

Ré-articuler la performance sur SecondLife Rearticulating Performance on SecondLife

Cyril Thomas

Number 86, Fall 2010

Performance

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/63738ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Productions Ciel variable

ISSN

1711-7682 (print)

1923-8932 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Thomas, C. (2010). Ré-articuler la performance sur SecondLife / Rearticulating Performance on SecondLife. *Ciel variable*, (86), 25–31.



Joseph DeLappe, *The Salt Satyagraha Online: Gandhi's March to Dandi in Second Life*, 2008, performance, Eyebeam Art and Technology, New York & SecondLife

Ré-articuler la performance sur SecondLife

CYRIL THOMAS

Entre les déclarations et les actions du SecondLife Liberation Army, la reconfiguration en 3D de la prison de Guantanamo filmée par Nonny de la Peña¹, le *Liberate your Avatar* de Paul Sermon², en passant par les œuvres d'Agnès de Cayeux³ ou encore par les réalisations de Nicolas Boone⁴, SecondLife⁵, créée par la société LindenLabs, reste un territoire et un espace qui ne cesse d'être traversé par les artistes, les plasticiens, les cinéastes, les dramaturges et les musiciens. De la simple création plastique transférée dans un méta-univers, du simple « white-cube⁶ » modélisé aux productions créées et diffusées dans SecondLife, un pan théorique nouveau émerge autour d'une redéfinition de trois notions : action, performance, archive. SecondLife demeure le terrain propice à la réitération de certaines performances et à la réécriture d'une partie de l'histoire de la performance.

Rearticulating Performance on SecondLife

It is obvious – given the statements and actions of the SecondLife Liberation Army, the 3D reconfiguration of the Guantanamo prison filmed by Nonny de la Peña,¹ *Liberate Your Avatar* by Paul Sermon,² works by Agnès de Cayeux,³ and the productions of Nicolas Boone⁴ – that SecondLife,⁵ created by LindenLabs, is a territory and space that is widely used by artists, filmmakers, playwrights, and musicians. From minimal visual creations transferred into a meta-universe to the simple “white cube”⁶ modelled in the productions created for and disseminated in SecondLife, a new theoretical layer is emerging around a redefinition of three notions: action, performance, and archive. SecondLife is fertile ground for the reiteration of some performances and the rewriting of part of the history of performance.



Déplacement et inversion dans SecondLife : de l'action à la performance, de la performance à l'action

Le couple italien Eva et Franco Mattes, plus connu sous un pseudonyme (qui en fait correspond à l'adressage de leur site Internet : <http://www.0100101110101101.org/>) exécutait en 2007 une performance originellement interprétée par Marina Abramović et Ulay, intitulée *Imponderabilia*, qui eut lieu à la Galleria Comunale d'Arte Moderna di Bologna en juillet 1977. Cette réinterprétation fut notamment visible lors du festival Exit de 2008 qui se déroulait à la Maison des Arts de Créteil. Leur performance sur la Toile n'était pas une avant-première ; elle s'insère dans un projet plus vaste qui débuta en 2007, intitulé *Synthetic Performances*⁷. Ces « rééditions » de performances soulèvent néanmoins un certain nombre de questions : qu'en est-il du spectateur qui revoit la vidéo d'un objet se déroulant sur le Net ? Qu'en est-il du participant sur SecondLife ? Au moyen de quelles archives, commentaires, récits élaborent-ils le cadre de leurs performances ? N'y a-t-il pas une perte à réitérer des performances qui avaient un sens transgressif ou une valeur de manifeste ?

A priori, le fait de revivre une performance (en direct pour les plus chanceux branchés sur SecondLife) peut amoindrir le geste initial des artistes, qui le plus souvent avaient théorisé et anticipé l'après-performance soit en conservant des textes, soit en assemblant des documents (le plus souvent photographiques et quelquefois vidéographiques). Le plus souvent, le spectateur ne verra simplement que les documents, lors de telle ou telle exposition. Parfois, certains de ces documents deviennent des archives sur la performance ; elles servent alors de sources...

