fonction ornementale comme dans la mosaïque du Vatican (2e s. av. J.-C.) de la **Salle non balayée** (Arotos Aikos, **Fig. 1**) où le sol est jonché de restes de repas immortalisés dans la céramique ; une fonction symbolique comme dans la peinture de **Giuseppe ARCIMBOLDO, Vertumnus** (1590), où fruits et légumes des quatre saisons composent le portrait du prince Rodolphe II, le présentant comme un être régnant sur la Nature et le Temps...

Mais mettre en image la nourriture se manifeste particulièrement dans la nature morte. Le terme est apparu au XVII^e siècle aux Pays-Bas, sous le nom de « stilleven » qui signifie « vie tranquille » et fut hiérarchisé en France (par André FELIBIEN de l'Académie Royale de peinture et de sculpture) comme le genre le moins noble après la peinture d'histoire, le portrait, les scènes de genre et le paysage.

La nature morte est une mise en scène (peinte, dessinée, photographiée...) d'éléments inanimés (objets, animaux, végétaux). Elle peut être porteuse d'une pensée (comme dans les vanités où les objets rappellent la fuite du temps et le caractère inéluctable de la mort), où être le prétexte pour une recherche visuelle sur la relation entre la géométrie des formes, l'espace et les couleurs comme dans les **natures mortes de Paul CÉZANNE**.

À partir de la deuxième moitié du 20^e siècle, elle est aussi une invitation à porter une réflexion sur la nourriture industrielle. Doit-on la condamner ou la faire rentrer dans notre culture commune ? La sculpture **Vitrine à pâtisserie** de Claes OLDENBURG (1964) propose des objets en plâtre appétissants visuellement mais factices. En 1995, **Ralph GOINGS** peint un **Donut** avec un tel hyperréalisme que la main du peintre supplante l'appareil photo, la préciosité accordée à la représentation de ce beignet frit lui confère une forme de noblesse (habituellement attribuée à un gibier rare ou un calice contenant un vin sacré). **Ian SCHULER**, dans sa vidéo **A Noite dos Lanches** (2020, **Fig. 2**) utilise les méthodes des spots publicitaires (gros plans, textures sensuelles, rotation autour du produit) pour filmer un



Fig. 2

hamburger baigné d'un jus noir et épais comme du pétrole mais qui en devient délicieusement dégoûtant. La vidéo **Glucose** (2021, **Fig. 3**) <<https://youtu.be/A1U9mtm9i50?si=At1DNt530xC8ki80>> de **Mihai GRECU et Thibault GLEIZE** est inspirée de la théorie quantique selon laquelle des particules peuvent se trouver à deux endroits en même temps. Cette idée provoque ici une distorsion où des éléments alimentaires prennent l'apparence de structures issues de l'industrie agroalimentaire.



Fig. 3

La nourriture devient paysage

La nature morte peut glisser vers un autre genre pictural, celui du paysage ; invitation à changer d'échelle et à offrir des univers merveilleux comme dans les contes des frères GRIMM. **Sian BONNELL**, dans la série

Every Day Dada de photographies (2003-05), joue avec la nourriture industrielle en la disposant de manière inédite dans son espace domestique. Le salami devient du carrelage, les œufs au plat sont un tapis. Sa sous-série **Scenic cookery** ajoute à ses installations éphémères la prise de vue en gros plan, pour transformer la scène d'intérieur en une représentation miniature d'un lieu emblématique du Royaume-Uni, son pays natal (comme Stonehenge par exemple). Les installations de **Lei SAITO** sont réalisées pour être mangées par le public. L'acte de manger devient un geste performatif. Le **Paysage jurassique**, réalisé collectivement avec des enfants en 2024 semble être une maquette immense peuplée de dinosaures en biscuits et de plantes préhistoriques faites de légumes hybrides, que le public fait disparaître en un clin d'œil, dévorés par gourmandise. Au moyen de la vidéo, les effets spéciaux de **Cyprien NOZIERES**, permettent de transformer le fromage en un élément naturel courant de notre environnement quotidien (**Voie lactée**, 2020, **Fig. 4**). Ainsi peut-on voir par la fenêtre de sa voiture, un morceau de roquefort ou de Cantal en guise de montagnes sublimes et massives.



