

Turbulences vidéo

revue trimestrielle # 70 - Janvier / January 2011



Turbulences vidéo

revue trimestrielle janvier - février - mars 2011
quarterly magazine January - February - March 2011



Turbulences vidéo # 70 • Premier trimestre 2011 / *first quarter 2011*
Directeur de la publication / *director of publication* : Loiez Deniel • **Directeur de la rédaction / *editor-in-chief* :** Gabriel Soucheyre
Ont collaboré à ce numéro / *editors* : Geneviève Charras, Jean-Paul Gavard-Perret, Jean-Claude Mocik, Gilbert Pons, Isabel Rocamora, Gabriel Soucheyre, Stéphane Trois Carrés.

Coordination & mise en page / *Coordination & lay-out* : Eric André-Freydefont • **Mise en ligne / *on line edition* :** Pauline Quantinet
Publié par / *published by* **VIDEO**FORMES, B.P. 80411, 63011 Clermont-Ferrand cedex 1 • tél : 04 73 17 02 17 •
videoformes@videoformes.com • www.videoformes.com •
© les auteurs, Turbulences vidéo # 66 et **VIDEO**FORMES • Tous droits réservés / *All rights reserved* •
La revue Turbulences vidéo # 66 bénéficie du soutien du ministère de la Culture / DRAC Auvergne, de la ville de Clermont-Ferrand, de Clermont Communauté, du conseil général du Puy-de-Dôme et du conseil régional d'Auvergne.

1 *Edwood M*, Toulouse, 8 octobre 2010, performance de Edwige Mandrou © photo by Gilbert Pons

2 *Into thin air #4*, Cherbourg airstrip, Normandie, France, / Lambda print 100x120, Isabel Rocamora in collaboration with Mari Luz Vidal ©

Sommaire # 70

Chroniques en mouvement

7 La Biennale Internationale du Design (2010) de Saint-Étienne
Geneviève Charras

10 *Somebody*…is perfect !
Geneviève Charras

13 Hiroaki Umeda S20 :« En voir de toutes les couleurs »
Geneviève Charras

17 Samuel Bianchini à l'œuvre
Jean-Jacques Gay

24 L'après Pierre Schaeffer, à la recherche du paradis perdu de la création audiovisuelle
Jean-Claude Mocik

Sur le fond

35 Les Boucles de l'acheiropoièses
Stéphane Trois Carrés

45 "Fuck The Context" : Art-chitecture et cité numérique
Jean-Paul Gavard-Perret

Portrait d'artiste : Isabel Rocamora

53 Interview : Isabel Rocamora
Gabriel Soucheyre

56 *Portrait in time and gesture*, UK 2005
Isabel Rocamora

58 *Residual*, UK 2005
Isabel Rocamora

62 *Horizon of exile*, UK 2007
Isabel Rocamora

65 *Body of war,* UK 2010
Isabel Rocamora

69 Biography & video interview of Isabel Rocamora

Les œuvres en scène

70 *Gardenia*
Geneviève Charras

72 *Paonoptique*
Gilbert Pons

78 *Exuvies high tech*
Gilbert Pons

84 Le *Bo*
Jean-Paul Gavard-Perret


Festival du
court métrage
Clermont-Ferrand
4 au 12 février
2011
info@clermont-filmfest.com - www.clermont-filmfest.com
Visuel : Rebecca Dautremer
Sauve qui peut
le court métrage



VIDEO FORMES

26e MANIFESTATION INTERNATIONALE_

ART VIDÉO ET CULTURES NUMÉRIQUES_

CLERMONT-FERRAND

2011

FESTIVAL
16/19 MARS

EXPOSITIONS
17 MARS/3 AVRIL

NUIT DES ARTS ÉLECTRONIQUES
19 MARS

Programme «Culture»

WWW.VIDEOFORMES.COM

CLERMONT COMMUNAUTE

PUY-DE-DÔME

AUVERGNE
La Région juste et grande

« FIAT LUX » Pour sa septième édition, la Biennale du Design a pris en novembre dernier possession des lieux de la Cité du Design, inaugurée en 2009. au cœur de la cité « ouvrière » de Saint Etienne, dans l'ancienne Manufacture, lieu de mémoire, site industriel réhabilité.

La Biennale Internationale du Design (2010) de Saint-Étienne

par Geneviève Charras

Constance Rubini en assurait le commissariat général, confiant sur chaque secteur d'autres initiatives à de nombreux commissaires d'expositions thématiques.

A retenu notre attention, la section consacrée à la « Lumière(s) », scénographiée par **Felipe Ribon**, designer qui cherche sans arrêt des artifices qui, mis autour de la source lumineuse, le mènent à façonner, filtrer, colorer, tempérer ou amplifier son éclat. « Mais face aux avancées techniques et au champ vertigineux de possibilités qui s'offrent à nous en matière d'éclairage, le tandem ampoule/abat-jour apparait comme une forme en cours d'obsolescence de laquelle la grammaire du design tarde à s'affranchir ! » avoue le concepteur de l'exposition.

Corps Designe

La question de la téléportation, au cœur de la Biennale, trouve son sens dans une proposition spatio-chorégraphique signée par le chorégraphe Jean Alavi *Beam me up !*, interprétée par les jeunes danseurs du conservatoire supérieur de musique et de danse de Paris. Le dispositif lumière et proscénium met en avant un espace pluridimensionnel façonné par des panneaux lumineux, tantôt translucides ou transparents, tantôt opaques, délivrant ainsi absence ou présence des corps. La proximité des danseurs immergés dans le public, leur ascension sur la scène, en font autant de corps écrans, corps lumière, véhiculant des formes designées, mouvantes, vivantes. Une façon d'aborder vitesse, rythme, questions de mobilité, d'ubiquité qui régissent aujourd'hui nos rythmes et nos modes de vie. Sur une musique de Michael Kiney, en collaboration avec Quantum Glass, marque spécialisée dans les surfaces lumineuses en verre,quinze danseurs dessinent les contours d'un espace à inventer, celui du poème de Patti Smith *Going Under*, écrit en 1988 : « La lumière danse à nouveau, allons sous l'endroit où le soleil rayonne. Allons-y mon ami, Dormons-nous, Rêvons-nous, Dansons-nous à nouveau ». De surprenantes images vidéo enregistrées montrent des danseurs suspendus au plafond, en apesanteur comme autant de lucioles et de sources lumineuses, réminiscence de l'image mythique de l'abat-jour. D'autres



Beam me up!, Ballet pour 15 danseurs du CNSMDP / Chorégraphie : Jean Alavi / Musique : Michel Kinney / En collaboration avec Quantum Glass © ÓRibon

images apparaissent et disparaissent à l'envi, créant un nouvel espace pour une danse virtuelle et poétique. Les jeunes interprètes se prennent au jeu de ce dédoublement et font du corps un support plastique, modulable, malléable comme un matériau à conquérir par le designer-chorégraphe. Dans une foultitude de luminaires, installation signée par Marie Delignerolles, deux danseuses évoluent, se lovent, se frayent un chemin délicat parmi tous ces obstacles de lumières. Une véritable jungle à conquérir….à pénétrer, un dispositif de « lianes » enchevêtrées à dénouer, délier avec grâce et tact corporel. La lumière omniprésente et témoin de cette performance, est plus que jamais le centre d'une magie précieuse, créée pour magnifier un espace de vie très plastique.

« Interware », design transversal

Autre lieu, en résonnance avec la Biennale, le Musée d'Art et d'Industrie présentait le projet de Mauricio Galante, designer et couturier et Tal Lancman, analyste de tendances et designer, s'interrogeant sur « le processus créatif », et la « magie du quotidien », notions qui les conduisent à une scénographie également axée sur la lumière. Haute couture, design, architecture se mêlent, tissent des liens pour aboutir entre autre à deux installations remarquables: *Danae*, le personnage de la lampe, s'impose grâce au concept de goutte d'eau, essence de la marque « Boffi Bains ». 208 sachets triangulaires remplis d'eau purifiée, sont suspendus et forment une voute lumineuses et plastique impressionnante, fragile, magique, ludique. Un miroir au sol se veut un passage, tel un ruisseau où se reflètent les lampes. Dans la dernière salle s'impose le *Tigre*, tigre-nuage grandeur nature, composé de quelque 2500 feuilles de tulle, suspendu dans son élan fougueux au dessus de nos têtes. Deux crânes de cet emblématique animal en voie de disparition trônent comme deux sculptures lumineuses, étranges et inquiétantes par leur présence translucide.

Lumière, toujours, avec la proposition

au Musée d'Art Moderne de Felipe Ribon, *Transparences*, une exposition déclinant design et scénographie, magnifiant les objets par le « produit » lumière. C'est selon lui, la matière lumineuse qui révèle l'existant, fait vivre et vibrer l'objet. Très belle démonstration à partir de la mise en scène d'objets du musée, très riche en collection design. Des moulins à café, comme autant de phrases ou sémaphores sont révélés dans un cercle concentrique, où chacun rayonne et prend sa place de réflecteur. Une installation remarquable qui magnifie l'objet, lui donne corps, assise et importance au-delà de son utilité primitive.

La Biennale est bien un champ d'investigation autant industriel, qu'artistique et démontre ainsi que notre environnement quotidien tient aussi de l'invention, de la poésie.

© Geneviève Charras
Turbulences Vidéo #70

www.citedudesign.com

Danser les « gigs » et faire des « jams ». Marjorie Burger Chassagnet a-t-elle choisi la danse, ou la danse a-t-elle choisi Marjorie ?

Somebody…is perfect !

par Geneviève Charras

En tout cas, le « Je serai danseuse », lancé à l'aube de l'année 2000, après la résidence chorégraphique de Mark Tompkins à Strasbourg, ne fut pas lettre morte, ni un coup d'épée dans l'eau pour cette jeune fille, auréolée de sa tignasse rousse, pugnace et sauvageonne, au regard clair et limpide. Il allait de soi que comme un « petit rat de l'opéra », la voie était tracée…

Mais pas tout à fait pareil cependant ! Ni vocation, ni sacerdoce ! Car ce sont les chemins de traverse que fréquente **Marjorie Burger** depuis sa rencontre avec le « contact improvisation », la composition instantanée et l'histoire de la post-modern dance américaine.

Sa formation ? Transversale, auprès de Julyen Hamilton surtout, le chantre et le maître d'une pratique et d'une réflexion sur l'imprévisible, la marge et les frontières dans la danse. Ni chapelle, ni école pour songer au rapport au corps et au mouvement qui modèle et modélise le rapport à soi-même, aux autres et au monde. Marcher, parler, penser... Autant de « Savoir(s) en Commun » où le corps est sans cesse interrogé, interpellé. La poésie peut encore trouver un écho direct avec l'expérience chorégraphique de l'instant et prendre corps, devenir chair. Ce



IMPRéVU © Compagnie SomeBody (Marjorie Burger-Chassignet et Galaad Le Goaster)



IMPRéVU © Compagnie SomeBody (Marjorie Burger-Chassignet et Galaad Le Goaster)

qui la préoccupe ? La rencontre entre danse et matière sonore, entre « composition » et « spoken word », entre le français et l'américain, entre les années soixante où beaucoup de choses se sont fracturées dans la danse et son cours historique.

Son œuvre chorégraphique emblématique, signée de sa griffe se nomme *The art of dead birds* : un espace de convergences et de contradictions, poreux et sensoriel qui émerge ainsi d'un temps à part, irréductible. La pièce fonctionne comme un manifeste de la compagnie, créée en 2005 avec Galaad Le Goater, performer et réalisateur de la place. Un concentré des multiples facettes de son travail, le reflet de l'identité de son collectif d'artistes dont elle s'entoure délibérément pour casser les frontières et abolir les aprioris sur la danse. Influencée par Julyen Hamilton et les acquis de cette folle génération de danseurs performer - Simone Forti, Steve Paxton - Marjorie développe et concrétise une réflexion sur la danse en la nourrissant d'autres pratiques, musique, poésie, cinéma. La responsabilité du danseur est engagée, sa conscience du temps, de l'espace, de la dramaturgie et de la structure interne d'une pièce y prennent source et sens.

Son credo ? Faire de *SomeBody* un creuset de recherche sur l'anatomie vécue et la perception comme support principaux de l'imaginaire ! Bâtir un répertoire, organiser des manifestations événementielles mêlant la danse à d'autres arts. Ou encore la promotion de la danse hors des théâtres, une « Danse dans la cité » ou « Faire un geste » au CHU de Strasbourg service Gynéco-Maternité sur une proposition de la photographe Marie Prunier. Enfin, elle parle de pédagogie, de transmission et de sensibilisation avec bonheur et efficacité. Discrète mais persuasive, charmeuse mais travailleuse, Marjorie Burger se taille une réputation de défricheuse, à l'esprit collectif basé sur le compagnonnage, avec « Le grand Jeu » de Louis Ziegler entre autre: une bonne



IMPRéVU © Compagnie SomeBody (Marjorie Burger-Chassignet et Galaad Le Goaster)

école de pensée et de circulation entre les genres artistiques. Comme une équipe fédérée, un groupe à la manière des formations de rock: créer du commun et travailler sur la mémoire en « conversation » perpétuelle. Marjorie milite pour une danse en lien avec la vie de ceux qui la regardent, afin d'être toujours « réactive, légère, mobile, pas pour l'intelligentsia ! » Déconcertante et concentrée, elle va sur des territoires « inenvisagés » et affirme sereinement que « la voix guide le corps et est guidée par lui, vivant dans le son tandis que la chair même de la danse creuse son sillon dans une matière commune, un espace commun et un temps théâtral ».Tout ceci dans le cadre de la manifestation « IMPRéVU » au Hall des Chars à Strasbourg au mois de Novembre dernier. Avec les complices de Marjorie lors de spectacles, performances, événements de tout poil, on y a expérimenté les « jam », dansé « les Gigs »,ces improvisations courtes qui s'enchainent comme des morceaux dans un concert, avec quelques contraintes énoncées auparavant pour mieux déguster la liberté !

© Geneviève Charras
Turbulences Vidéo #70

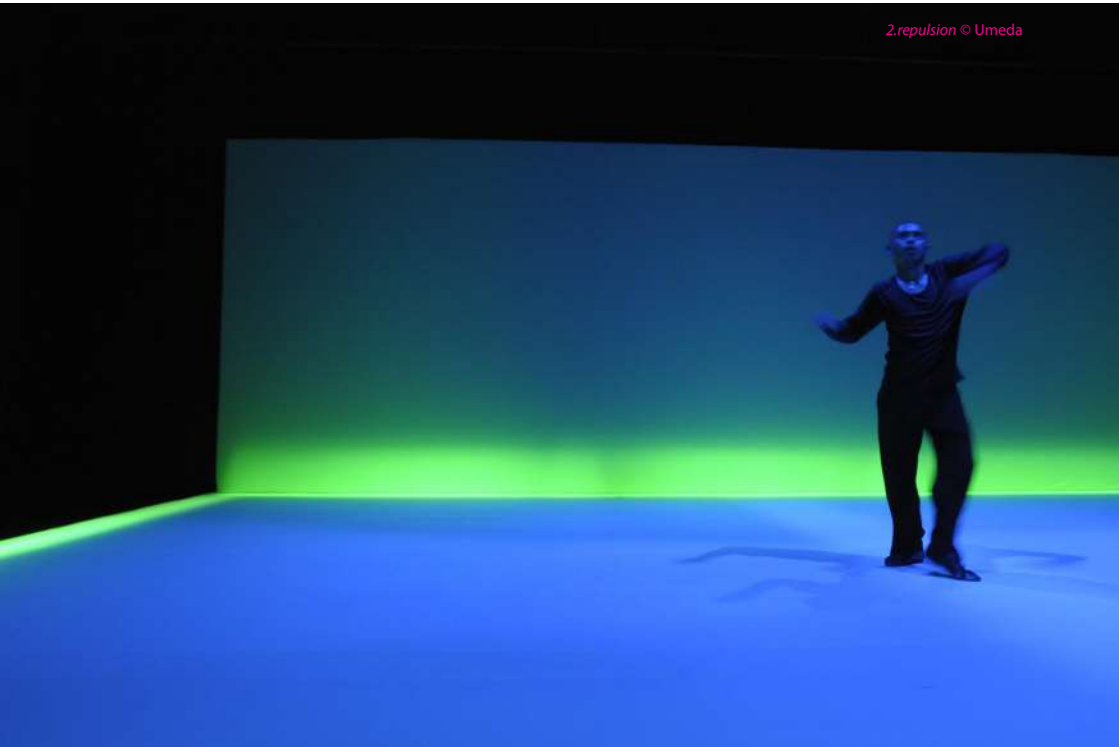
Artiste visuel, plus que chorégraphe, performer plus que danseur, Hiroaki Umeda, né en 1977 au Japon où il vit et travaille, y développe une approche artistique qui relève autant des arts visuels que des arts de la scène.