La ré-activation d'un geste passé peut aussi subvertir la performance initiale en abolissant le lieu, l'espace, la galerie, le musée... Il suffit de comparer la vidéo de la performance *Shoot* de Chris Burden⁸ et celle du *Reenactment of Chris Burden's Shoot* en 2007 par le couple italien. Les Mattes ne cherchent pas à coller au plus près de la source initiale. En effet, les indications présentes dans le film original qui mentionne le lieu et la date « November 19, 71 » ont totalement disparu. Les intertitres aussi, même le dernier : « Empty shell dropping on concrete floor » qui permettait de conclure, d'ouvrir sur l'après du tir, c'est-à-dire sur le concept d'un instant sculptural lié à l'impact de la balle. Dans la reprise récente, la mise en scène du couple homme-femme en avatar prime sur la performance. Idée qui s'avère être confirmée par leur *Reenactment of Gilbert & George's The Singing Sculpture*. Dans ce déplacement sur SecondLife, la portée symbolique, le manifeste en lien avec la sculpture⁹, le rôle du socle, le jeu avec les accessoires ou la répétition de cette pièce par les artistes anglais eux-mêmes, semblent disparaître. Sur SecondLife, l'ensemble paraît aplani, nivelé par truchements successifs. Le couple qui manipule les avatars se contente de « jouer » dans un espace à mi-chemin entre le podium et la scène de théâtre.

En somme, toute l'histoire de la performance des duettistes anglais s'efface au profit d'une action (et non d'une performance), d'une imitation qui s'assimile soit à un clin d'œil, soit à une parodie. Même si la sincérité de la démarche en lien avec *Synthetic Performances* n'est pas mise en doute, elle s'analyse également en termes d'influence (notion si chère à une certaine critique d'histoire de l'art)

Displacement and Inversion in SecondLife: From Action to Performance, from Performance to Action

In 2007, the Italian couple Eva and Franco Mattes, better known by a pseudonym (that corresponds to the URL of their Web site: <http://www.0100101110101101.org/>), executed a performance originally given in July 1977 by Marina Abramović and Ulay, titled *Imponderabilia*, at the Galleria Comunale d'Arte Moderna di Bologna. The reinterpretation was on view at the 2008 Festival Exit at the Maison des Arts de Créteil. This Web performance was simply a preview; it was part of a larger project begun in 2007, *Synthetic Performances*.⁷ These “republications” of performances nevertheless raised some questions: what about the viewer who sees the video of something taking place on the Web? What about SecondLife participants? Which archives, commentaries, or accounts do the artists use to formulate the framework for their performances? Is there not a loss when performances that had a transgressive meaning or an obvious value are reiterated?

[...] activating the archive so that it is not simply a memorial trace but a complement, a full production, integrated into a particular artistic production that allows both reinterpretation and reappropriation of the original materials

A priori, reviving a performance (live, for those who are lucky enough to be connected to SecondLife) might dilute the initial gesture of artists who had theorized and anticipated the post-performance period by either preserving texts or assembling documents (usually photographic and sometimes videographic). Most viewers saw only the documentation at a subsequent exhibition. Some of these documents became archives of the performance and were then used as sources.

The reactivation of the past gesture may also subvert the initial performance by abolishing the site, the gallery, or the museum. One may simply compare the video of Chris Burden's performance *Shoot*⁸ and the 2007 video *Reenactment of Chris Burden's Shoot* by Italian artists Eva and Franco Mattes. They were not trying to faithfully reproduce the original. In fact, titles in the original film that mention the place and the date, “November 19, 71,” have completely disappeared, as have the intertitles, even the last one (“Empty shell dropping on concrete floor”), which permitted viewers to come to a conclusion about the after-effect of the shot – that is, the concept of a sculptural instant linked to the impact of the bullet. In the recent reprise, the *mise en scène* of the male and female avatars takes precedence over the performance. The idea is confirmed in the Matteses' work *Reenactment of Gilbert & George's The Singing Sculpture*. In this displacement into SecondLife, the symbolic scope, manifestly linked to the sculpture,⁹ the role of the pedestal, the play with the props, and the repetitions of the piece by the original artists, Gilbert Proesch and George Passmore (known as Gilbert & George), seem to have disappeared. In SecondLife, everything seems flattened, levelled by successive interven-

afin d'assimiler Eva et Franco Mattes à des artistes contemporains et non à des médias-artistes. Cependant, même si l'enjeu de leurs œuvres consiste en un travail sur l'écart, sur le mouvement entre la notion d'action et celle de performance, un point problématique demeure. Le déplacement, le transfert de la performance au profit d'une action (qui, par le titre et quelques gestes effectués, évoque la performance) en gomme l'aspect référentiel et historique.