Fig. 4

<<https://www.instagram.com/fungifilmfest/reel/C7cX7POMJ1F/>>

La nourriture prend une dimension sculpturale

Les aliments sont des matériaux variés en formes, couleurs, textures et états. Les artistes s'en emparent dans le champ de la sculpture parce qu'ils sont accessibles, modestes, multisensoriels ; pour évoquer le vivant comme la salade de **Structure qui mange** de **Giovanni ANSELMO** en 1968, paradoxalement dévorée par du granit... ; parce qu'ils s'opposent aux matériaux traditionnels, pérennes, dits nobles, de la sculpture, comme les pommes naturelles accrochées à un arbre de bronze créé par **Anya GALLACCIO** (**Because nothing has changed**, 2001) ; parce qu'ils ne représentent pas le corps mais en deviennent la métaphore comme chez **Jana STERBAK** ou **Félix GONZALEZ-TORRES** ; ou bien encore pour abolir les frontières entre les domaines de la création, comme lorsqu'**Alexandre DUBOSC** met en animation des pièces de gâteaux à étages à la manière d'un zootrope (**Frequencies**, 2019, **Fig.5** <<https://youtu.be/zD3O4DbNxcq?si=038G0PdQ3NrivMb5>>), créant une oeuvre à la croisée de la vidéo, du cinéma, de la sculpture et de la pâtisserie.



Fig. 5

Le rituel du repas : vers une performance artistique et sociale

Qu'il soit historique et divin comme dans la fresque de **la Cène** de **Léonard de VINCI** (1495-1498), ou païen et festif comme la **Noce paysanne** de **Pieter BRUEGHEL l'Ancien** (1567-68), le repas est un sujet mis en scène dans la peinture classique.

Daniel SPOERRI qui piège les restes de repas, garde ainsi la mémoire concrète de réelles rencontres gastronomiques. **Le déjeuner sous l'herbe** ou **L'enterrement du tableau-piège** (1983-2010) est une variation monumentale de son travail. A Jouy-en-Josas, il invite des convives à un banquet de 40 mètres de long, dont les restes (tables, couverts, etc.) seront ensevelis pour être redécouverts 27 ans plus tard par des fouilles archéologiques. Le geste créateur est pulvérisé. Il devient un événement social, un vestige de celui-ci,



Fig. 7

une trace photographique de la recherche de ces vestiges... **Mattia CASALEGNO** (avec Flavor Five Studio), propose également une forme d'art total avec sa création **Aerobanquets rmx** (2022, **Fig. 6** <<https://vimeo.com/777689610>>). Le public est immergé dans un monde virtuel où lui sont servis de véritables mets aux formes inédites. La réalité physique du goût et la réalité virtuelle de la vision s'entremêlent, créant un monde hybride et complexe qui est la somme d'expériences tangibles et d'autres immatérielles.



Fig. 6

Stephane KOZIK et **Arnaud ECKHOUT** (**Digital Breakfast**, 2014, **Fig. 7** <https://youtu.be/LrffVNHHXfM?si=c9lhL_GvcO36YwIU>) sacralisent le petit-déjeuner en le transformant en performance musicale, et en

exploitant les qualités sonores des matières et matériaux de la table. Pour **Rirkrit TIRAVANIJA** (**Who's Afraid of Red Yellow and Green**, 2010, **Fig. 8 et 9**, <<https://youtu.be/vJSJZqdrZQk>>), le geste créateur est celui du cuisinier, l'artiste préparant un curry vert pour le public, les invitant à prendre conscience de l'importance de faire communauté dans la société. Il nous rappelle qu'au-delà de la représentation, la nourriture implique et concerne le corps de chacun, dans sa relation aux sens et aux autres.



Fig.8



Fig.9