Hiroaki Umeda S20 :« En voir de toutes les couleurs »

Cinétique danse, Sources lumineuses Corps-écran total

par Geneviève Charras

De formation tardive à la danse classique et au hip hop, il se lance dans les arts de la scène de façon fulgurante et est rapidement repéré par les structures de diffusion et production en France qui flairent l'innovation. Ses pièces chorégraphiques, principalement des solos, peuvent être perçues comme de véritables installations, à la fois visuelles et sonores, dans lesquelles l'artiste déploie une gestuelle très personnelle. Si les propositions esthétiques placent la danse au cœur de la matière électronique et des mutations technologiques numériques, **Hiroaki Umeda** entend y révéler les traces persistantes d'une



2.repulsion © Umeda



Haptic © Shin Yamagata

humanité. Sa pièce *Adapting For Distorsion*, s'inspirait déjà de l'art cinétique et s'appuyait sur ses développements informatiques les plus récents. Distorsion du temps, altération du mouvement et de l'immobilité étaient au cœur de cette pièce, usant des effets d'optique visuels pour « élargir le champ de représentation de la danse et interroger le rôle de la perception visuelle ». *Haptig* est un solo qui délaisse l'informatique et la vidéo-projection pour privilégier la lumière et plus particulièrement la couleur. Au plus loin des associations qui lient communément le prisme chromatique et les stimuli physiologiques - rouge/colère, bleu/apaisement - Umeda se concentre sur « l'aspect physique de la perception de la couleur, non pour la montrer en elle-même, mais pour donner corps aux relations qu'elle entretient avec la danse ».

Cet artiste pluridisciplinaire, à la fois auteur et interprète, compositeur et vidéaste est tout à fait singulier dans l'espace chorégraphique de la scène actuelle. Son univers est unique, sa signature plastique sans égal, son imagination sans référence avouée mais teintée d'influences esthétique propre de l'art cinétique dans une appellation très contemporaine. À la fois minimal et radical, épuré, où la danse demeure au centre, dans le noyau de la matière électronique et numérique. La lumière est pour lui une partenaire à part entière et fait de notre artiste une interface qui dialogue avec les différents médias, avec grâce et singularité.

En expert des nouvelles technologies, il métamorphose son espace de représentation et nous convie à une cérémonie très élogieuse des différentes capacités d'investigation de ces nouveaux outils. La technique est brillante et se fait vite oublier au profit d'une incroyable intensité, une densité remarquable des espaces ainsi créés. Faisceaux lumineux, zébrures, rayures, autant de tensions lumineuses sur le plateau, qui révèlent ou font disparaître les corps.

De là naît un graphisme abstrait, fragile, éphémère, qui tend à brouiller les pistes de la



2.repulsion © Umeda

perception visuelle. Aucune tranquillité dans ces paysages ou compositions lumineuses qui apparaissent et disparaissent, laissant leur traces de rémanences opérer sur notre rétine parfois malmenée par tant de flux et de reflux éblouissants, vifs, rapides, cinglants. Les corps émergent de ces effets spéciaux multiples, en cascade, comme autant de radeaux, voguant dans une marée lumineuse tumultueuse, sauvage. Un art du mouvement jaillit de cette osmose entre surface mobiles et réfléchissantes que deviennent les danseurs et le plateau de scène offert à la déferlante des couleurs et des signes géométriques. Les gestes sont tétaniques, rapides, saccadés et obéissent à une plastique des corps sèche et virulente. Proche de l'esthétique du hip-hop, froide et distancée, violente, électrique.

La seconde pièce présentée, *2.Répulsion*, est une chorégraphie pour trois danseurs hip hop, créée lors du festival « Suresnes Cités Danse » deuxième volet d'un vaste projet chorégraphique de dix pièces. La danse, et sa singulière énergie très tonique, s'y révèle à son apogée et rayonne de dynamisme et d'audace. L'écriture est sobre et forte révélant l'incroyable inventivité de l'artiste quant à la richesse du vocabulaire gestuel et la complexité de la syntaxe née de la combinaison de son alphabet corporel. La répulsion n'en est que plus attractive et l'adhésion cathartique opère avec bonheur pour une communion de corps entre danseurs et spectateurs. Partage d'intenses instants de danse, de mouvements infimes parcourant la surface des corps animés par l'énergie de la peau, des muscles convoqués pour faire apparaitre une chorégraphie de surface venue du fond de la matière corporelle. Umeda cherche à révéler ce qui reste d'humain quand on est plongé au cœur des mutations technologiques. À l'origine de son travail, « l'impulsion » et « la couleur lumineuse ».

« Je n'ai pas de mots pour les décrire: la création telle que je la conçois résulte d'une

tentative d'incarner des choses qui ne peuvent être verbalisées. C'est, et cela devrait rester, un facteur déterminant dans mon désir de continuer à faire des pièces ».

Car « Mes chorégraphies reposent presque entièrement sur l'improvisation. Le processus créatif démarre avec l'élaboration de l'environnement-son, lumière, vidéo dans lequel la chorégraphie proprement dite va s'inscrire. C'est à partir de là que je discerne la direction que je dois effectuer. La pièce peut alors exister. Elle est terminée au moment où elle est présentée pour la première fois devant un public ».

© Geneviève Charras
Turbulences Vidéo #70

Le moindre geste peut faire signe, et il est de ces expositions face auxquelles le visiteur est aussi nécessaire que l'artiste. Des œuvres face auxquelles un photographe restera impuissant à en avoir une image juste s'il n'y a un spectateur associé dans un échange gestuel.

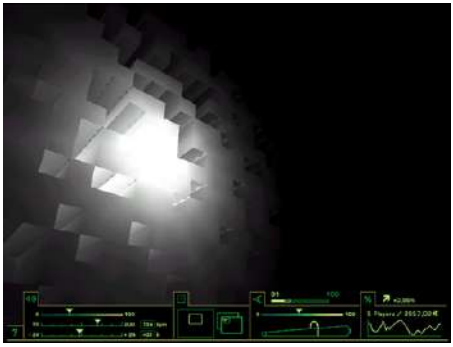
Samuel Bianchini à l'œuvre.

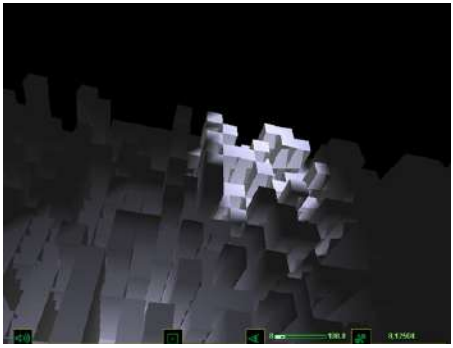
par Jean Jacques Gay

L'œuvre de Samuel Bianchini est à ce titre exemplaire, car ses pièces n'existent pas sans les spectateurs. Et tout le travail de ce jeune artiste Français ne vaut que dans le partage Visiteur/Artiste à travers des installations interactives numériques. Un travail qui a commencé par un jeu vidéo expérimentale en open sources (*If I where U* ou *Une économie du regard*) et qui aujourd'hui s'étend à de véritables dispositifs festifs interactifs publiques le temps d'une soirée (*Discontrol Party* à Valenciennes fin 2009) ou d'un festival (Projet pour *Futur en Seine* à Paris en Juin 2011) gérés par des puces RFID. Entre ces 2 points, 10 ans et une vingtaine de pièces toutes plus participatives les unes que les autres. Œuvres qui ont inscrit l'interactivité au cœur d'une rencontre entre plusieurs mondes (l'art, la technologie, l'esthétique, la programmation informatique, le web, l'ergonomie, les sciences humaines et même, en ce qui concerne *Discontrol Party*, une rencontre entre le monde de la fête et celui des technologies de surveillance les plus évoluées). Un artiste qui propose aux visiteurs/acteurs de ses expositions une nouvelle forme d'expérimentation esthétique, réflexive et jouissive.

Le spectateur

Lorsque l'on parle des rapports de l'art et de ses spectateurs, on arrive toujours à une certaine interactivité. Qu'il soit de points de vues ou d'émotions, cet échange entre l'œuvre et son regardeur existe depuis… toujours. Bien sûr dans la longue histoire de l'art, quelques créateurs, peintres, sculpteurs, manipulateurs ont travaillé ce point de vue, associant cette





If I Were U © Samuel Bianchini



Discocontrol Party © Samuel Bianchini

émotion (interactivité esthétique que mets en œuvre tout artiste) à une interactivité mécanique de façon plus engagée. Depuis les années 70, la performance, la mécanique, la vidéo, puis l'informatique et le numérique ont bouleversé les relations spectateurs/œuvres. Si bien qu'une pièce d'art interactive ne peut aujourd'hui plus être dissociée de son acteur humain. On peut même dire facteur humain, car le spectateur devient ainsi une des composantes essentielles de l'œuvre. Samuel Bianchini compose ainsi l'essentiel de son travail sur ce spectateur à l'œuvre. Le thème de la recherche ANR dont il assure la coordination scientifique de différents partenaires et laboratoires (Universités de Valenciennes et de Lille, MESHS de Lille) s'intitule *Praticable*… avec ce sous-titre… *Le spectateur à l'œuvre*. *Praticable* conjugue en 2010/2011 l'expérimentation pratique et l'analyse théorique dans les champs de l'histoire de l'art, de l'esthétique, des sciences de l'information et de la communication, ou encore de la sociologie pour des domaines relevant des arts plastiques, de la chorégraphie et de la musique dans une vraie pluridisciplinarité technique et esthétique.

Pluridisciplinarité

Mais qu'en est-il de cet art, auquel œuvre Samuel Bianchini ; ch'ti, artiste international, enseignant-chercheur à Valenciennes et à l'ENSAD ? Il en ressort une œuvre qui nous parle… une œuvre de notre temps, une œuvre qui façonne notre façon de vivre à travers une exploration, non plus des images, mais des usages et des icônes. Icônes susceptibles de faire agir, interagir un spectateur par sa thématique : boxeur, sniper, CRS, foule, lumières, ombre, footballeurs, drapeau, miroir, agent de change, typograph etc. Icônes associée à un travail plurisdisciplinaire de tout les instant par lequel Bianchini gère, comme un chef d'orchestre, des développeurs informatiques, des ingénieurs, des graphistes, des créateurs



Discocontrol Party © Samuel Bianchini

sonores, des Chorégraphes, des metteurs en scène, des Game-designers, des sound-designers, des DJs, différents techniciens, laboratoires (Citu, Rennes 1 Orange Lab, Calhiste, Ensad Lab, Ceac, Geriico… etc), acteurs, institutions (EESI, ENSAD…) ainsi que d'autres créateurs partenaires (tels que Thierry Fournier - artiste et musicien), Véronique Pittollo (écrivain), Sylvain Prunénec ou Paul André Fortier (chorégraphes). Résultat : une œuvre en développement qu'il faut suivre et vivre en immersion totale.

Immersion

« Vous qui entrez dans l'enfer des images, considérez vous comme perdu ! », nous avait averti en son temps le réalisateur Abel Gance (1889-1981). Avertissement qui pourrait s'adresser au spectateur de l'art numérique interactif et des œuvres de Bianchini. Considéré comme l'un des réalisateurs de cinéma les plus créatif du 20e siècle Gance avait compris très tôt que le spectateur était partie prenante de son œuvre. Multipliant les recherches d'effets, Gance élargit l'écran et propose le spectacle d'un méta-film sur trois écrans qui démultiplie les sens et les points de vues du spectateurs qui se retrouve immergés dans son Napoléon. Aujourd'hui l'immersion n'est plus dans l'agrandissement de l'écran mais dans son interaction. Plus libres que les cinéastes astreints à une industrie, les artistes abordent cette interaction immersive sous toutes ses faces. Luc Courchesne, Matt Mullican, Jeffrey Shaw… utilisent de nombreux artifices pour nous immerger dans leur monde mais Bianchini nous propose un autre *deal*, c'est de s'immerger dans le nôtre, dans le futur proche de notre monde d'image en interrogeant nos us et en détournant nos technologies à travers ses concepts. Il fait du spectateur son médium. Au spectateur déjà imprégné de l'enfer des images du marketing de notre société l'artiste propose des images artistiques qui lui répondent et surtout avec



Niform © Samuel Bianchini

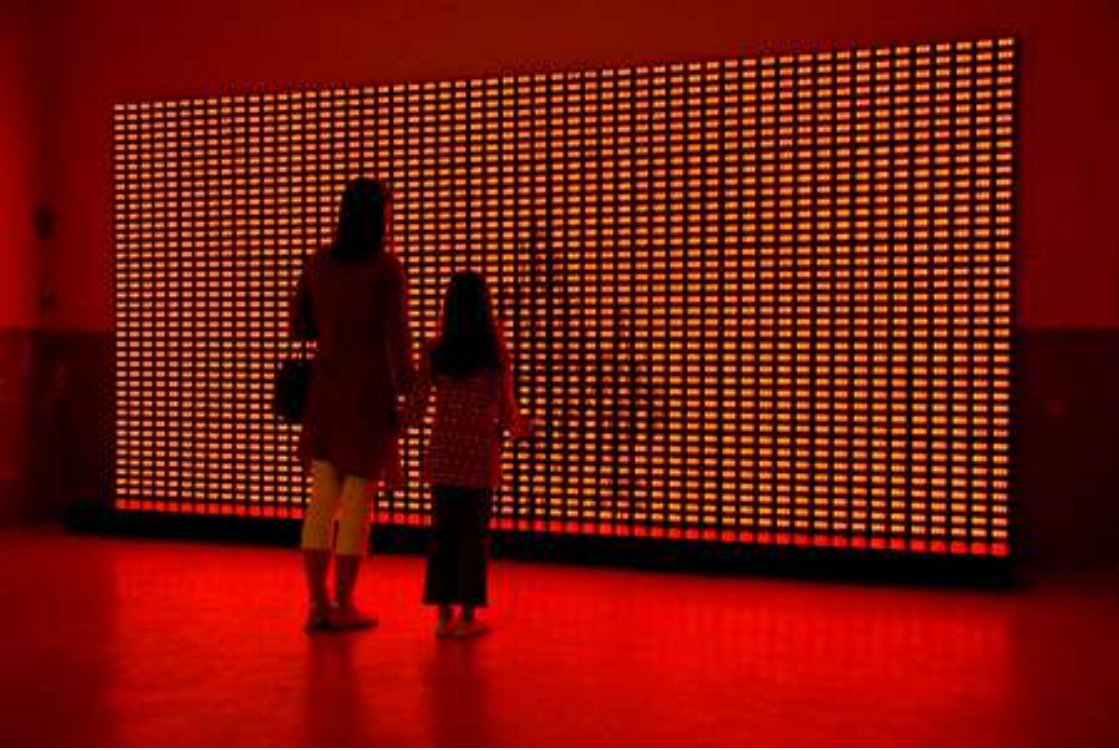
lesquelles il peut dialoguer.

Le Spectateur/Acteur

Le spectateur acteur est confronté à son image, où plutôt, à sa non-image… il est confronté à une image dispositif. Et c'est son empreinte qui joue. Entendons par empreinte non pas empreinte carbone, mais empreinte énergétique : son mouvement son geste, sa présence, son échelle. Et cette empreinte énergétique est le matériau que le jeune Samuel Bianchini (né en 1971) modèle depuis plus de 15 ans. Et avec elle par renversement son positif : le spectateur. Il nous propose un miroir non pas de notre âme, mais de notre temps. Car c'est le spectateur à l'œuvre que Bianchini interroge dans son œuvre. Un image d'une pièce de Samuel Bianchini seule ne signifie donc rien si elle n'est associée à son moteur : moi, vous, eux… le spectateur, moi, vous, eux, l'utilisateur. Un spectateur qui s'identifie à l'ombre interactive de *Contretemps* (2004/2010). Un spectateur qui reconstitue les fragments de la séquence d'une femme fauchée par un sniper (du film *Warshots*). Constructeur de la séquence de la mort de cette femme dans *Sniper* (1999/2010). Ou alors ce combat que le spectateur arbitre entre deux boxeurs sur le ring de *Ta garde* (2000/2010). Le spectateur est partout. Il est coach dans *Temps libre* (2004) où sa voix et ses encouragements font accélérer un troupeau de golfeurs… Il est organisateur de foule en réseau dans *D'autant qu'à plusieurs* ou dans *Jeux pOlymique* (2003/2010)… Interface et Chorégraphe dans *Réanimation* (2005/2008). Car si le spectateur est acteur par les mouvements de son corps, il est aussi déclencheur à l'interface écran/mémoire que propose Bianchini. Qu'il soit manifestant se découvrant face aux CRS de *Niform* (2007), ou simple visiteur de *Valeurs croisées* (2008). Son approche de l'écran de *Niform* « nettifie » la partie d'écran qu'il



Contretemps © Samuel Bianchini



Valeurs croisées © Samuel Bianchini

approche entrant en communion avec une image fixe et menaçante que seul son humeur de spectateur anime par un flou progressif. Un concept d'empreinte réaffirmé dans *Valeurs croisées* où l'image écran est une série de compteurs (2000) à 3 chiffres, qui rendent compte de la distance entre le spectateur et l'écran, et dont la luminosité dessine l'approche ou l'éloignement du visiteur à travers son empreinte dans le mur des 2000 compteurs aux diodes rougeâtres.