[...] quelques artistes, notamment Lynn Hershman Leeson, ont envisagé une véritable ré-écriture d'une œuvre passée, mais en prenant en compte l'espace de monstration, à la fois dans l'espace d'une exposition, sur SecondLife et comme archives d'un musée personnel

Autre exemple, le travail de Joseph DeLappe¹⁰ qui s'appuie sur la célèbre marche du sel initiée par Gandhi en 1930. Ce projet protéiforme et complexe (il donna lieu à des sculptures, à d'autres performances en 2009 sur SecondLife, etc.) se résume à la réitération de cette marche dans cet univers virtuel (du 12 mars au 5 avril 2008). À l'aide d'une machine créée dans le cadre du Eyebeam Art and Technological Center de New York, les pas effectués physiquement par DeLappe (et ceux des spectateurs invités à l'utiliser) se transposaient dans SecondLife. Cependant, en refusant d'actionner la touche « voler » (mode de déplacement le plus classique dans cet univers virtuel) pour son avatar nommé MGandhi Chakrabarti, il signifie l'action physique de Gandhi au cœur même de ce méta-univers ; il la performe. DeLappe réactualise le geste historique tout en opérant un basculement vers la performance afin de travailler le politique et l'Histoire dans un univers virtuel qui semble en être dépourvu. Ainsi, par cette réitération, par ce déplacement conceptuel de l'action vers la performance (c'est-à-dire le mouvement inverse du couple Mattes), il introduit et façonne une « archive performative » de la protestation et du politique au cœur même de SecondLife.

Réitérer pour mieux réécrire, SecondLife comme palimpseste

Au delà de la réitération et de la monstration sur un simple écran, quelques artistes, notamment Lynn Hershman Leeson¹¹, ont envisagé une véritable ré-écriture d'une œuvre passée, mais en prenant en compte l'espace de monstration, à la fois dans l'espace d'une exposition, sur SecondLife et comme archives d'un musée personnel disponible également sur SecondLife. Bien que l'île mise en place par les chercheurs du Stanford Humanities Lab¹² dédiée aux archives de Lynn Hershman Leeson ait évolué de manière considérable en trois ans, il semble qu'une forme *a priori* aboutie existe depuis le 7 janvier 2010.

Sous le titre *Life Squared*, l'artiste désigne dans un premier temps une installation présentée lors de l'exposition « les vases communicants-e-art », à Montréal en 2007¹³. Cette installation s'appréhen-

tions. The Matteses, who manipulate the avatars, simply “play” in a space partway between the podium and the theatre stage.

In short, the entire history of the performance by Gilbert & George is wiped away in favour of an action (and not a performance), an imitation that could be likened to a wink or a parody. Even though there is no doubt about the sincerity of the approach in *Synthetic Performances*, it can also be analyzed in terms of influence (a notion dear to a certain art-historical critical stream), placing Eva and Franco Mattes in the realm of contemporary art rather than media art. However, even though their works address a deviation, a shift between the notion of action and that of performance, a problematic point remains. The displacement or transfer of a performance into an action (which, through the title and some of the gestures, evokes performance) erases the referential and historical aspect.