Un face à face

Mais ce travail physique entre Samuel Bianchini et ses spectateurs s'affine au fil du temps pour atteindre une échelle idéale à son propos : l'échelle 1 du face à face. Dans sa dernière exposition *Maintenance* (en Mai 2010 à Poitiers) dont j'ai assuré le commissariat, nous avons ainsi retravailler 4 œuvres à échelle 1. Des très anciennes pièces dont les technologies des années 2000 n'auraient jamais permis un tel rapport sensible à cette échelle. Dorénavant *Contretemps* avec un immense écran tactile permet au spectateur de faire corps avec l'œuvre. *Ta garde* (2000) et *Sniper* (1999) peuvent aussi assurer un vrai face à face spectateur/œuvre. Et en ce sens la « maintenance » de ces œuvres historiques de Bianchini entre de plein pied dans la logique des travaux actuels de l'artiste. Travaux sur le web (*All Over*, Musée du Jeu de Paume) travaux performatifs et participatifs de groupe (*Discontrol Party*) à travers cette échelle et cette immédiateté du corps de ces images.

Que ça soit sur la mise en œuvre de ces dispositifs socio-techniques ou de sa réflexion de chercheur sur nos nouveaux mondes d'observance, Samuel Bianchini aborde chaque jour de nouveau rivages, de nouvelles interactivités auxquelles il plie des technologies de pointe(laser, tactile, RFID…)

pour nous en montrer d'autres horizons. Car ce qui est le plus impressionnant dans l'art de Bianchini c'est certainement cette faculté que prend l'artiste à s'accaparer des technologies et des techniques qui a priori ne le « regardent » pas, mais dont il fait un objet de réflexion sur nous même : une œuvre ouverte.

© Jean-Jacques Gay
Turbulences Vidéo #70

Quelques liens en complément d'information :

Ta garde
http://www.dailymotion.com/video/xe336l_ta-garde_creation
Contretemps
http://www.dailymotion.com/video/xe32w2_contretemps_creation
Réanimation
http://www.dailymotion.com/video/x85jjq_reanimation-extraits_creation
Valeurs Croisées
http://www.dailymotion.com/video/x7dbs2_valeurs-croisees_creation
D'autant qu'à plusieurs
http://www.dailymotion.com/video/xciopk_d-autant-qu-a-plusieurs-what-s-more_creation
If i Where U
http://www.dailymotion.com/video/xe3l6p_if-i-were-u-english_creation
Potential Flag
http://www.dailymotion.com/video/x7e88r_potential-flag_creation

Débuter très jeune sa carrière de réalisateur à la toute fin des années 1970 en mettant en scène dans un court métrage de fiction[1] des corps nus rampant sur un plancher suppose s'intéresser vivement un jour ou l'autre à la pensée et à la démarche de Pierre Schaeffer et au Service de la Recherche de l'ORTF, en particulier dans le domaine de la recherche image.

1 - *Pistes*, diffusé en 1992 au Musée d'art moderne du Centre Georges Pompidou.

L'après Pierre Schaeffer, à la recherche du paradis perdu de la création audiovisuelle

par Jean-Claude Mocik

Alors que l'esprit Schaeffer n'est plus vraiment d'actualité au début des années 1980, ni à l'université, ni pour la « Nouvelle Vague » déjà vieillissante et assagie, la politique des auteurs, liée depuis toujours à l'industrie, étouffe toute initiative de recherche et d'expérimentation hors de son esthétique habituelle en matière de cinéma et de télévision. De plus, en France, en Italie et ailleurs, l'intelligentsia se détourne non seulement du « petit écran » mais de toutes formes de tentatives et d'explorations dans le domaine de la création audiovisuelle. Le cinéma expérimental en fera les frais et l'art vidéo sera, éventuellement, sauvé par les galeries et les musées, quant à la télévision…

Comment survivre dans ce paysage audiovisuel conservateur et, de surcroît, sinistré par ce que l'on appelle communément « le choc pétrolier et autres « tournants de la rigueur » alors que l'on a en tête les projets les plus fous ? La génération de réalisateurs à laquelle j'appartiens, souvent cantonnée à la survie, en a oublié **Pierre Schaeffer** et ses innombrables tentatives. Certains en se tournant du côté des « Cahiers du cinéma », d'autres en revendiquant le clip musical, le documentaire de création ou, pourquoi pas, l'image de synthèse. Nous sommes cependant quelques-uns à vouloir cultiver ce jardin devenu secret où soufflait « l'esprit Schaeffer » que l'on sait aujourd'hui être le paradis perdu de la télévision française. Un paradis bien difficile à atteindre pour notre génération « entre-deux »…

Un mythe inaccessible

Fascinés par les multiples audaces du Service de la Recherche de l'ORTF, nous le sommes davantage encore par cet esprit Schaeffer. Apprendre, par exemple, qu'au sein de ses équipes, le grand homme pratiquait le décloisonnement volontaire, voire le contre-emploi délibéré des fonctions, reste aujourd'hui une pratique peu répandue. **Robert Cahen**, compositeur de musique et chercheur au Groupe de recherches musicales (GRM) aborde, dans les années 1970, l'image électronique grâce au Service de la Recherche et devient dès lors pionnier de l'art vidéo en France[1].

1 - Voir heureexquise-documentation.net/artistes/cahen.htm (http://www.heureexquise-documentation.net/artistes/cahen.htm)



Midi pile, porte de Choisy, 20ème tour de Paris. Sur la photo, gauche cadre : Jean-Claude Mocik. Droite cadre : Jean-Max Albert.
© Photo : Sara Holt

Nous savions aussi que Pierre Schaeffer, qui avait l'art de s'entourer, permettait à ces jeunes recrues de débuter leur vie professionnelle en se voyant confier d'importantes responsabilités. **Jean-Luc Leridon** se plaît à raconter ses premières aventures de réalisateur souvent rocambolesques au Service de la Recherche. **Thierry Garrel** lui-même, comme bien d'autres, a débuté sa carrière auprès de Pierre Schaeffer avant de s'engager dans les aventures exigeantes de la production de création et de recherche de l'Institut national de l'audiovisuel (Ina), de La Sept et d'Arte, toujours en maintenant de solides liens avec la recherche et en donnant leur chance à de jeunes réalisateurs de faire leurs premiers films. De quoi nous faire rêver, nous les jeunes exclus du métier par un protectionnisme encore vivace.

Et puis, à la suite du légendaire et toujours actuel GRM, il y avait eu la qualité des programmes télévisuels, des expériences et des essais en tout genre du GRI (Groupe de recherches images), créé au sein du Service de la Recherche sur le modèle du GRM. De 1960 à 1974, le catalogue des oeuvres télévisuelles produites par le Service est somptueux au regard de l'étroitesse du budget qu'obtenait Schaeffer de l'ORTF. On se souvient encore des *Shadoks*, des *Grandes Répétitions*, de *Du Tac au Tac*, d' *Un certain regard*… Et aussi des noms illustres qui ont participé de près ou de loin à l'aventure Schaeffer : **Roger Leenhardt**, **Jean Painlevé**, **Alexandre Alexeieff**, **Chris Marker**, **Jean Rouch**, **Raoul Sangla**, **Peter Foldes**, **Piotr Kamler**, **Jérôme Laperrousaz**, **Jean Frapat** et tellement d'autres.

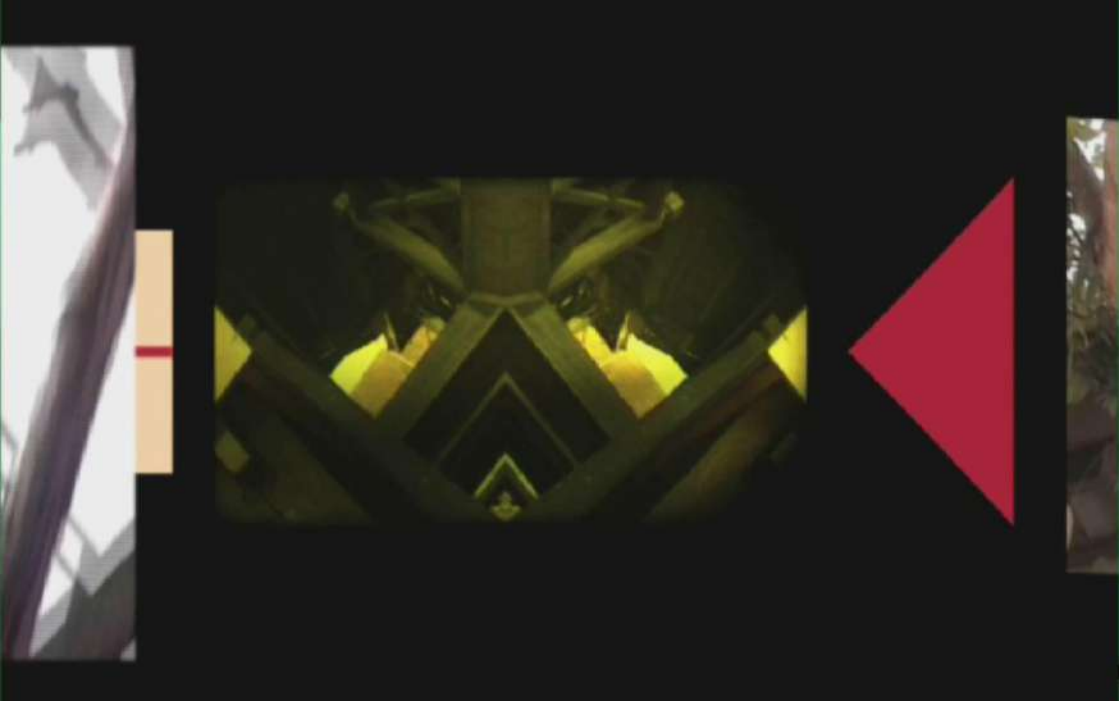


Autoportrait webcam, Janvier 2009 © Jean-Claude Mocik

Depuis la fin de l'ORTF, les véritables lieux de recherche, d'innovation et de création audiovisuelles se font rares en France. Hormis les activités fécondes de l'Ina, héritier des activités du Service de la Recherche, mais qui, depuis sa création en 1975, voit en matière de production et de recherche son cahier des charges fondre comme neige au soleil, il n'existe ni agence, ni conservatoire, ni école, ni laboratoire pour relayer le rôle innovateur du Service. Le CNC (Centre national de la cinématographie), dont on sait le poids dans le financement, voire les orientations des oeuvres audiovisuelles, ne s'intéresse que très peu à cette question malgré l'existence en son sein du Grec (Groupe de recherches et d'essais cinématographiques), qui offre au compte-gouttes des subventions à de premiers films documentaires ou de fiction, exceptionnellement à des films expérimentaux – « Pur alibi ! » prétendent certains. Il faudra éventuellement se tourner vers les sociétés d'auteurs - Scam et SACD – et les associations de réalisateurs – SRF, Addoc – pour croiser une âme bienveillante qui pourrait se déclarer fidèle à l'esprit Schaeffer.

Si un Service de la Recherche a pu exister au coeur de l'ancêtre ORTF, le message est clair pour certains d'entre nous, il s'agit bel et bien d'en prendre la suite, rien de moins ! Or, malgré l'arrivée au pouvoir de François Mitterrand et de ses équipes, la télévision de service public –et ses réformes successives – se détourne de jour en jour de l'idée de recherche. Qu'à cela ne tienne, nous « chercherons » ailleurs. Seulement voilà, il n'existe plus grand-chose, sinon rien, en matière de création et d'innovation en télévision – comme en cinéma – et quoiqu'il en soit, la forteresse demeure imprenable. Malgré les discours ambiants, c'est désormais chacun pour soi. Il faut chercher dans toutes les directions. À l'aune des années 1980, il vaut mieux faire preuve d'ingéniosité et d'opiniâtreté pour entreprendre ou prolonger en télévision une activité de création qui porte en particulier sur l'écriture et la réalisation audiovisuelles.

Je fouine du côté des universités parisiennes, de Nanterre à Jussieu, en passant par Censier, pour « atterrir » à Vincennes qui ne tardera pas à s'installer à Saint Denis. Les « Cahiers du cinéma » règnent en maîtres, le cinéma vérité s'est épuisé alors même que le cinéma expérimental (se) désespère. Je suis déjà réalisateur, je cours derrière les petits boulots, j'obtiens quelques assistanats (Jean-Pierre Mocky en cinéma, Jean-Paul Jaud en télévision), et je ne trouve toujours pas ce que je cherche. Un souvenir auquel je tiens, ma toute première rencontre « officielle » avec un producteur en 1984-1985 : jeune réalisateur peu connu, en pleine recherche de partenaires pour un projet de long métrage expérimental, un seul producteur parmi les plus en vue de Paris a pris le soin de me recevoir. Il s'agissait de **Catie Couteau**, productrice à l'Ina (à la production de création et de recherche, dirigée par Claude Guisard). Malgré l'intérêt qu'elle manifesta, elle ne put malheureusement faire aboutir mon projet. Mais l'Ina est entré dans mon histoire personnelle dans ces années là.



Laos no blabla, vidéo de JEan-Claude Mocik © jcMCK - 2010

Les décennies 1980-1990, c'est aussi la période finissante des coopératives de films expérimentaux, Paris Film Coop en tête, Light Cône, le collectif Jeune Cinéma et aussi celle des ciné-clubs alternatifs : MBXA à la Maison des Beaux-Arts animé par Dominique Willoughby, le Ciné-Club Saint Charles de Dominique Noguez, Scratch à l'Olympic Entrepôt et le CJC de Marcel Mazé et Raphael Bassan au cinéma La Clef. Ces hauts-lieux parisiens du cinéma expérimental – qui, pour leur part, s'intéressent à mon travail – tout en déployant activement une véritable réflexion sur les contenus, entretiennent de telles guerres de chapelle qu'ils en provoquent la quasi asphyxie du cinéma expérimental en France, ce qui permet une tranquille, et nécessaire, montée en charge de l'art vidéo. C'est à cette époque que se développent les premiers festivals vidéo de Belfort Montbéliard, Montpellier, Clermont Ferrand, Caen, etc., soutenus par quelques associations comme Grand Canal qui facilitent la production et la circulation d'oeuvres vidéo et Heures Exquises qui les distribue.

À noter également l'initiative emblématique de **Pierre Bongiovanni** qui baptise en 1990 son Centre international de création vidéo (CICV) en y accolant le patronyme de Pierre Schaeffer : tout un symbole ! Lieu particulièrement actif dont l'esprit n'aurait certes pas déplu au maître lui-même. En résidence au CICV, le temps de quelques week-ends, j'ai eu moi-même l'opportunité de participer à l'élaboration et à l'édition d'un prototype de télévision expérimentale. Ce projet qui portait sur la question du direct TV en mettant l'accent sur la participation active des téléspectateurs n'était certainement pas sans rappeler quelques tentatives chères à Schaeffer. Le CICV a malheureusement disparu depuis[2].

2 - Voir oten.fr/article_2296.pdf (http://www.oten.fr/IMG/article_PDF/article_2296.pdf)

Un parcours jalonné de rencontres schaefferiennes

Je n'ai jamais rencontré l'homme, celui que certains appelaient « le Grand Berger », mais j'ai tout de même travaillé avec quelques-uns de ses collaborateurs, directs ou indirects. À commencer par **Édouard Guibert**, exdirecteur de l'information de France 3 et alors responsable de formation des journalistes au CFPJ, le Centre de formation et de perfectionnement des journalistes de Paris. Nous sommes en 1988. Je lui propose, en toute naïveté et sans trop y croire, la création d'un atelier de recherche qui porterait sur le traitement de l'information en télévision. Surprise, Guibert accepte. C'était sans rien savoir de ses collaborations préalables avec le Service de la Recherche. C'est ainsi que, de 1988 à 1991, j'ai tenu tous les mardis soir au 33, rue du Louvre un atelier dont la démarche se voulait innovante dans le renouvellement du « news » et du magazine en télévision. Aujourd'hui, il me semble que la perspicacité d'Édouard Guibert, renforcée peut-être par sa fréquentation du Service de la Recherche, avait été de comprendre instantanément l'intérêt pédagogique de cette démarche menée auprès d'étudiants en journalisme, certes vulnérables mais, quoiqu'il en soit, disponibles pour chercher de nouvelles formes de narrations audiovisuelles. L'école Schaeffer n'était pas loin.

C'est aussi à cette période, après avoir réalisé toute une série de courts essais cinématographiques, que je voulais dignes du Service de la Recherche, que le producteur que j'étais signait « Le Groupe de recherche cinématographique » au générique de l'une de mes premières vidéos, *Attractions*, certainement par nostalgie d'un travail d'équipe qui n'existait pas mais surtout en raison d'un désir de recherche non satisfait. L'époque ne se prêtait décidemment pas aux expérimentations.