Another example is Joseph DeLappe's work, based on Gandhi's famous 1930 Salt March.¹⁰ This multiform, complex project (it gave rise to sculptures, to other SecondLife performances in 2009, and to other pieces), is summarized in the reiteration of the march in the virtual universe (from 12 March to 5 April 2008). An apparatus created by the Eyebeam Art and Technological Center in New York was used to transpose the steps physically taken by DeLappe (and those of spectators invited to use it) into SecondLife. However, by refusing to press the “fly” button (the most classic form of travel in this virtual world) for his avatar named MGandhi Chakrabarti, DeLappe signified Gandhi's physical action within this meta-universe; he performed it. He updated the historical gesture by tipping it into performance in order to bring politics and history into a virtual universe that seems not to have any. With this reiteration, a conceptual displacement of action to performance (that is, a movement in the opposite direction than that taken by the Matteses), he introduces a “performative archive” of protest and politics within the very core of SecondLife.

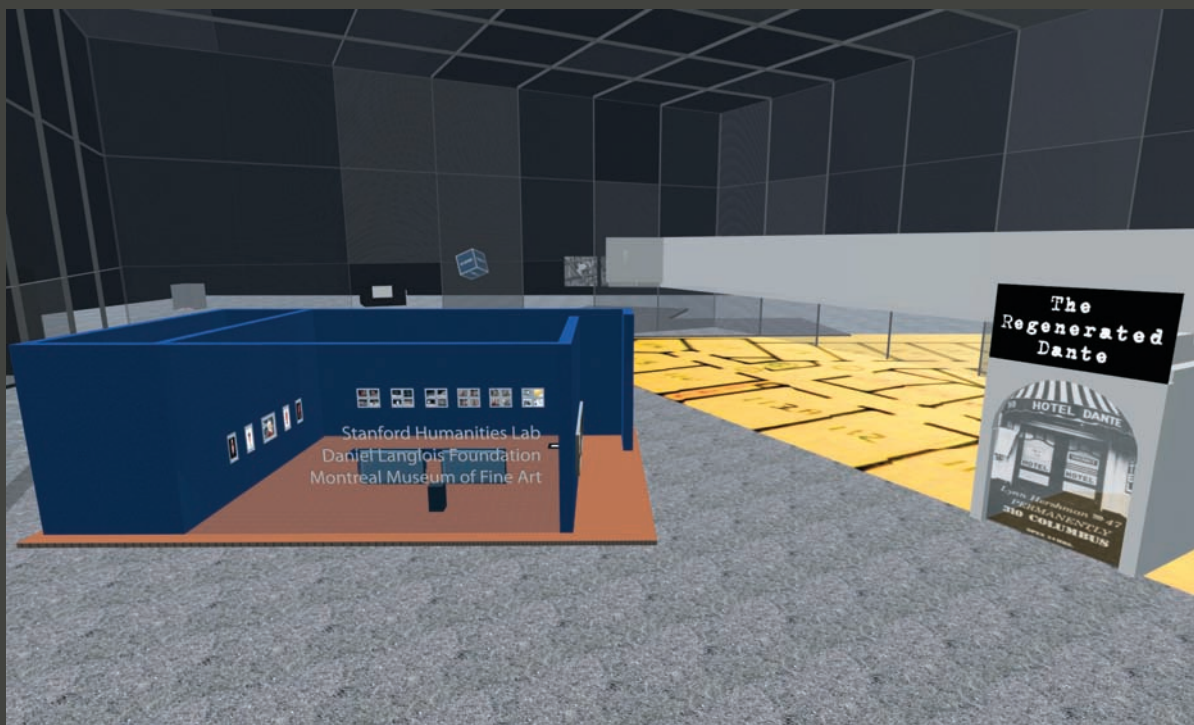
Reiterating to Rewriting: SecondLife as Palimpsest

Beyond reiteration and monstration on a single screen, some artists, including Lynn Hershman Leeson,¹¹ envisaged a true rewriting of a past work, but taking account of the site of monstration: at once in an exhibition space, in SecondLife, and in a personal museum archive also available in SecondLife. Although the island set up by the researchers at the Stanford Humanities Lab¹² for Hershman Leeson's archives has evolved considerably over three years, it seems that a completed form has existed since 7 January 2010.