Mon parcours professionnel, tant sur les chaines de télévision que dans les sociétés de production, a, depuis lors, régulièrement été jalonné d'ex-collaborateurs plus ou moins proches de Pierre Schaeffer, tous aussi intrigants les uns que les autres : **Marc Paveau**, **Jean-Pierre Mollet**, **Jean-Luc Leridon**, **Pierre Mandri**n, **Dominique Pedersen**, **Bernard Fouquet**, **Vincent Clave**, **Bruno Toussaint**, **Bernard Monsigny** pour n'en citer que quelques-uns, tous unanimes quant à l'intérêt porté au Service de la Recherche. La plupart de ces rencontres ont eu lieu à l'Ina où certains de ces camarades ont exercé à la demande de **Claude Guisard**, illustre et courageux producteur. Dans la lignée de Pierre Schaeffer avec qui il avait travaillé au Service de la Recherche, il faisait, lui aussi, confiance à la jeunesse et aux partis pris. À partir de l'un de mes concepts farfelus, il me confia un jour la réalisation d'une vidéo de promotion, qui avait permis la mise en oeuvre et l'expérimentation d'une nouvelle machine qui s'appelait le *Flame*.

Quelques îlots de création

Que nous restait-il donc de ces années de vaches maigres au cours desquelles la communication avec un grand C, triomphante en même temps que le libéralisme économique, arrogante et euphorique, noyait tout espoir d'audace pour les générations à venir, en raison du consensus mou qui s'installait genre par genre, auteur par auteur, de productions en productions, de chaînes en chaînes ? Éventuellement l'écriture de projets, en remplir des cartons pleins, que le CNC rejetait finalement par-dessus bord…

Il y eut cependant la création de l'agence Octet (1982-88) dont la vocation consistait à aider le développement de projets vidéos

innovants. Le ministère de la Culture, sous la direction de Jack Lang, prenait au sérieux cette initiative. Il n'était peut-être pas question de recherches ou d'expérimentations mais la créativité et l'originalité étaient de mise. Pour ma part, le jeune vidéaste de la bande, mes projets, quoique remarqués, se retrouvaient généralement en tête de liste de… réserve ! Ce qui m'a valu tout de même de rencontrer un certain **Pierre-François Decouflé** qui, peu de temps après montait, avec **Gilles Galud** et **Stéfane Millière**, la société Gédéon qui fut la « french success story » que l'on sait grâce à ses qualités d'innovation et ses ressources créatives. Et c'est en partie à Gédéon que je dois mes premières collaborations avec **Philippe Truffault** le subtil réalisateur lié, entre autres, à La Sept.

Ensuite, bien des années plus tard, ce fut la rencontre de l'Atelier de Recherche d'Arte dirigé par **Claire Doutriaux** et **Paul Ouazan**, haut lieu de l'audace, de l'insolite, de l'initiative et de la singularité en télévision. S'il existe un héritage Schaeffer, c'est ici qu'il faut chercher sa descendance. Claire Doutriaux et Paul Ouazan disposent aujourd'hui encore de l'outil dont nous rêvions, à cette nuance près que leur cahier des charges et leurs ressources financières sont sans commune mesure avec le Service de la Recherche de la grande époque. Il faut rendre hommage à ces deux guerriers des temps modernes qui se battent quotidiennement pour préserver un espace de liberté dans un paysage médiatique hostile à tout renouvellement. Seule Arte, notre chaîne franco-allemande, le permet encore.

Entre-temps, on assista aussi à la création des chaînes de télévision du câble et du satellite. Pour certains, dont j'étais, ces chaînes permettaient enfin d'exercer officiellement le métier de réalisateur tout en profitant d'une relative liberté éditoriale. J'y ai fait mes armes de concepteur et réalisé un grand nombre d'émissions dont *Paristroïka* sur MCM Euromusique. Ce programme hebdomadaire de 26 minutes, bien que modeste, était pour moi le résultat de recherches formelles de longue date. Sa mise en page présentait un jeu de « multiscreen » inédit et original. Je menais mes expérimentations comme je le pouvais, soutenu parfois par un directeur de chaîne complice comme ce fut le cas avec **François Thiellet** et une présentatrice incongrue comme **Natalia Turine**, son épouse.

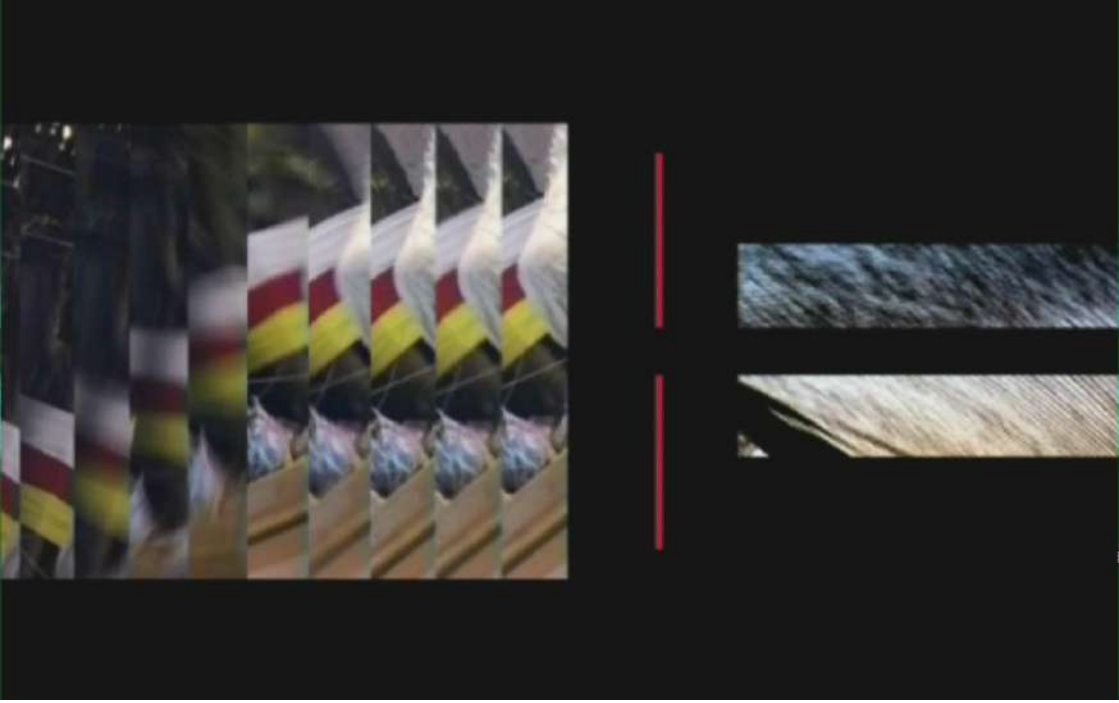
L'occasion d'un véritable et grand hommage à Pierre Schaeffer m'a enfin été offert lors d'une fiction pour Arte intitulée « Poulidor en jaune ». Celle-ci mettait en scène **Claude Piéplu**, le narrateur mythique des *Shadoks*. Jamais l'écriture d'un texte n'avait été aussi facile pour moi, tellement la voix de Piéplu m'habitait depuis longtemps.

J'appartiens à une génération dont les quelques rares réalisateurs portés sur la conception, l'innovation et l'expérimentation ont soit végété, soit jeté l'éponge. Succéder dans ces conditions à **Jean-Paul Fargier**, **Robert Cahen**, **Dominique Belloir**, **Hervé Nisic**, **Thierry Kuntzel** et quelques autres n'est pas chose aisée. La casse est lourde. Il ne reste plus grand monde à prolonger une activité considérée désormais comme radicale. Paradoxalement, de plus jeunes y réussissent parfois. Le roseau plie mais ne rompt pas.

L'âge numérique, ére de création ?

À l'heure d'un libéralisme débridé, il est de bon ton d'évoquer la recherche, la conception, l'expérimentation et l'innovation sous toutes ses formes. Or, les lieux véritables de recherche en création audiovisuelle se font toujours aussi rares. En télévision, nous nous éloignons quotidiennement de l'esprit Schaeffer.

En France, il faut se tourner du côté des



Laos no blabla, vidéo de JEan-Claude Mocik © jcMCK - 2010

écoles d'arts, beaux-arts, arts déco, lieux de résidences (Le Fresnoy, le Cube, Synesthésie) et quelques espaces de formation pour rencontrer une production artistique construite, voire expérimentale qui cherche à défricher de nouveaux territoires.

Paradoxalement, le développement des médias numériques qui favorise la production et la diffusion audiovisuelles, n'encourage pas pour autant la recherche et le développement de nouvelles écritures. L'effet « vitrine » de l'Internet grand public, web 2.2 compris, dresse tout au plus les réalisations dans une posture de séduction et non pas dans une activité de recherche et d'expérimentation des possibles. Les rares tentatives visuelles sur le Net sont généralement accompagnées de mièvreries sonores et inversement, les essais sonores sont régulièrement assortis de platitudes visuelles. La volonté de plaire au plus grand nombre, voire d'échanger avec la « planète » entière, freine l'audace, la prise de risque ou simplement l'initiative pour laisser place aux comportements les plus régressifs ou bien à des stéréotypes sans grand intérêt. Si quelques communautés réussissent à profiter positivement des réseaux, le véritable échange existe-t-il sur la Toile ?

L'apparition récente du *webdocumentaire* semble ouvrir la voie à de nouvelles options qui permettraient de rafraîchir la conception et l'écriture audiovisuelles. Il se trouve qu'aujourd'hui, à examiner de près les récentes productions, nous découvrons en fait des univers essentiellement éditorialisés, c'est-à-dire fortement construits autour de l'information et de ses contenus. Nous sommes loin du documentaire de création qui revendique un point de vue d'auteur résolument marqué, original et singulier. En webdocumentaire, malgré le soin apporté par des équipes récemment constituées, nous n'échappons ni à la tribune d'opinions ni, d'autre part, à une mise en page exclusivement

typographique. Il semble bien que les médias numériques en soient toujours à l'ère de la presse écrite. La présence de la photographie dans le webdocumentaire en est la meilleure illustration. Et lorsqu'il est question de vidéo, nous approchons le point de régression ultime de l'écriture audiovisuelle. Ici aussi, avant même d'entreprendre quelques recherches nécessaires sur le potentiel de ces nouveaux supports, nous nous trouvons d'emblée en « phase d'application » sans autre ressource qu'une approche artistique spontanée, obligatoirement naïve.

Restons optimistes et disons que c'est là une simple affaire de temps. Signalons d'ailleurs l'intérêt d'Arte pour ce nouveau format depuis 2008, notamment avec la série *Gaza / Sderot* sur la vie quotidienne de chaque côté de la bande de Gaza. Devant le succès de ce « concept » original qui offre de nombreuses portes d'entrée aux internautes, Arte a lancé début 2010 un portail dédié à ces documentaires multimédias. Et le CNC commence à débloquer des aides financières…

Quelle recherche ?

Quoiqu'il en soit, il faut distinguer l'activité artistique, qui engage personnellement son auteur-créateur, d'une activité de recherche qui suppose l'approfondissement systématique des ressources d'un sujet. Les enjeux ne sont pas les mêmes. Nous avons, d'un côté, un geste ou une démarche personnelle qui vise directement une application ou un développement singulier alors que, de l'autre, il est question de prospection systématique qui cherche à découvrir de nouvelles potentialités, sans jugement ni évaluation esthétiques. La pratique des uns n'a pas grand-chose à voir avec celle des autres. Aujourd'hui, la création artistique est relativement répandue alors que la recherche fondamentale est inexistante au moins en ce qui concerne la création et l'innovation audiovisuelles, tant dans le service public que privé.

Il est vrai qu'un département R&D (Recherche et Développement) suppose des ressources financières qu'un producteur ou un diffuseur, ne tient pas nécessairement à engager. La réalité de l'économie à coût réduit, voire sans budget, de la télévision actuelle n'encourage pas davantage l'initiative. L'obligation d'une rentabilité des programmes à court terme ne favorise pas non plus la recherche de concepts innovants. Pour finir, les producteurs, qui se réservent pécuniairement la paternité d'un projet, ne tiennent pas à confier le développement de leur usufruit à des tiers, le concept et ses plus-values est chasse gardée...

De surcroît, en arrière-plan de ces réalités économiques, il subsiste chez nos décisionnaires, souvent éloignés des démarches artistiques, une sorte de crainte superstitieuse qui refuse d'introduire de la rationalité dans l'activité « si mystérieuse » de l'art. Il s'agit même de ne jamais toucher au point aveugle de la création. Celuici, il est vrai, fait l'objet d'une croyance dont l'origine se trouve à la fois dans le sacré de l'art, voire dans sa spiritualité et, d'autre part, dans un romantisme suranné qui fonde toujours la suprématie de l'artiste. Il est de nos jours inconcevable d'échapper au « génie » de l'auteur, à ses intuitions, à ses éclairs foudroyants. Cette absence complète de discernement autour de l'acte de création lui-même entrave toute initiative de recherche et de développement dans les domaines de la création et de l'innovation audiovisuelles.

À l'inverse, Pierre Schaeffer lui-même se complaisait à banaliser volontairement l'acte de création en le confiant éventuellement, mais toujours avec beaucoup d'intuition, au premier venu.

Alors finalement, pourquoi s'obstiner à développer de la recherche dans les domaines de la création et de l'innovation audiovisuelles alors que personne, des producteurs aux diffuseurs, publics comme privés, ne semble concerné ?

Il s'agit, tout d'abord, de renouveler réellement les contenus, les formes et les traitements de nos programmes de télévision comme des médias numériques. Plus que jamais, pour faire face à l'érosion des audiences, il faut non seulement proposer de l'audace, de l'insolite, du singulier mais aussi ressourcer les contenus dans toutes les directions possibles. À l'image de nos sociétés, la culture qui se transforme quotidiennement suppose pour sa représentation à l'antenne la mise au point de dispositifs audiovisuels spécifiques d'une grande complexité. Seule une équipe dirigée sur un mode quasi scientifique peut mener à bien cette activité de conception et de réalisation.

Or à ce stade, on sent bien que la création artistique existante ne peut plus suffire. Celle-ci, quoique vivace, se limite, comme on l'a vu, à la démiurgie de l'artiste. Celui-ci, lorsqu'il travaille seul, bute régulièrement sur ses propres limites. La recherche, organisée en équipe, en service ou en laboratoire, peut aborder systématiquement toutes sortes de sujets sans préjugé ni limite. L'émulation du travail en équipe et la répétition de ces séances permettent l'exploration de chaque proposition ou ressource d'une thématique tout en développant d'innombrables options. Les recherches fondamentales de concepts peuvent être suivies de la réalisation de maquettes sous différentes formes et différents supports.

Appelons cette activité : Recherche & Développement en conception et création audiovisuelles. Pierre Schaeffer en aurait été.

La formation, étroitement liée à la recherche

À défaut d'un laboratoire comparable à celui du Service de la Recherche, il faut se tourner vers l'enseignement et la formation pour rencontrer d'éventuels partenaires prêts à soutenir quelques initiatives de prospection. Nous connaissons l'intérêt de Schaeffer pour la pédagogie et l'importance de ses activités dans ce domaine. L'enseignement et la formation permettent souvent, en effet, d'entreprendre et de prolonger avantageusement des recherches fondamentales ou appliquées. En 2006, aux États-Unis, Georges Lucas ne s'y trompe pas en offrant pas moins de 175 millions de dollars à l'University of South California (USC) pour créer de toute pièce la School of Cinematic Arts, à laquelle il confie désormais une grande partie de ses recherches cinématographiques.

Depuis longtemps, je dois moi aussi une partie de mes activités de recherche à des actions pédagogiques. Lorsque **Oliviero Toscani**, le photographe de mode italien, me confie, en 1995, la direction du département Cinéma Vidéo de Fabrica, son école expérimentale basée dans la province de Venise, je découvre et je pratique alors l'efficacité redoutable du « brainstorming ». À cette occasion, le travail d'équipe que je mène quotidiennement pendant près d'une année, me permet de mettre au point des techniques inédites de recherche de concept dont les réalisations les plus originales sont aussitôt mises à l'antenne sur Arte, MCM ou MTV.

J'ai prolongé depuis ce type d'aventures pédagogiques en différents lieux. Du Maroc à la Suisse en passant par des ateliers de conception à Bry-sur-Marne, l'Ina m'offre régulièrement l'occasion d'approfondir ces

démarches. Dans le cadre de mes enseignements, je propose ainsi à mes étudiants en réalisation des exercices de conception dont les résultats sont parfois d'une richesse surprenante. J'ai la charge également, toujours dans le cadre d'Ina SUP, de mener en studio des exercices de réalisation multicaméras qui portent sur les notions de captation et de recréation de spectacle vivant. Les enjeux consistent alors, en ce qui concerne la partie recréation, à faire apparaître un parti pris visuel fortement marqué. Il s'agit là, pour les réalisateurs, de mener à bien un véritable travail de recherche fondamentale, d'autant plus fécond que ces productions ne sont pas diffusées. La valeur pédagogique de cette épreuve est double. Elle permet d'une part à l'étudiant d'apprendre à s'exprimer visuellement et d'autre part à lui ouvrir de nouvelles ressources en réalisation.

J'exploite désormais ces capacités méthodologiques dans de multiples situations, hors pédagogie, notamment dans le cadre de ma société de production qui mène une activité de R&D dans le domaine de l'innovation et la création de concepts audiovisuels pour la télévision et les médias numériques. Cette micro entreprise, tout en présentant l'avantage de la souplesse et de la légèreté, propose ses services à des compagnies qui ne peuvent en aucun cas s'offrir un département R&D. Des agences de communication en vue, comme des sociétés de production, s'offrent ainsi ponctuellement des services de R&D. Souvent je me demande ce qu'en aurait pensé Pierre Schaeffer.

Le paradis retrouvé

Imaginons des équipes d'étudiants et d'enseignant-chercheurs, mêlés à des professionnels de l'audiovisuel et des médias numériques, passer alternativement de séances de « remue-méninges » à des cessions de tournage et de montage. Ces équipes, en réseaux d'un bout à l'autre de la planète, inventeraient des ressources et des usages nouveaux pour nos écrans et multiples plateformes technologiques. La condition d'une telle entreprise passe à la fois par le rapprochement de la création, de la recherche, de l'enseignement et des métiers de l'audiovisuel, et la volonté délibérée de produire de l'innovation véritable. Nous l'avons compris, rien de semblable n'existe aujourd'hui ni en France ni ailleurs…

Une chose est sûre, si Pierre Schaeffer était en activité aujourd'hui, à l'heure du numérique, lui si attentif aux évolutions technologiques et à leur utilisation au service des oeuvres, il mobiliserait autour de lui une foule de concepteurs-créateurs-visionnaires et l'on assisterait quotidiennement à de prodigieuses découvertes.

© Jean-Claude Mocik
Réalisateur, responsable de la filière conception, écriture, réalisation d'Ina SUP
Turbulences Vidéo #70, novembre 2010



Lagoglyphs : Animation, 2009 © E. KAC

EDUARDO KAC
LIFE, LIGHT & LANGUAGE
la vie, la lumière & le langage
21.01.2011 > 10.04.2011
ENTRÉE LIBRE
VERNISSAGE 20.01.2011 – A partir de 19h

Rencontre avec Eduardo Kac, artiste, et Dominique Moulon, journaliste, spécialiste de la question des arts numériques.

Artiste internationalement reconnu, Eduardo Kac développe au fil de son travail une sémantique tournée vers le vivant.

Des installations interactives sur le Net à sa pratique de l'art transgénique, il développe un répertoire dont les **abords scientifiques côtoient la poésie, le graph, l'animation, le signe**... et l'étrange. Inquiétante parfois, son oeuvre, pose les prémices des mutations sur notre environnement et conçoit via des **mutations esthétiques**, de véritables oeuvres vivantes.

« Life, Light & Language » est donc un parcours d'oeuvres hybrides au fil desquelles **« Edunia », néologisme composé du prénom de l'artiste et du Pétunia**, préfigure cette exposition. Dans ce plant, on retrouve en effet l'ADN de l'artiste jouant ainsi des mutations génétiques à des fins artistiques.

« Biotope » est quant à elle une oeuvre qui héberge un milieu vivant à part entière et dont la culture donne lieu à un répertoire de couleurs, de formes et de matières empruntées au vocabulaire pictural créant ainsi ces passerelles entre « la vie, la lumière et le langage ».

Les « Lagoglyphs » - à la fois lapin et écriture - sont quant à eux la déclinaison d'un projet plus ancien qui avait défrayé la chronique lorsque Kac donna naissance à un lapin vert fluo. De là, est née un alphabet que l'artiste décline au fil de sérigraphies, de peintures, de projections et d'objets en porcelaine.Une exposition conçue à la façon d'un cabinet de curiosité, une exposition vivante, qui nourrit et se nourrit de l'autre.

centre des arts
12/16, rue de la Libération
95880 Enghien-les-Bains

www.cda95.fr

tél : + 33 (0)1 30 10 85 59

Commissariat : centre des arts
Publication : ouvrage publié à l'occasion de l'exposition. Une collection conçue et réalisée par Dominique Roland, directeur.

Dates et horaires : exposition en entrée libre
du mardi au vendredi de 11h à 19h le samedi de 14h à 19h - le dimanche de 14 h à 18h

Cet article se voulait un résumé scientifique mais au fur et à mesure de sa rédaction et face à la profondeur des questions qu'il engendre, il devrait être une thèse sur la nature et le destin des images. Apportant une articulation entre leur histoire et le dispositif technique qui les génère.

Les Boucles de l'acheiropoièses

par Stéphane Trois Carrés

L'une des parties de ce travail est rédigée sur le campus d'Eurasia à Xi'an en Chine, où les questions ne se posent pas ainsi car les images extrême orientales n'ont pas été conçues sur les même substrats mythologiques et conceptuels. Cela met en lumière d'autant plus fortement la nature occidentale de ces questions.

Par conséquent je souhaite démarrer à partir de l'interdiction de représenter édictée dans la bible (iconoclastie biblique) et prendre pied à partir de l'an 843, au cours du Concile d'Ephèse quand l'Impératrice Théodora avec l'appui de l'évêque Jean Damascène choisit le culte des images pour le motif qu'il est cohérent avec l'incarnation... Si notre métaphysique a changé, les questions ont pris de nouveaux aspects à l'aune de nos capacités techniques et imaginaires, jouant un prodigieuse écho sur les instants séminaux du culte des images.

Il faut voir. L'image participe de l'intégralité de la sphère sociale (*Iconologie*, W.J.T Mitchell). Voir pour croire, voir pour comprendre, voir en corrélation avec les commentaires, voir pour imaginer. Il est difficile d'envisager notre société fondée sur la domination de l'odorat, du son ou du toucher, la vision prévaut et par conséquent l'image est omniprésente sur de nombreuses formes, l'image s'impose comme le mode naturel de perception du réel, probablement en contradiction avec la réalité anthropologique.

Si l'image s'impose comme mode de perception dominant, elle emporte avec elle un corpus de mythes qui sont profondément liée aux fondements de l'histoire des idées en Occident. Alors que cette histoire est parcourue par un débat permanent entre l'utilisation des images et leur refus (iconoclastie) ; les outils d'imagerie numérique procèdent à une boucle stupéfiante, où les concepts les plus raffinés des mathématiques produisent des phénomènes visuelles mimétiques extrêmement efficaces. Clôturant ainsi l'opposition platonicienne du monde des idées au monde sensible.

L'instrumentation d'imagerie numérique ne déplace t-elle pas le débat des icônes dans un nouveau paradigme dont les contours et le fonctionnement sont à décrire ?

Une histoire de l'Occident

L'image est un sujet central de l'histoire culturelle de l'Occident. Son usage fut un des principaux outils de diffusion du christianisme, donnant figure au récit religieux et supportant la dévotion. Les populations européennes majoritairement illettrées et ne sachant pas parler latin devaient avoir accès au récit religieux le plus simplement et le plus immédiatement possible C'est en s'affranchissant de l'une des règles fondamentales de la Bible l'interdiction de la fabrication d'idole que cela fut rendu possible. l'image s'est imposée comme une formule efficace est simple pour faire passer les doctrines religieuses puis les doctrines politiques. Cette rupture avec la Bible était le symptôme d'une métaphysique à venir qui fera l'économie du divin.

Plaçant l'homme dans sa préoccupation centrale, revendiquant l'immanence (*Siécle des lumières*, *aufklarung*). L'histoire de l'image en Occident est celle de la représentation mais aussi de de l'humanité s'affranchissant des métaphysiques originelles.

Pour autant par un curieux détour, l'acheiropoièse qui fut le concept primitif justifiant l'emploi des images revient par le biais des automatismes numériques. Alors qu'apparait la clôture d'une période née à la Renaissance, les mythes originaux reviennent sous de nouvelles formes à travers l'usage et la production contemporaine des images[1].

Les doctrines de conception d'image furent aux débuts encadrées par des principes fondamentaux de représentation. Ils sont toujours en application dans la réalisation des icônes orthodoxes en Orient[2].

Ces principes garantissaient l'usage des images dans le sens du dogme. C'est ce que l'on nomme Iconodulie, c'est à dire « service des images ». le judaïsme et l'Islam observant toujours la régle biblique de l'interdiction de leur emploi.

En Occident, la christianisation a opéré tout autrement permettant à l'image d'évoluer dans ses usages et ses codifications, tant et si bien qu'elle a participé efficacement à l'évangélisation européenne de la fin de l'empire romain à la Renaissance, fournissant un corpus de représentations imageant les récits sacrés.

Cet usage a produit un artisanat puis une industrie des images.

Accompagnant les modifications paradigmatiques occidentales, dès la Renaissance, les artisans et les artistes se préoccuperont de la diffusion des images[2]. Par exemple la gravure taille douce intimement

1 - Elise Aspord, *L'Art évolutif et comportemental*, (thèse Paris X-Nanterre, 2007), p. 59.

2 - Jean Adhémar, *La Gravure, des Origines à Nos Jours*, Édition Somogy, 1979

2' - *Une icône est un objet sacré; plus encore que l'image, c'est l'incarnation de la présence divine sur Terre. C'est un témoignage, par conséquent sa conception est rigoureusement déterminée.*

Je cite des notes trouvées sur internet :

« (frontalité, hiéarchisation scalaire des sujets, proportion déterminées, codes couleurs précis en terme de formes et d'usages. Le peintre d'icône est astreint à des protocoles rigoureux de conception.

Une icône traditionnelle est composée généralement du cadre qui contiendra l'image et de la bordure. Dans ce cas, les mensurations sont codifiés de manière assez stricte. les icônes représentants un personnage en pied ont une proportion largeur/hauteur de 1 x 3 pour un personnage peint en buste ce rapport est de 3 x 4 pour les scènes bilbliques, on utilisera 4 x 5 quant aux icônes de la Vierge du type Hodigitria, la proportion serait de 4 x 6. Ensuite, il faut ajouter la largeur des quatre bordures avant de tailler la planche, les quatre bordures peuvent être de largeur égale la bordure du bas peut être plus large que les trois autresl es deux bordures verticales de même tailles avec les deux bordures horizontales un peu plus larges mais de taille identique »

On trouvera des processus de contrainte artistique aussi drastique dans les contrats liant les commanditaires aux artiste durant le Quatrocento. ibid Richard Baxandall, L'oeil du Quattrocento, Gallimard) Une icône est un objet sacré; plus encore que l'image, c'est l'incarnation de la présence divine sur Terre. C'est un témoignage, par conséquent sa conception est rigoureusement déterminée.

liée aux pratiques picturales renaissantes est inventée par Maso Finiguera, (1426, 1464). Cette technologie de reproduction participe à la diffusion des idées sur les nouveaux espaces géométriques de description dont Hans Vredeman de Vries (1527-1606) fut l'actif diffuseur avec ses publications. Les principes d'analyse et de modélisations issus de la perspective permettant de normaliser la représentation des espaces. S'ouvrant à l'édition et au dessin documentaire, une industrie de la représentation voit le jour à la fin du XVIII[e] participant à la diffusion des idées du siècle des Lumières (*Lithographie et première diffusion de masse à l'échelle européenne de reproduction*, 1796, Aloys Senefelder)

Ce sont les premières étapes de l'image à l'ère de la reproductibilité.

Cette période recouvre celle de l'image incarnée permettant l'apparition de l'image de l'immanence.

Ainsi l'image est un axe essentiel de l'histoire occidentale. Pour que cela soit ainsi il a fallu que l'interdiction biblique des images soit dépassée. C'est durant la controverse de l'iconoclastie que des récits confortant l'articulation de la doctrine de l'incarnation du Christ et l'emploi des images sont apparues.

Plusieurs mythes confortent l'usage des images : le Mandylion ou l'image sainte d'Edesse (IXe siècle) , le miracle de sainte Véronique (XIIe siècle) alors que la controverse de leur usage durera jusqu'à l'effondrement de l'Empire de Constantinople héritier de Byzance, marquant le début de la Renaissance (1453) et transférant massivement la dynamique politique, économique et culturelle vers le coeur de l'Occident[3].

Les mythes chrétiens de l'image fondent l'idée qu'elle est une intercession divine, forme de prière, témoignage physique du miracle ; l'image produite est nommée « acheiropoiète » c'est à dire non faite de main d'homme. L'emploi des images est ainsi une volonté divine, permettant ainsi la diffusion du récit sacré. Instituant l'image, alors s'y opposer revient à nier l'incarnation, dogme essentiel de la chrétienté, l'image du Christ et des saints devenant une composante essentielle de la doctrine catholique (*La Réforme réagira très violemment contre l'iconographie religieuse et une nouvelle iconoclastie prendra forme dans les critiques de Martin Luther. Cet état d'esprit persiste en Europe et permet d'expliquer le goût des cultures du Nord-Est de l'Europe pour l'abstraction géométrique*)

L'iconoclastie religieuse n'est pas unique, une autre forme de critique des images reviendra avec la réapparition des doctrines platoniciennes, participant de la rédécouverte de l'antiquité, les intellectuels renaissants relisent et traduisent les écrits des philosophes grecs et les réévaluent à la mesure de leur temps. C'est ainsi qu'au cours de la Renaissance réapparait un mythe oublié durant les premiers siècles de notre ère. Celui de la « mimésis », la ressemblance, Zeuxis le peintre dont l'adresse est telle, qu'une de ses peintures de raisins à confondu l'appétit des oiseaux. La redécouverte des philosophies platoniciennes et aristotéliciennes (Marsile Ficin, Robert Grossetête) motivant un intérêt accru pour la réalité matérielle et l'homme.

Réactivant l'étude extensive des ouvrages grecs et latin, la Renaissance retrouve le mythe de la ressemblance. C'est ainsi que s'opère une rupture métaphysique de l'humanité avec le divin, la méthode analytique (*Galilée*), la création de l'objectivité (*redécouverte de De Natura Rerum de Lucrèce*), l'apparition d'un droit humain (*Ediction de l'Habeas Corpus*).

C'est le démarrage de la modernité où rapidement les questions essentielles de l'Occident sur l'idée d'une mimétique rétinienne et d'une réalité externe à l'homme se posent.

3 - François Boepsflug, *Dieu et ses images, Une histoire de l'Eternel dans l'art*, Édition Bayard 2008

Galilée en est l'initiateur, posant la méthode expérimentale et l'analyse mathématique.

Cette modernité devra durant toute son histoire et jusqu'à maintenant composer avec les iconoclasties religieuses et philosophiques. Il est essentiel de ne pas les confondre car si leurs motivations sont différentes, (*respect des doctrines bibliques pour les premières et doutes sur le rapports des images au monde et nature de la vérité pour les secondes*), leurs effets diffèrent aussi, la destruction récentes des Bouddhas du site Bamyan en Afghanistan est le symptôme le plus violent d'une iconoclastie archaïque et religieuse toujours vivace.

L'oeuvre de Marcel Duchamp est soutendue par une iconoclastie platonicienne bien plus fertile et incomparable aux iconoclasties religieuses.

L'iconoclastie religieuse ne peut être débattue du fait de la forme doctrinale dont elle est issue. C'est un fait. L'iconoclastie platonicienne entretient le débat de façon permanente sur les images : la façon dont on les reçoit, l'emploi que l'on en fait et leurs conséquences sur notre Weltanschuung (*appréhension du monde)*

Le doute des images

Ainsi il y a deux origines à l'iconoclastie occidentale, l'une prend ses racines chez Platon dans l'opposition entre le mondes idées et le monde sensible, l'autre prend forme dans l'interdiction de fabrication des idoles du monothéisme biblique.

C'est ainsi que l'iconoclastie contemporaine est beaucoup moins religieuse que platonicienne, elle est surtout constituée par la défiance que provoque l'usage pléthorique des images et le doute justifié quand à leur rapport à une réalité formelle.

L'art contemporain lui-même maintient une position ambiguë en permanence, utilisant les images qui sont censées mettre en cause d'autres images, dont pourtant l'exploitation produit une énorme quantité d'images qui s'associent dans un cycle panégérytique, promotion / mise en question[4].

Jean Baudrillard a longuement fustigé cette posture qui, si on le suit à la lettre, mène à une impasse ou condamne définitivement notre mode d'utilisation des images.

La production des images est devenue un monde en soi, connexe à celui de l'information, sans doute forme émergente de l'information en circulation dans nos réseaux et nos processeurs.(*représentations statistiques, nuages de points*)

Si il y encore la possibilité d'une iconoclastie contemporaine ; elle peut être d'essence morale et politique, elle est essentiellement platonicienne car elle met en doute la faculté des images d'apporter la vérité sur leurs sujets.