Hershman Leeson first designed an installation, *Life Squared*, presented in the exhibition “Les vases communicants-e-art,” in Montreal in 2007.¹³ The installation was intended as a sort of remake of a performance produced at the Dante Hotel in 1973–74 – a remake conceived by displacing archival elements into the space of SecondLife. The scenography of this installation (which represented only some of the artist's works presented during the exhibition) and ensuing ones were modelled within SecondLife, thus blurring somewhat the paths for viewers who did not know whether, in SecondLife, they were seeing a mock-up of the scenography that was to be used for the Montreal exhibition or a reconstruction after the fact of the scenography in SecondLife.



Lynn Hershman Leeson, *Life to the Power of N*, 2008-2010, vue en hauteur du Dante Hotel et plan, région Hotwire, SecondLife/overhead view of Dante Hotel with plan, Hotwire region, SecondLife, capture d'écran/screen capture (2010) : Jeff Aldrich



Lynn Hershman Leeson & Stanford Humanities Lab, *Life Squared*, 2006-2007, vue extérieure de l'exposition Life Squared, Musée des beaux-arts de Montréal, et réplique du Dante Hotel, région NEWare, SecondLife/exterior view of Life Squared exhibition, Montreal Museum of Fine Art, and Dante Hotel, Replica at NEWare region, SecondLife, capture d'écran/screen capture (2010) : Jeff Aldrich

dait comme une sorte de remake d'une performance réalisée au Dante Hotel en 1973-1974, remake conçu par le déplacement d'éléments d'archives dans l'espace de SecondLife. Il s'avère que la scénographie même de cette installation (installation qui ne représentait qu'une partie des travaux de l'artiste présentés lors de cette exposition) et des suivantes se retrouve modélisée au cœur même de SecondLife, brouillant ainsi un peu plus les pistes pour le spectateur ne sachant si, sur SecondLife, il percevait la maquette de la scénographie à venir pour Montréal ou alors une simple reconstitution en après-coup de la scénographie dans SecondLife.

Trois ans plus tard, la question reste ouverte mais se double d'une autre question sur la monstration et sur l'architecture même du lieu. En effet, en 2007, deux espaces distincts permettaient de séparer la partie purement archivistique (qui se concentrait en majeure partie sur la constitution et l'élaboration du double de l'artiste, nommée Roberta Breitmore, et notamment sur la constitution de tous les faux papiers d'identité et sur le processus de grimage, comprenant la perruque blonde, les gestes à adopter et le maquillage à porter) de celle liée à la modélisation de l'hôtel Dante (effectuée à l'aide de quelques photographies). À ces deux pièces venaient s'ajouter la reconfiguration et la modélisation de l'espace scénographique du musée à Montréal, qui intervenait dans une sorte de troisième bâtiment facilement accessible pour l'avatar. À l'heure actuelle, un ensemble beaucoup plus cohérent, qui englobe les éléments précédemment cités, constitue un seul bâtiment divisé en plusieurs pièces permettant de se plonger dans les archives. Ainsi, le spectateur retrouve la chambre n° 47 du Dante Hotel, agrémentée d'un documentaire et de quelques objets modélisés ; s'y ajoutent trois pièces distinctes : The Archive Reanimated, Life Squared, Roberta Breitmore pour la première, The Archive Reanimated, Life Squared, Dante Hotel et SF Moma, Life Nth qui correspond à différentes archives photographiques. Sans oublier les salles dédiées à différentes autres expositions.

Transfert d'Histoire ou transfert d'histoires ?

Même si le projet sur SecondLife, et le projet plus global de « Life Squared », est directement lié au don de ses archives à une institution spécifique, il s'avère que la mise à disposition de ce fonds est mise en scène par l'artiste dans les moindres détails. Une hypothèse voit alors le jour : l'artiste se sert de SecondLife pour réitérer et parfaire la biographie de son double, Roberta Breitmore, qu'elle a mis en scène dans des performances, dans des œuvres, dans des écrits de 1974 à 1978. Ainsi, la plasticienne fait du Dante Hotel le lieu de naissance et le point de départ des performances mettant en scène son double. D'ailleurs, le nom même de son avatar, Roberta Ware (wares pour traduire marchandises, dans ce cas précisément il s'agit d'une marchandise archéologique, d'archives), porte alors une tout autre ampleur. Dans les années 1970, la création ou plus exactement la naissance et l'arrivée de Roberta Breitmore à San Francisco, c'est-à-dire le commencement de ses activités polymorphes, demeure une sorte de mystère. Cette partie de l'histoire de son double est presque lacunaire et s'oppose au reste de son existence qui est très documentée. En fait, au moyen de SecondLife, Lynn Hersh-