Platon distinguait un monde idéal fait de formes parfaites, concepts et idées mathématiques et un monde sensible fait de mirages pour lesquels il établissait une limite claire.

Les images produites par les calculs sont maintenant omniprésentes (*Design by numbers*) le monde idéal n'est plus, les mathématiques aussi rigoureuses qu'elles puissent être restent du domaine de la culture et de la pensée, sensible à leur formulation (*Démonstration du théorème de Fermat a nécessité plusieurs dizaines de lecteurs et plusieurs théorèmes pour aboutir,* Andrew Wiles, 2001)[5], elles sont aussi limitées dans leur logique fondamentale (*Théorème d'Incomplétude*, Kurt Gödel, 1932)[6].

L'idéal platonicien disparait dans la complexité et le continu, la critique des images faites par Platon s'effondre avec le mixage des outils et des effets. Les modèles mathématiques produisent des mirages

4 - Régis Debray, *Vie et mort des images*, Gallimard, collection folio essais, 1998

5 - Simon Singh, *Le dernier Théorème de Fermat*, Édition Pluriel sciences, 2001

6 - *Le Théorème De Gödel*, Édition du Seuil, 1989

efficaces et des simulations probantes.

Le paradigme Aristotélicien des images faites de complexité et de dynamique n'est-il pas plus contemporains ?

Actuellement...

Alors que l'Occident semble boucler une période de son histoire, (*fin de la domination mondial occidentale, apparition et globalisation des technique de communication, disparition de la transcendance au profit de l'immanence, fin de l'universalité et triomphe du relativisme culturel*)

L'image de masse à l'ère de la reproductibilité numérique est produite en permanence sous toutes ses formes et qualités. Elle parcoure nos réseaux sans limite. L'industrie de l'image de synthèse est l'un des puissants acteurs de cette révolution dont on pourrait difficilement décrire la sphère d'action tant elle est diversifiée et étendue (*Regardons les valeurs des titres en bourse des Editeur, Autodesk Kinetix ou Adobe en ces temps de crise*). Sciences, industries et spectacle profitent de ces nouveaux moyens de produire des images artificielles produites par des machines et des calculs, c'est à dire « non faite de main d'homme » ou *acheiropoiète*.

Les théories physiques de la représentation, théorie du parcours de la lumière sont suffisamment élaborées pour interpréter le parcours lumineux dans de nombreux cas, du trou noir à la salle illuminée. On est en mesure de fournir des représentations mimétiques si rigoureuses que les scènes créent un malaise perceptif, de l'artificiel au réel. On choisit la complexité des modèles en fonction de leurs objectifs (La simulation du derme pour les dermatologues pourra produire un modèle efficace pour les graphistes 3D)

Le film *Avatar* de James Cameron est le dernier symptôme de cette convergence entre les images du réel et les images de synthèse, la combinaison produit une méta réalité fusionnant le réel objectal au réel conceptuel.

La *mimésis* connait ainsi un niveau d'effet jamais atteint dans les technologies de la représentation. La quête mimétique se prolonge dans les recherches sur l'intelligence artificielle, la robotique et les environnements virtuels. S'exprimant dans plusieurs dimensions de la perception. L'exemple le plus frappant que l'on puisse trouver sont les simulations multi-modules du théâtre d'opération des armées où pour les campagnes les plus importantes on 8000 opérateurs indépendants opèrent dans le même environnement, images et contextes renouvelés en permanence. Automatiques ou humains chacun faisait parti d'une immense scène virtuelle ; qui ne l'est plus totalement, son effectivité l'immerge dans la réalité des usages, c'est devenu une réalité pratique, expérimentale et culturelle.

Ainsi au cours du XXIe siècle, l'*acheiropoièse* et la *mimésis* convergent dans un ensemble de technologies et d'usages communs.

L'Ubris au creux de la main

Il est surprenant de voir que les mythes de la représentation réapparaissent, non plus comme récits fondateurs mais comme réalité pratique, l'*acheiropoièse* n'est plus divine mais procédurale. Elle n'est plus le signe de l'incarnation du Dieu vivant mais celui de la multiplicité des mondes possibles. La *mimésis* n'est plus la célébration de l'adresse de l'artiste s'appropriant les facultés divine de la création, mais la preuve de la correspondance des modèles physiques de calcul avec l'expérience rétinienne.

Quels sont les fondements de cet aboutissement prométhéen des mythes où le miracle devient une possibilité technique commune ?

L'image de synthèse ne serait elle pas l'un des symptômes d'une modification anthropologique, d'un seuil où la *tekhnê* réalise

les mythes qui l'ont fondée ?

Est-ce une bascule anthropologique ?

Auquel cas quels sont les mythes à naître à l'apogée de cette culture ?

Est ce l'achèvement d'une ère culturelle, où l'humanité enfin saisie des prérogatives divines après avoir fondé l'immanence, réorganisent son rapport au monde ?

la puissance démesurée de la *technê* des images mais aussi leur épuisement face à l'abondance... Cette situation explique l'attitude iconoclaste de certaines pratiques artistiques contemporaines. L'épuisement du signe (Bernard Lamarche Vadel)[7] et des images ne permettrait plus d'en faire une expérience valide. les technologies numériques apportent ainsi de corrosives questions éthiques. Où l'on voit que les images suscitent encore un débat sévère entre iconodulie et iconoclastie. Que la question de leur usage se fonde sur le débat de la confiance dans les images (Ernst Gombrich) ou leurs doute[8] (Nelson Goddman, *Manière de faire des Mondes*, édition Catherine Chambon, 1998) L'apparente immédiateté perceptive des images provoque une confusion dans les idées... Cela pourrait être la plus vive critique qu'un iconoclaste contemporain peut faire à l'emploi des images.

Accepter ou refuser les images au XXe siècle

WJT Mitchell souligne dans son ouvrage *Iconologie*[9] que le débat iconoclaste / iconodulie est rémanent. Il perdure dans l'opposition des thèses sémiologiques entre Nelson Goodman et Ernst Gombrich... Cet éclairage est très efficace car il permet de comprendre les stratégies iconoclastes de l'art contemporain. Mais cela ne rend pas les choses plus claires pour autant

car l'iconodule et l'iconoclaste se côtoient dans les centres d'art : la distinction finirait elle par disparaitre ou notre vision du monde aurait elle changé tant et si bien que l'on peut passer d'un genre à l'autre indifféremment. Notre éducation intellectuelle est suffisamment diversifiées pour que l'on ne s'étonne plus de voir des situations ou des images opposées revendiquant le même statut.

Au début du XXe siècle l'iconodulie et de l'iconoclastie apparaissent au même moment, la première avec les recherches d'icônes immanentes de Malevitch et l'oukase futuriste de destruction du Louvres afin de pouvoir enfin vivre une esthétique pleine et entière.

Les axes étaient tracés dans les voies de la modernité. Deux thèses opposées pouvaient maintenant coexister dès lors que les conséquences mystiques de l'icône étaient évacuée.

Il ne s'agit plus de dogme, ni d'incarnation comme le montre Nietzsche. L'humanité se réapproprie son destin en revendiquant son immanence. Dès lors l'opposition entre les deux partis n'avait plus de sens métaphysique et l'acceptation ou le refus des images restent intimement liée à l'ontologie du projet.

Si les catégories ont été brouillées au début du siècle dernier, l'apport technologique ne fait que de complexifier la situation au regard des paradigmes antérieurs, ou dégage de nouvelles conditions dans lesquelles la passage de l'iconodulie à l'iconoclastie ne serait plus qu'un niveau dans la conception des images... Soit elles sont codées auquel cas elles n'existent pas vraiment, ce sont des mirages, soit elles prennent la forme d'objet et rappellent le miracle de l'incarnation.

Le XXe siècle va paradoxalement être le moment de l'épuisement du signe et de son extension.

La technologie permet de multiplier les

7 - Collectif, *Face à Lamarche-Vadel*, Inculte édition

8 - Nelson Goddman, *Manière de faire des Mondes*, édition Catherine Chambon, 1998

9 - W.J.T. Mitchell, *Iconology,* Chicago: University of Chicago Press, 1987

images sans limite et les sens se brouillent.

Les moyens digitaux accentuent ce phénomène.

L'*acheiropoièse* n'est plus le miracle de l'incarnation mais l'envahissement de la vision.

Tout phénomène prend une forme visible, tout peut avoir une visibilité.

Le chant du signe

Disparition du signe ou universalité du signe, le signe essentiel, brique du monde comme possibilité d'une vision en de-çà des limites de Planck. Contemplant le délicat passage du discret au continu, ce lissage scalaire apparait comme le miracle de l'incarnation numérique du passage du digital à l'analogique. La métaphysique de l'immanence c'est l'homme contemplant sa complexité. L'*acheiropoièse* est étendue à un grand nombre de mode de production d'image. On peut distinguer deux façons générales de les produire. Les images à l'origine inexistantes pour lesquelles le mode de production est la conversion d'une base de données de grosses quantités. (Morphologie des résultats de la fonction dzéta de Bernard Rieman, fractales et autres modélisation de la complexité)

Ainsi l'épuisement du signe corrélé à l'amplification technique modifie notre rapport à l'outil.

André Leroi Gourhan[10] a montré son lien étroit avec la formation de l'intelligence et la conception du monde. En étudiant les outils de la préhistoire, il met en évidence la main et l'intellect comme dispositif inséparable.

L'ordinateur constitue l'aboutissement d'une évolution de l'écriture (*stylus*) commencée il y a 4000 an sur les rives du Tigre et de l'Euphrate.[11]

L'ordinateur est plus qu'un outil c'est une révolution conceptuelle.

L'algorithmie étendue à tous les niveaux du réels...

C'est une rupture essentielle, probablement l'une des plus vastes que l'humanité ait à considérer. Car c'est une modification anthropologique : Le signe se réduisant aux symboles binaires ou aux puissants mirages de leurs combinaisons.

Aussi les boucles de l'*acheiropoièse* n'aboutissent pas à un retour aux origines mais un délicat déplacement sur le statut des images dont les conditions techniques de production dégagerait de nouveaux paradigmes idéologiques et philosophiques. Ce déplacement rendrait le débat sur l'iconoclastie obsolète (*tant qu'il ne se place pas du côté religieux car la foi impose ses propres valeurs*) alors que le code est en mesure de produire les phénomènes visuels les plus saisissant, l'information et l'écriture ayant la possibilité de produire des images

Le critique d'art Bernard Lamarche Vadel[12] écrivant qu'après la Mort de Dieu (Nietzches), la mort de l'homme (Michel Foucauld) parle de la mort du signe... Le signe disparait au plus grand profit de notre liberté ou pour nous laisser face à nous même sans référent. « L'homme, pendant des millénaires, est resté ce qu'il était pour Aristote : *un animal vivant, et de plus capable d'une existence politique ; l'homme moderne est un animal dans la politique duquel sa vie d'être vivant est en question* » *La volonté de savoir*.

Ainsi la disparition du signe en tant que distinction serait l'un des symptôme des possibilités des équivalences *digitales*.

L'expérience n'est plus un processus visible, c'est à dire que l'on ne peut décrypter la présence de l'artiste derrière celle de la machine... Un transfert des moyens de

10 - André Leroi-Gourhan, *Le Geste et La Parole - Tome 1 : Technique Et Langage*, Édition Albin Michel, 1974

11 - Clarisse Herrenschmidt, *Les trois écritures*, Gallimard, collection essais, 2006

9 - Bernard Lamarche-Vadel et les artistes, *Dans L'oeil Du Critique*, Editions Paris Musées, 2009

représentation au bénéfice d'un accroissement incomparable de la mimésis (qualitatif) et du nombre d'images (effets spéciaux, dessins animés)...

L'art Machine devient sans sujet car tout y est potentiellement présent.

C'est aussi l'épuisement du signe car la discrétisation place tous les signes au même niveau en lissant l'ensemble dans une combinaison binaire de symbole.

Cela provoque une profonde dépression esthétique qui rebondit sur notre rapport au monde. C'est la disparition de l'identité (clonage, *mimésis*, production acheiropoiète numérique)

L'image était l'empreinte, elle est devenue un moirage contextuel semblable aux formes que l'on peut voir avec des jeux de trame. L'image est un phénomène contextuel, combinaison de ce que l'on souhaite voir et de ce qui est visible. La production numérique des images les rend semblables à ces particules ondulatoires ou corpusculaires suivant la façon dont elles sont observées. L'acheiropoièse contemporaine paradoxalement rompt avec l'incarnation dont elle fut le principal vecteur. Il n'y a pas de sens à s'y opposer, l'ubris a été commise à de nombreuses reprises, la question est de savoir comment poursuivre le destin de l'humanité en conservant ce qui la constitue avec ces nouvelles possibilités sur la matière et l'information.

Dans ce nouveau contexte les enjeux anthropologiques sont à redéfinir. Le processus de l'image et de son incarnation ont soutenu l'humanisme. Cela c'est fondé sur l'œil et le verbe. Maintenant que les moyens techniques jouent avec la multiplicité des perceptions, poursuivant sans cesse un rêve synesthésique et une réduction à néant du medium.

Une convergence des mondes imaginaires, des mondes de données et du monde réifié donne accès à un univers multidimensionnel et dont la multiplicité des qualités permet de faire une infinité de récit se déroulant sans limite sensoriel

© Stéphane Trois Carrés
Artist, professor, Motion Graphic departement Ecole supérieure des Arts du Havre, Motion graphic Master CMW (Internet project and developement) Université de Marne la Vallée

Turbulences Vidéo #70, Xi'an, octobre 2009

010_ Un détour par la science fiction

À la façon dont les dernières oeuvres de Philippe K. Dick étaient des récits eschatologiques on pourrait aisément imaginer l'histoire d'un renouveau messianique à partir d'un virus informatique qui délivrerait le message divin sous la forme d'une vidéo procédurale, quelques kilo octets d'une vie artificielle qui se développerait comme une contagion dans toutes les mémoires informatiques.
Ne bloquant pas les systèmes mais donnant l'opinion divine dans un « pop up » en permanence rénouvelé et dont la pertinence serait toujours extrêmement juste.

011_ commentaire sur le destin de la technique

Acheiropoièse
l'idée de la main de l'homme puisse imiter le pouvoir divin de création. On ne fabrique pas d'idole car on n'imite pas Dieu, que son unicité ne doit pas être distraite par une multiplicité de cultes.
L'homme reste à sa place sur Terre...Le mythe d'Icare, de Dédale et du Labyrinthe est un autre aspect de l'Ubris...

04_ de la puissance des images

La puissance technique associée aux images.
Dans la Logistique de la perception Michel Virilio montre comment l'instrumentation visuelle accompagne le développement des technologies militaires et de contrôles, Voir sans être vu, voir au delà ; mais aussi la science qui actuellement produit les phénomènes d'images les plus stupéfiants souvent issus d'images reconstituées à partir d'instruments de perception qui n'ont plus aucune similarité avec la caméra obscura où la lentille optique, radiotélescope, optiques adaptatives, traitement de données et simulations sont devenus les pratiques du visuel... L'image est ainsi complètement séparée de ses premières expériences : la chambre noir ou le trait.

La clôture du monde
le calcul remplace la Substance du Monde
Le Mandylion, l'image d'Edesse
mythe du VIIe siècle
La question de la représentation en Occident
les mythes de la représentation et de la mimésis..
L'idée que les image sont avant tout une dévotion
Le miracle de sainte Véronique
les évangiles
Miracle de sainte Véronique
un mythe récent XIIe siècle.
le mythe de Zeuxis
la question de la mimésis et de la ressemblance.
La notion de mimésis diffère totalement de Platon à Aristote.
Platon Aristote
La mimésis est à l'origine l'art du dévoile le principe caché du sujet
puis peu à peu désigne la ressemblance rétinienne
mathématisation du réel
les différents paradigmes de la représentation
Jeux formels, pratiques abstraites et procéduralisations.
Paradoxe de l'acheiropoièse
la puissance de la représentation
acheiropoièse mimétique
acheiropoièse instrumentale désigne l'imagerie scientifique, où l'objet d'observation est inaccessible au regard, c'est à dire au témoignage direct à sa description directe mais doit être transcrit avec une instrumentalisation de complexité variable, pour l'échelle spatiale, le microscope et télescope, pour l'échelle temporelle le stroboscope et la complexité le calcul (fonction dzéta), accélérateurs de particules
Si l'être humain ne possède pas le don d'ubiquité, son regard le peut.
les premières techniques de l'acheropoiése viennent de la photo.

Franchir la frontière du réel, modifier les manifestations visibles, transformer leur perception c'est ce que propose le monde numérique. Et à travers lui un hybride urbain surgit progressivement entre réalités physique et virtuelle.