Joseph DeLappe, *The Salt Satyagraha Online: Gandhi's March to Dandi in Second Life*, 2008, performance, Eyebeam Art and Technology, New York & SecondLife

Three years later, the question remains open, but further questions arise about the monstration, and about the very architecture of the site. In effect, in 2007, two distinct spaces provided a separation between the purely archival part (most of which was devoted to the construction and formulation of the artist's double, named Roberta Breitmore, the fabrication of false identity papers, and the disguise process, including the blond wig to be worn, the gestures to use, and the make-up to be applied) and the part linked to the modelling of the Dante Hotel (done with the assistance of several photographs). To these two pieces were added the reconfiguration and modelling of the scenographic space of the museum in Montreal, which brought into play a sort of third building that avatars could easily access. Currently, a much more coherent grouping, which includes the above elements, forms a single building divided into a number of rooms that allow the archives to be accessed. Thus, viewers find Room No. 47 of the Dante Hotel, embellished with a documentary and several modelled objects; three different rooms are added: first, The Archive Reanimated, Life Squared, Roberta Breitmore; second, The Archive Reanimated, Life Squared, Dante Hotel; third, SF Moma, Life Nth, which corresponds to different photographic archives. And then there are the halls devoted to other exhibitions.

A Transfer of History or a Transfer of Stories?

Even though the project in SecondLife, as well as the larger *Life Squared* project, is directly linked to the donation of Hershman Leeson's archives to a specific institution, access to the collection is controlled by the artist down to the last detail. A hypothesis thus arises: the artist uses SecondLife to reiterate and complement the biography of her double, Roberta Breitmore, which she featured in performances, works, and writings from 1974 to 1978. Thus, she makes the Dante Hotel the birthplace and point of departure of performances featuring her double. The name of her avatar, Roberta Ware (wares in the sense of merchandise; in this case, archaeological or archival merchandise), adds another facet. The creation – or, more precisely, the birth and arrival – of Roberta Breitmore in San Francisco in the 1970s and how her polymorphous activities began remain a sort of mystery. This part of her story is almost completely missing, as opposed to the

man réécrit une partie de la biographie de son double, Roberta Breitmore, en lui donnant un véritable point de départ : en arrivant à San Francisco, elle s'installe au Dante Hotel. Ancrage empreint de fiction qui justifie en partie le soin apporté dans les choix des archives tant vidéo que photographiques disponibles sur SecondLife, brisant parfois le lien entre documents et œuvres, entre réinterprétations et réécritures de sa propre carrière ou du moins des performances exécutées par Roberta Breitmore...

Pour cette artiste, il ne s'agit pas d'effectuer des déplacements entre action et performance, mais bien d'activer l'archive pour qu'elle ne soit pas qu'une trace mémorielle mais un complément, une production à part entière, qui s'intègre à un projet ou à une production artistique particulière qui permet à la fois une réinterprétation et une réappropriation des matériaux originaux afin de réactiver telles ou telles performances interprétées par elle, ou par une commissaire, ou une autre personne grimée sous les traits de Roberta Breitmore, mais surtout d'élaborer une continuité. Un fil rouge, presque une narration, qui met en scène une grande partie de ses pseudonymes et de ses doubles afin de gommer les approximations chronologiques et de composer une monographie d'envergure sur la majeure partie de ses performances. Ainsi, la réitération intervient dans la ré-activation de performances passées qui forment le sous-texte d'une œuvre plus complexe, plus globale afin de fictionnaliser un peu plus sa biographie d'artiste. Une écriture fictionnelle qui s'élabore par, dans et au travers de la sélection d'archives scénographiées, modélisées parfois dans SecondLife.

1 Se reporter à l'interview : <http://currents.dwrl.utexas.edu/2010/delaPena-Weil-Gone-Gitmo> 2 Se reporter au site de l'artiste <http://creativetechnology.salford.ac.uk/paulsermon/liberate/> 3 Se reporter au site de l'artiste <http://www.agnesdecayeux.fr/> et pour le projet Alissa, visible sur l'espace virtuel du site du Jeu de paume : <http://lemagazine.jeudepaume.org/2010/05/agnes-de-cayeux/> 4 Se reporter au site de l'artiste : <http://www.nicolasboone.net/> 5 Pour une approche tant historique qu'artistique, se reporter à l'ouvrage collectif dirigé par Agnès De Cayeux et Cécile Guibert, *Seconde Life, un monde possible*, Paris, éditions les Petits Matins, 2007. 6 Cf. Brian O'Doherty et Patricia Flaguères, *White Cube. L'espace de la galerie et son idéologie*, Zurich, éd. Jpr Ringier, 2008. 7 Lire les différents entretiens avec les artistes : <http://www.0100101110101101.org/home/reenactments/interview.htm> 8 Plusieurs extraits sont disponibles sur la Toile. Se reporter à Chris Burden, *Beyond the Limits*, Cantz, ed. by Peter Noever, MAK, 1996, p. 193 et à Kristine Stiles, Robert Storr, Paul Schimmel, Fred Hoffman, *Chris Burden*, Londres, Thames and Hudson, 2006. 9 Se reporter aux quatre pages intitulées *A Guide to Singing Sculpture* reproduites dans Carter Ratcliff & Robert Rosenblum, *Gilbert & George. The Singing Sculpture*, Londres, Thames and Hudson, 1993, p. 37 et à « The Singing Sculpture : Interview with Wolf Jahn », 1995 dans *The Words of Gilbert & George*, Londres, Thames and Hudson, 1997, p. 239-252. 10 Cf. <http://www.unr.edu/art/delappe/DeLappe%20Main%20Page/DeLappe%20Online%20MAIN.html> et <http://www.brooklynrail.org/2008/04/artseen/joseph-delappe-gandhis-march-to-dandi>. À lire également Lizbeth Goodman et Denise Doyle, *Kritical Works*, University of Wolverhampton, 2009, p. 27-29. 11 M. Tromble (sous la dir. de), *The Art and Film of Lynn Hershman Leeson, Secret Agent Private*, Berkeley & Seattle, éd. University of California Press, & Henry Art Gallery, 2005. À suivre également le blog consacré à l'actualité de l'artiste : <http://lynnhershman.com/livingblog/> Se reporter également à l'article « This Life » d'Amelia Jones de septembre 2008 dans *Frieze* disponible à <http://www.frieze.com/issue/article/this.life/> et surtout à Lynn Hershman Leeson in *Conversation with Gabriella Giannachi* dans *Leonardo*, MIT Press, vol. 43, n° 3, juin 2010, p. 232-233. 12 cf. <http://www.stanford.edu/group/shl/cgi-bin/drupal/?q=node/31> Se reporter également à la retranscription d'un entretien entre l'artiste et Michael Shanks : <http://documents.stanford.edu/michaelshanks/254> 13 <http://www.fondation-langlois.org/e-art/f/lynn-hershman.html>

Cyril Thomas est doctorant à l'université Jules Verne de Picardie et à l'école Télécom ParisTech, membre du Centre de Recherches en Arts. Il est rédacteur en chef de la revue trilingue (frs, angl, néerl) Transdigital.

rest of her life, which is very well documented. In fact, through SecondLife, Hershman Leeson rewrote part of the biography of her double, Roberta Breitmore, by giving her a real starting point: when she arrived in San Francisco, she moved into the Dante Hotel. This anchoring, imbued with fiction, justifies in part the care taken in the choice of archives, both video and photographic, available in SecondLife, sometimes breaking the link between documents and works, between the reinterpretations and the rewritings of her own career – or, at least, the performance career of Roberta Breitmore.