"Fuck The Context" : Art-chitecture et cité numérique

par Jean-Paul Gavard-Perret

On appelle cela parfois la « ville numérique ». Elle est devenue l'objet de divers fantasmes car elle est riche d'implications pour l'architecture : la bande dessinée, le cinéma et la littérature ne s'y sont pas trompés et ont offert de beaux délires à son sujet. Au citadin ne peut être proposée autre chose qu'une ville de frustration où ne demeure qu'un vertige angoissant puisqu'au sein de telles cités aucune quête du changement n'est offerte sinon à ceux qui y trouvent encore le moyen d'afficher ou de renforcer un peu plus un processus de distinction sociale.

Le numérique au service de l'architecture, l'architecture au service du numérique possèdent la possibilité de créer un changement non seulement de décor mais en profondeur. Le citadin peut espérer qu'on ne le méprise plus en appelant à son sens esthétique



Shinjuku ©



BanQ © Office dA

et convivial et qu'il jouisse d'un nouvel horizon avec l'apparition de « phosphorescences mystérieuses où sur les ruines du réel se redessine une architecture admirable nourrie de la clarté » (Leon Bartista Allberti in *L'art d'édifier*). L'architecture possède le pouvoir d'offrir une interface intéressante à l'évolution de la réalité urbaine aux prises à la virtualité des techniques. On voit déjà des surfaces qui deviennent, de Times Square à Shinkuju, des sortes de terminaux géants. Elles représentent, depuis pas mal de temps, des supports à d'immenses affichages électroniques. À Berlin on va même plus loin dans le genre : la surface *Spots Media* est devenue une installation provisoire qui ouvre la voie à un nouvel art urbain.

Ces exemples demeurent toutefois des modifications superficielles. Et l'architecture n'est pas encore au point de transformer par de tels habillages les données structurelles des cités. Pas plus que ces dernières vont devenir par le numérique plus décentralisées et suburbaines. Le discours associant le cybermonde à la dispersion urbaine reste simplificateur. Les idées développées au MIT par William Mitchell dans *City of bits* dans les années 1990 sont déjà obsolètes avant d'avoir trouvé l'ombre d'une réalité. La ville « numérique » ne sera pas moins matérielle et non moins induite par les mêmes circulations de population, de véhicules et de marchandises que dans ses versions actuelles. On mesure même une importance accrue des hyper-centres (Manhattan, City de Londres) en dépit de leurs restrictions de circulation. Les possibilités d'ouvertures offertes en théorie par les délocalisations numériques, les achats sur Internet, le télé travail ne renversent pas les relations des centres à leurs périphéries. Le contraire risque même d'arriver : à savoir une hyper centralisation en mégalopoles auxquels les architectes doivent inventer des perspectives inédites.

Certes de nouvelles chaînes de socialisation s'étendent sous l'effet des réseaux dont Facebook est l'exemple. Mais l'enthousiasme ou le catastrophisme qui les entourent méritent bien des bémols. Les cyber non-lieux fréquentés par des internautes disséminés sur le tissu géographique demeure une vue de l'esprit. Le jeu de la proximité et de la distance est plus complexes que les prophéties le suggèrent. Toutefois l'enjeu de nos sociétés et de nos villes tend à se modifier sous l'impact du tout numérique. Il crée une dimension individuelle accrue et hybride et modifie la perception du réel que nous avions jusque là. La ville est désormais plus faite de choses qui arrivent que d'objets ; les occurrences et les évènements deviennent en effet des éléments phares de l'urbanité plus que par ce qui s'y concentre de manière stable sous forme d'édifices (magasins, administrations, etc.). Un glissement se produit vers un nouveau champ de possibles. Il faut toutefois se garder de le considérer les effets des technologies numériques avec optimisme béat comme avec un refus simplificateur.

De telles technologies permettent le renforcement de l'identification des individus. L'essor - entre autres - de la biométrie assistée par ordinateur, de la géolocalisation, les systèmes de vidéo-surveillance, les téléphones portables permettent de suivre les mouvements de millions de personnes, de savoir où elles sont et ce qu'elles font. On peut désormais générer et gérer des représentations dynamiques de la ville lors de concentrations sportives, musicales ou politiques. Cette dimension individuelle et collective ouvre à l'architecture de nombreuses perspectives. Certaines peuvent paraître discutables et dignes de ce qui semblait jusque là du *Meilleur des mondes*.

L'architecte peut en effet créer des espaces fondée sur l'identification et la surveillance avec la création de dispositifs panoptiques beaucoup plus performants que ceux de la ville classique et cela avec l'aval de ses usagers. Car il est à noter que le surveillance est considérée par ceux qui la subissent non comme une contrainte imposée de l'extérieur mais parfois comme une condition intériorisée d'une incitation à agir en induisant des comportements spécifiques. Ils vont de l'exhibitionnisme sur les réseaux sociaux aux actions festives des « smart mobs » et « flash mobs » aux violences dans le cas des vidéo de lynchages enregistrées par téléphone portable, « happy slapping ». Ces conduites ont en dénominateur commun l'intérêt narcissique d'être potentiellement ou réellement regardé. La surveillance constitue donc une nouvelle plateforme de monstration spontanée ou non, privée ou publique que l'architecture peut - ou non - optimiser.

L'architecture possède, entre autres, la capacité de proposer d'autres développements qui s'esquissent rapidement : la création d'environnements sensoriels stimulants. Paradoxalement, le numérique vient décupler la richesse sensorielle. L'ordinateur de nouvelle génération représente un stimulateur de nouvelle génération perceptuelle grâce aux machines et appareillages qu'il développe et aux interfaces qu'il propose. Il permet de voir, entendre, toucher, sentir de manière différente à travers des scenari et mises en scènes dont on a découvert les prémices dans des parcs d'attraction comme, en France, au Futuroscope. Cela n'est pas neuf : souvenons-nous de la fameuse thèse de Rem Koolhass dans *New Yok Delire* sur la fondation de la mégalopole « à l'américaine ». Sa structure vient, au début du siècle dernier, du parc d'attraction de Coney Island et donnait un premier coup de canif aux prises de positions polémiques envers le patrimoine et la contextualisation de celui qui se veut « architecte et écrivain » (*Le monde* du 6.10.10). et qui s'arroge le droit à toutes les expérimentations et libertés.

À travers la nouvelle perception « assistée » par ordinateur, l'urbain change dans les rapports qu'il entretien avec ses utilisateurs. Et l'une des ambitions de l'architecture contemporaine consiste à optimiser l'usage intensif de l'outil informatique en jouant sur les matériaux, les couleurs, les lumières. Les bâtiment du luxe figurent déjà dans les programmes de cette architecture expérimentale et qualifiée parfois de numérique. On peut citer le « Grand magasin John Lewis » de Leicester ou le restaurant « BanQ » de Boston. Cette architecture tend déjà à se démocratiser et l'on peut en découvrir des exemples en France comme dans le nouveau quartier de « La Presqu'île » à Lyon.

Cet accent mis sur le luxe n'est d'ailleurs pas anodin. Il renforce l'importance de la ville et de son centre et quoiqu'en en dise par son caractère « muséal ». Ce n'est sans doute pas satisfaisant d'un point de vue politique et social. Une telle approche renforce les clivages sociaux et se moque en grande partie des impératifs de partage, de développement durable et d'économie d'énergie. On ne peut toutefois passer sous silence cette nouvelle perspective. Elle fait de la ville « la cité des sens et des sensations » comme la définit Rem Koolhass. Dans le projet développé dans son agence (Office Metropolitan of Achitecture) pour l'Aéroport de Djebbah les questions de textures d'ornement prennent une importance capitale pour leur valeur à la fois hypnotique et tactile. Ce projet (comme celui du « grand magasin John Lewis » déjà cité) tend à combler l'écart entre l'objet architectural et celui qui en fait l'usage. Cette architecture agirait donc directement sur



Blur Building © Diller & Scofido

l'individu au lieu d'emprunter le détour de la symbolisation, de la « monumentalisation ».

Cela demeure sans doute discutable mais on peut imaginer en faisant appel aux architectes à d'autres interfaces entre réalité physiques et électroniques. Jeff Huang a déjà imaginé des pièces de manière à ce qu'une moitié des participants soit physiquement présent tandis que l'autre le soit de manière virtuelle. L'espace peut aussi se baliser pour être en relation au moyen de téléphones et d'ordinateurs portables et il est en conséquence possible de repenser les cloisons spatiales sous la forme de limites électroniques. Dès 2002, Diller et Scofidio en ont proposé l'esquisse avec leur bâtiment flou (« Blur Building ») version première de ce marquage mural utilisant dans ce cas précis des « imperméables intelligents ». Ceux-ci stockaient les informations relatives au choix exprimés par leur porteur afin de les répartir ensuite dans le bon espace. On voit bien sûr les dangers potentiels de tels projets.

Force est de constater qu'il ne faut pas considérer l'architecture de manière archaïque et sur le simple mode du « hardware ». Elle n'est pas qu'un simple supplément du monde électronique. Le numérique ne vient pas forcément « éclairer » et donner une aide à la réalité physique. Face à la réalité électronique, la réalité physique inventée et investie par l'architecture peut lui donner un ordre comme elle peut aussi et dans le même temps réinventer la ville et ses représentations, ses relations entre les citadins. Le concept de « Living City » a d'ailleurs été mis en scène dès 1963 par le mouvement d'avant-garde architectural Archigram. S'inspirant de l'interprétation situationniste de la ville, celle-ci est considérée comme une matrice dynamique dont les mégastructures sont des dispositifs destinés à promouvoir des situations et des interactions. Ce projet a généré plus tard divers propositions de villes spatiales tel le « Golden Lane » des Smithon ou la « Ville pont



© Yopna Friedman

de paquebot » de Yopna Friedman.

Les outils numériques par leurs possibilités virtuelles peuvent donc renforcer la perception des villes en tant que territoires ou d'espaces « évènementiels ». Les cités du futur ne seraient plus ce qu'elles sont mais « ce qui y arrive ». Cette expression fut d'ailleurs le titre d'une exposition de Paul Virilio sur sa manière de penser la ville. Mais son projet ne s'en tenait qu'aux éléments dramatiques. Cette perspective sans doute nécessaire oubliait cependant de rappeler que « le cœur de la ville comme celui d'un mortel » (Baudelaire) n'est pas fait que de drames. La vision « évènementielle » en son *happening* permanent ouvre au pire mais au meilleur aussi. Bref, à ce qu'on pourrait nommer l'avènementiel débarrassé du monument à l'inverse de ce que l'architecture classique a enseigné et imposé sous la pression des pouvoirs dont elle reste encore un des bras séculiers.

Toujours est-il qu'il convient de penser l'architecture d'une manière qu'on oublie trop souvent : à savoir une action et non une substance. Une prise de position et non une collection d'objets. La forme architecturale ne trouve sa justification que dans ce qu'elle parvient à accomplir. Reste bien sûr à connecter sa signification avec les attentes urbaines pour un « mieux être » de ceux qui y vivent. Dans cette perspective le numérique permet d'aller bien plus loin en ne se contentant plus d'offrir un pur cadre fonctionnel sans pour autant se replier sur des registres du symbolique et du monumental. On peut s'imaginer - on peut toujours rêver - une ville ludique dont les « tours » n'auraient plus de significations en elles-mêmes et qui en feraient, dans un retour à l'idée esquissée par Koolhass, un parc



D-Tower © Joep de Graaff

d'attractions, plus largement développé dans son concept de « Fuck context ». C'est le cas de la « D-Tower » de Lers Spuybroek dans une petite ville des Pays-Bas. Sa couleur change en fonction d'un questionnaire journalier adressé aux habitants de la ville. Il y a quelque chose de libératoire. Un tel édifice ne sacrifie ni au symbolique ni au fonctionnel. S'il y a une issue à la ville numérique autre que celle esquissée dans le *Meilleur des mondes* c'est là qu'il faut chercher.

Une telle vision « interactive » permet de résister à des pratiques numériques et/ou architecturales qui ne rechercheraient que la fonctionnalité. C'est donc bien du côté de la poésie qu'il faut chercher. Les vrais architectes en osant s'affranchir de la seule valeur d'usage ou de symbole le sont. Ils ouvrent alors la ville numérique à de nouvelles perspectives qui offrent bien sûr autant de dangers que de libérations. L'architecture reste donc une discipline susceptible de donner un sens à la réalité virtuelle en contribuant à son élucidation. Elle l'a prouvé depuis la Renaissance et plus particulièrement lorsqu'on la vouait aux gémonies parce qu'elle allait où on ne l'attendais pas. C'est pourquoi aux dispositifs panoptiques qu'elle peut créer on espère qu'elle préfèrera faire pousser des champignons hallucinatoires à la troublante curiosité de type de « D-Tower » des Pays-Bas.

© Jean-Paul Gavard-Perret
Turbulences Vidéo #70



PORTRAIT D'ARTISTE / Isabel Rocamora

I was born and bred in Barcelona. My father's English and my mother Spanish. 'Rocamora' is a Spanish name. When I became professional in 1992, I decided that I didn't really identify with my father's name. I love my mother's name, so I decided to legally change it.

Interview : Isabel Rocamora

by Gabriel Soucheyre

The moment I did, I felt like I should have always been Rocamora. My father is an English teacher who writes grammar books, my mother a painter. There are things about my father I have never known – that probably shows how little I have ever spoken to him on a real level. I don't know how my parents met for example, they never really talked about it. It's not that strange really, since we lived in a big house where all the doors were always closed. Now of course, at the age of 41, I'm beginning to find that quite interesting. There was a lot of censorship at home. It was a Victorian existence. My sister and I wore little button-up dresses – well not always – but for Christmas. I guess there was a lot of unsaid, a lot of contained energy, so conversations were very much about the present moment, rather than about past events.

My mother comes from Barcelona. She was born in a fairly accommodated family. Her grandfather founded an important bank in the city and the other side of the family came from the textile industry. Hers was a traditional Catalan family. During the war, they were exiled in Germany because of their family politics I guess. At the time they were Nationalists. My mother was born in 39, right at the end of the war, she was named Victoria… Victory ! . I don't know whether it's because of that, but, as soon as she was old enough to have an opinion, she rebelled. She's a painter, a truly spiritual bohemian who has been a very committed mother. I have an older sister, a year and a half older than me, her name is Laura. She's the head of her family, has two beautiful, intelligent daughters and works as a financial director. She's a very proud mother. Her fridge is always overflowing with perfectly made maccaroni and every kind of yogourt you can imagine ! . In a way, she's really different from me.

At school, I was a fairly reserved kid. I definitely mixed with other children, but I was never really in the core group of the class. I was more of an observer ; I liked to watch others in action.

Spanish is my mothertongue. With my father we spoke English. Having spent 22 years of my adult life in England I now consider English my first language - it's definitely my intellectual language. When I was at school, I liked literature and writing. I wrote a lot, mainly fiction and personal diaries. I was seriously bad at mathematics. I don't think it was as much to do with my brain or capacity, but because of the switch from Spanish to Catalan that was suddenly imposed in education. The day Franco died, there was this big traffic jam outside our school, and this policeman came up to our car and said : « Generalisimo Franco has died, there's no school for three days ».

When I returned, my math teacher spoke to us in a strange tongue which i'd never heard before, it was Catalan. It was odd because my mother never told us that there was this other language. So suddenly, it was a really strange feeling. Clearly other families had been speaking Catalan illegally in their home, but we hadn't. So that was an odd realisation for a 7 year old. Since that moment I always struggled with mathematics, but I was very good at chemistry and really good at statistics and probability… I was fascinated with equations and the whole mystery surrounding the 'x'. I somehow believed it held the key to everything important. I became interested in Theatre and Art from a very early age. I was like most children, I disguised myself and acted infront of the mirror, but I probably used to spend many more hours than most… Every summer we went to England and my father took us to the theatre, I was in heaven. Now, I think that my fascination with the stage presence, with performance, came from that. I admired what seemed to me the full sense of existence which those actors projected. I think that definitely translates into my work – the search for presence and identity has been a running concern.

At 18 I went to Cambridge where I did my A-levels and loved it. It was fantastic because the English really know how to teach. It was all about YOUR perspective and thinking process, not about repeating some outmoded text book. My dream was to become an actress and join the Royal Shakespeare Company. When I got into Bristol University I acted in many different plays with great commitment. Myself and my friend Karola performed our own mise-en-scène of Jean Genet's *Les Bonnes*. We played the maids. The audience came and the performance unfolded, and in the final scene I had this monologue to deliver. Before entering the stage, I suddenly had this kind of illumination moment where I just thought : « this is really stupid ; why am I going to deliver some words that were written in the 1940's by a man I never met, whose experiences I know nothing about... ? » And at that moment I fell completely out of love with theatre. I forced myself to be professional and delivered my monologue and then promised myself I would never do conventional theatre again. I went on to direct a Federico García Lorca play called *When five years pass*, a massive surrealist production, which involved many collaborators. This was my way of exploring the dialogue between visual language and the body; a distilled form of the theatrical that comes from poetry.