For Hershman Leeson, it is not a question of moving between action and performance, but of activating the archive so that it is not simply a memorial trace but a complement, a full production, integrated into a particular artistic production that allows both reinterpretation and reappropriation of the original materials in order to reactivate certain performances interpreted by her, or by a curator, or by another person made up to look like Roberta Breitmore, but above all to create a continuity. It is a red line, almost a narration, that uses many of her pseudonyms and doubles to erase chronological approximations and form a major monograph on most of her performances. Thus, the reiteration intervenes in the reactivation of past performances that form the sub-text for a more complex, global work that fictionalizes her artist's biography a bit further – a fiction that is formulated by, in, and through the selection of scenographic archives, some of them modelled in SecondLife. *Translated by Käthe Roth*

1 See Charlotte Nunes's interview with Nonny de la Peña and Peggy Weil at <http://currents.dwrl.utexas.edu/2010/delaPena-Weil-Gone-Gitmo>. 2 See Paul Sermon's Web site, <http://creativetechnology.salford.ac.uk/paulsermon/liberate/>. 3 See Agnès de Cayeux's Web site, <http://www.agnesdecayeux.fr/>. The Alissa project may be viewed on the virtual space at the Jeu de Paume Web site: <http://lemagazine.jeudepaume.org/2010/05/agnes-de-cayeux/>. 4 See Nicolas Boone's Web site, <http://www.nicolasboone.net/>. 5 For an approach that is historical rather than artistic, see Agnès De Cayeux and Cécile Guibert (eds.), *Seconde Life, un monde possible* (Paris: Éditions les Petits Matins, 2007). 6 Cf. Brian O'Doherty and Patricia Flaguères, *White Cube. L'espace de la galerie et son idéologie* (Zurich: Éd. Jpr Ringier, 2008). 7 See the interviews with the artists: www.0100101110101101.org/home/reenactments/interview.html. 8 A number of excerpts are available on the Web. See Peter Noever (ed.), *Chris Burden, Beyond the Limits* (Cantz: MAK, 1996), p. 193; Kristine Stiles, Robert Storr, Paul Schimmel, and Fred Hoffman, *Chris Burden* (London: Thames and Hudson, 2006). 9 See the four pages titled *A Guide to Singing Sculpture*, reproduced in Carter Ratcliff and Robert Rosenblum, *Gilbert & George: The Singing Sculpture* (London: Thames and Hudson, 1993), p. 37; "The Singing Sculpture: Interview with Wolf Jahn" (1995) in Hans Ulrich Obrist and George Gilbert, *The Words of Gilbert & George* (London: Thames and Hudson, 1997), pp. 239–52. 10 Cf. <http://www.unr.edu/art/delappe/DeLappe%20Main%20Page/DeLappe%20Online%20MAIN.html> and <http://www.brooklynrail.org/2008/04/artseen/joseph-delappe-gandhis-march-to-dandi>. See also Lizbeth Goodman and Denise Doyle, *Kritical Works* (Wolverhampton, UK: University of Wolverhampton, 2009) pp. 27–29. 11 M. Tromble (ed.), *The Art and Films of Lynn Hershman Leeson: Secret Agents, Private I* (Berkeley and Seattle: University of California Press and Henry Art Gallery, 2005). See also the blog devoted to Hershman Leeson's news: <http://lynnhershman.com/livingblog/>; Amelia Jones, "This Life," *Frieze*, available at <http://www.frieze.com/issue/article/this.life/>; and, especially, "Lynn Hershman Leeson in Conversation with Gabriella Giannachi," *Leonardo*, vol. 43, no. 3 (June 2010): 232–33. 12 Cf. www.stanford.edu/group/shl/cgi-bin/drupal/?q=node/31. See also the transcription of an interview between Hershman Leeson and Michael Shanks: <http://documents.stanford.edu/michaelshanks/254>. 13 <http://www.fondation-langlois.org/e-art/f/lynn-hershman.html>.

Cyril Thomas is a doctoral student at Université Jules Verne in Picardie and at Télécom ParisTech, and a member of the Centre de Recherches en Arts. He is editor-in-chief of the trilingual (French, English, Dutch) magazine Transdigital.