At that time I was reading Julia Kristeva and was taken by her psychoanalytic concepts and the immense sense of freedom in her writing. She talks about energy drives, about the way the body may communicate outside Symbolic language, directly, from body to body. And suddenly I thought : « oh my god, an identity that is forged by the self alone! ». I was also studying Antonin Artaud and I had a great feeling of excitement « this is it ! I need to make theatre work that is outside language, that is utterly body based ». I became interested by the potential of experiences that are not bypassed by the intellect, colonised by the rational, reduced right down into concepts – but which are irreduceably physical, visceral, emotive, pre-linguistic experiences in their own right. I like conceptual work, but I wanted something direct and affecting. That coincided with the beginning of what we call 'Physical Theatre' in England (Lloyd Newson, V-Tol…) in 1989, so of course, that same year I was able to see the beginnings of that process: bodies running, jumping, upside-down, sculpting forms on other bodies... I thought that stories were being told with a lot of freedom and power, and knew I had to contribute my own.

At the time, I was a complete academic, I lived in my head. I remember confidently stating that 'the body doesn't exist'. Then suddenly, due to a conceptual drive, I needed to physically train my own. So I went to Paris to study with Jacques Lecoq. Although I didn't like his methodology because it was all about being virtuoso, it was still fantastic body training. Back in England I specialized in film at university. I made two films, and wrote a lot about fiction and experimental film, about desire, transgression and the body. Upon leaving University I formed a performance company with Sophy Griffiths called *Momentary Fusion*. With immense rigour, for 7 years, we focused on investigating into what we called the 'anti-gravity body'. We performed and performed worldwide. Then in 2000 we separated and I formed *Infinito Productions*, for the creation of mixed-media work : performance and technology, making pieces for museums such as the Victoria & Albert or the Bluecoat Arts Centre, which eventually turned into my current practice as artist filmmaker.

For me my installations and projected images still hold the physical experience of the moving body, they play with the element of time and the capturing of place to create a dialogue between reflection and sensation, from the projected illusion of the screen directly to the thinking body of the spectator.

© Propos recueillis par Gabriel Soucheyre
Turbulences Vidéo #70, le 23 mai 2010, Barcelona

Portrait in time and gesture is a video installation which looks at the shifting presence of identity over time. The piece has been presented in two versions : as single screen 'double exposure ' film and as a ' triple exposure' live installation where front and back images are projected and the middle presence is live.

Portrait in time and gesture, UK 2005

by Isabel Rocamora

« Countless layers of ideas, images, feelings have fallen successively on your brain as softly as light.
It seems that each buries the preceding, but none has really perished. »
Charles Baudelaire



Portrait in Time and Gesture, (live installation and film) by Isabel Rocamora as installed at Signals Media, Colchester, U.K, featuring Matilda Leyser.
© of the artist 2005. Courtesy of Galeria Senda.

Portrait gesturally explores the displacement of core identity over an individual's history. With reference to the photographic portrait, which traditionally offers a 'definitive' representation of identity, Portrait looks at moments of inconsistency, oscillations over time, by creating a body that is at once separating and reuniting with itself, betraying feelings of self-multiplication and revealing gaps in self-perception.

Thoughts in the making

There seems to be an inherent connection between the representation of identity, location and history (memory). The photographic portrait encapsulates all three. The use of moving image in the live version of Portrait enables the reproduction of captured past in real time. This idea invites a means of constructing a fictive simultaneity of different moments, juxtaposing different states of being in one same person over time.

Portrait was originally conceived with the idea of mono perspective, positioning the eye in line with the lens, in order to achieve a total synergy of two/three identities. The live installation reveals a multi-perspective, spacial quality which emphasises the uniqueness of view of each and every spectator. It also invites a feeling of disorientatation between what is



Research reference materials for *Portrait in Time and Gesture,* Triple plate stills, Sergei Mikhailovich Prokudin-Gorskii, Russia. © of the photographer (c.1907).

real and what is recorded and what figure is guiding which.

Initially two paths of choreographed movement were created. These were based on a master sequence and a digression from that master. We then created a third path, the live one, which oscillates between the two by merging with the back or the front bodies in turn. The sound, belonging to the front plate, draws from the crisp, multi-textured dialogue between the journeying body and the polyphony of sounds of the actual location itself, having undergone no post production process.

Visual inspiration, notions of a portrait

A Russian chemist fascinated with photography, Sergei Mikhailovich Prokudin-Gorskii (1863-1944) produced, well ahead of his time, 'an ingenious photographic technique in order for images to be captured in black and white on glass plate negatives, using red, green and blue filters. He then presented these images in color in slide lectures using a light-projection system involving the same three filters'. A single, narrow glass plate about 3 inches wide by 9 inches long was placed vertically into the camera. He then photographed the same scene three times in a fairly rapid sequence using three different filters.

I was interested in Mikhailovich's use of plates as a 'triple exposure' technique which pretends to capture the same moment at three discrete points in time. In his case to render photographic colour possible. In Portrait, I was trying to reveal those three distinct moments so as to expose the uniqueness of each and every live second, therefore expanding the concept of portraiture by inviting an experience of oscillation.

© Isabel Rocamora
Turbulences Vidéo #70

Residual is a 10' 41" dual channel video installation by Isabel Rocamora with an original soundscape by Thomas Köner and Helena Gough.

Residual, UK 2005

by Isabel Rocamora

Residuality

If one listens to a space, a building, a landscape, there is often a feeling of residue, of accumulated time, of events which are somehow held in secrecy. Time and erosion seem to increase the feeling of a site: as though the absence of matter heightened its presence. Like the weight that we feel when we are in front of a ruin: the presence of the disappeared.

Residual looks at our feeling of time and place in its most stripped down state: simply 'being'. Drawing on the archaeology of Bristol's presence (underground tunnels, urban construction, port activity) this diptych pays homage to the forgotten: the abandoned, the eroded, the no longer visible.

Residual looks at place as locus, a holding space for the interaction of time and event. The 'this happened here' (cited by archaeologists) is approached in a post-factual manner by focusing on a location's "psyche"; its latent history, its projected identity, and the resulting resonance for the person experiencing that place.

Place and process

The film focuses on the city of Bristol's landscape and architecture, concentrating on the history of its waterscapes, architectural remains - both sacred and naval - and found objects. Through a process of instinctive walks merged with historical enquiry and informal conversations with locals I was able to chart relationships between different sites, bringing to the surface buried connections and forgotten events.

Bristol's water has been largely altered by mankind, creating defacements, deformations and new, but typically unseen spaces. The deviation of the River Avon to accommodate the floating harbour; the burial of the River Frome underneath the apocalyptic scape of Eastville Flyover; the networking of St. John's underground conduit; and the digging of Ravens Well, impressive subterranea tunneled by Augustinian Friars in the 14th C who had a settlement south of Temple Church.

Residual explores the feeling of abandonment, erosion and disappearance. It samples sites such as a corridor inside Customs House (a tax collection point for the incoming merchant boats in the 18th C) and the 1940's operating cabin on the Redcliffe Bascule Bridge, both now empty. Details and corners of St. Mark's and the Cathedral's Elder Chapel expose scars, traces, organic ridges and holes - trauma created by architectural reconstruction



Residual, by Isabel Rocamora as installed at St. John's Crypt, Bristol. © of the artist 2005. Courtesy of Galeria Senda

and the passage of time, gradually dissolving a site's original meaning and identity. Reflecting the dichotomy between fact (this happened here) and emotion (I feel this here), the investigation resumed in a mapping of the findings by grouping geographies together and forming visual and aural dynamics of juxtaposition, overlay, emergence and evanescence.

The Hot Spring, Clifton Rock Rail and Grand Spa Hydro sequence are an example. The spring, now a trickle of water surrounded by rubble and buried under the river Avon, was in the 17th and 18th C a prosperous site which attracted visitors worldwide. A Grand Spa was built with an elegant pump room decorated with Roman bath motifs, now crumbling. To transport visitors between the two, the Clifton Rock Railway was constructed in 1893 and closed in 1934, briefly an air raid shelter and BBC studio during World War II, it has been disused since then. Invisible to the contemporary eye, all that is left of these iconic symbols of affluence is a few isolated, decaying remains; unconnected anomalies in the Clifton landscape.

Latency

In its treatment of significance, *Residual* gravitates towards a feeling of the deepest silence, the postlinguistic, post-conscious. 'Something happened here' and what we have to experience is the trace, the trauma, the leftovers. In trying to depict that latent, post-event residue, that subconscious imprint on the presence of place, we come to a visual



Videostill of *Residual* by Isabel Rocamora. © of the artist 2005. Courtesy of Galeria Senda.

grammar which excludes language and recognition, in favour of the immediacy of sense-experience. Like a once forgotten, now remembered, lingering memory - we can sense it but can't translate it into words.

Photographic and sonic language

There is a particular feeling in seeing part of an object or setting, rather than the whole. Somehow more universal, less cognitive, more intimate. In *Residual*, photographic compositions obey this principle of fragmentation by never acknowledging a site's context, by denying the viewer full establishing or changing perspective shots, while remaining focused on a location's projection of its own identity. The sonic landscape is also constructed from a fragmentary, non-linear perspective. Interweaving non-synchronised field recordings from sites around Bristol, not always captured at our chosen image sites, with electronic textures based on sound colour rather than melody or harmonic movement.

What interests me is a perceptive experience where the feeling of time, matter and remnant are intensified. This is elaborated by moving away from a naturalistic representation of place, which would be based on shifting

points of view and synch sound, towards a fixed lens and the layering of sameness; by building layer upon layer of related textures: stone, earth, water - keeping colour within a limited range - therefore allowing for the visual afterimage to land on the retina softly.

At once an unearthing and a burial of meaning, *Residual* uses a grammar based on dual image/sound juxtaposition, cross dissolves and overlays, where the movement mainly arises through the relationships and progressive ebb and flow of the edit rather than an active subject or visible event within the frame.

© Isabel Rocamora
Turbulences Vidéo #70

Horizon of exile 21 minutes dual channel installation which considers issues of female identity in the journey of exile. The film particularly looks at the female condition echoing contexts where woman is forced to leave her country in order to salvage her sense of self. In this way *Horizon* strongly references Middle Eastern cultures while wishing to treat universal questions surrounding self-image, belonging and effacement.

Horizon of exile, UK 2007

by Isabel Rocamora

Æsthetics of representation

Today recurring images of covered or endangered Middle Eastern women indent themselves in our consciousness daily. Framed by the media, these images are presented to the West as 'icons' of otherness. *Horizon* is born out of the impulse to get close to the human behind the icon. Underneath this iconography of effacement and imprisonment lie many stories of conflicting journeys towards freedom and selfperception : stories of female exile. These resonant narratives awake a personal desire to treat complex feelings surrounding my own story of exile and self-finding at the age of eighteen (Spain - U.K). While reflecting female Middle Eastern experience of exile and drawing an understanding from my own autobiographical material, *Horizon* is foremost an installation about woman and identity.

Faced with issues of first person representation (Middle Eastern woman from a Western perspective) and wishing to portray an essence rather than a given cultural context, I have chosen to construct a fictive character and environment which are drawn from various common denominators: Palestine (lead performer), Central Iraq/ Kurdistan/ Iran (interviewees), Jordan (nomadic desert culture), trans-national Bedhouin/ Iran/ Jordan (costumes), Saudi Arabia (call to prayer) and Armenia (music). This co-existence of distinct heritages within one geography invites a distilled post-cultural identity which here serves as quote rather than representation.

Filmic language

Positioning itself between the cinematic, the real and the performative the work sits somewhere between representation and metaphor. Testimonies of Kurdish and central Iraqi women, today living in London, inform the unfolding of the film alongside two older women, also exiles, now local to the landscapes of the Atacama desert, Chile (where the film was shot, see 'Place'). This chorus of voices carries, on the one hand strong memories of female circumscision, erasure and escape, and on the other fragments of a distant childhood home, therefore alluding to a broader notion of exile.

Fiction is used to construct allegorical characters that suggest a portrayal of real



Horizon of exile, by Isabel Rocamora as installed at Galeria Senda, Barcelona. Still by Mari Luz Vidal © of the artist and photographer 2008. Courtesy of Galeria Senda.

life accounts while offering a metaphorical presence of woman. The performative body is employed to explore a scape of emotion which may often belong to pre or post-linguistic experience. In this way physical gesture transcends the limitations of the conscious in either by-passing or working with/against the verbal. As in my previous performance work I am here seeking a direct method of reception from the body of the performer to that of the viewer. The performative allows for a language which is one step removed from the illustrative, therefore broadening the reading of the work.

The body

The journey across timeless, arid landscapes is embodied in 'anti-gravity choreography' manifest in the rolling bodies of the protagonists. The anti-gravity body moves through space, travelling as though it encountered no resistance, as if the matter of the body itself was no different from the air that is is moving in, as if it were rising and descending at one and the same time. This gravity pull from all directions depicts a human who, faced with the void of uncertainty, is equally nostalgic of the past as hopeful for the future. A more primitive energy drives a scene with two women sitting and falling in a vast scape. Here, in archetypal form, feelings of rebellion are expelled from the once silenced bodies in an expression of irrepressible primal gesture.

Place

Paramount to *Horizon* is the presence of place. The location was researched in Jordan (Petra, Amman) and due to events in the region (the Lebanon/ Israel breakout last July) the film was subsequently shot in Chile (Atacama, Santiago). This change was embraced as a further broadening of the work's context by

connecting two desert cultures of passage.

The role of location is twofold: it is used as a setting for the fictive/ performative narratives, a setting which may well revert us to a Middle Eastern aesthetic, and at a particular moment (in the exact centre of the film) the location is revealed as place, the Atacama desert, by introducing portraits of two elder exiles, now inhabiting these landscapes. This interlude then acts as a 'mise en abîme' to take us out of the fictive landscape for a moment and root us in its reality.

Shot on super 16 mm film, the photography captures the epic nature of the landscapes, bringing to the fore a beauty which often sits uncomfortably with the emotive subconscious of the work.

Immersive Duality

The dual image format is used as a physically immersive as well as emotionally dialectic device.

To human scale, the widescreen dyptich physically envelops the viewer in a material, epidermic world aided by the crisp, hyperpresent sounds of body and environment. In this way the presence of the landscape and that of the human within the frame invites reception on an ontological level; as that which simply 'is'. In parallel, the synchronous image format opens up a space for the co-existence of the immersive with the dialectic by juxtaposing two opposing scenes. An example would be the salt-marsh journey versus the covering of the face sequence. The first a release of the past and a travelling towards a future of selfperception, the second a strong memory of effacement. The dialectic is here created by appealing at once to an expansive, even sub-conscious experience while also inviting a socio-political conscious one. The dual screen architecture offers a particular cutting language which provides the viewer with a certain degree of authorship to re-edit the work within their own viewing experience.

© Isabel Rocamora
Turbulences Vidéo #70

Body of War is a film for installation which reflects on how a man becomes a soldier, an agent of death, through the relentless repetition of acts of violence.

Body of war, UK 2010

by Isabel Rocamora

What happens to the psyche of the human inside the soldier as he learns to transgress social principles and integrate the willingness to kill? Set in the geography of the Normandy Landings and punctuated by testimonies of retired and serving soldiers, a mise-en-scène of visceral hand-to-hand combat is gradually deconstructed – inviting the viewer to engage in the relationship between human intimacy and the brutality of war choreography.

An observation of the momentary collapse of the heroic, *Body of War* stages the pathos of military strategy by using documented mise-en-scène as a form of discourse as opposed to celebration.

Content and intent

I am interested in the way a man becomes a soldier, through the process of learning and rehearsing gesture of attack and of defence. *Body of War* closely observes the intention behind the 'choreography of war' as performed by a human being as he is being transformed into a soldier. Through a breakdown of close combat, the film progressively reveals the ambiguity that arises between brutality and love in the intimacy of war.

At a time when military death is delivered at a distance and machines provide the interface between enemies I am interested in focusing back to ground troop unarmed skills training; hand to hand combat. Seeking archetypal representation, I have chosen to work with the military directly (a core of 4 ex-soldiers from Britain and a chorus of 10 French serving soldiers). The combat technique we are using is Krav Maga, a military form of close defence fighting originating in Israel and now practiced by many armies worldwide (Poland, Mexico, U.S, Israel, and in the near future possibly the U.K).

The film

The film is structured around the training of a particular combat sequence. A hectic, violent fight is gradually dissected into slower and slower repetitions, revealing the context of army training as a rehearsal for war and allowing the untrained eye to intimately confront the impulse of each gesture as it is perfectly designed to win over the enemy.

From the visceral to the reflective, *BOW* follows military training in reverse, constantly juxtaposing the fight (the organised collective) with the human being (the individual), prompting questions regarding the transformation and use of a person as instrument in the interest of a government. Voice interviews of retired and serving soldiers



Intimacy of violence, Cherbourg airstrip,Normandie, France, 2010 / Lambda print 100 x 120 cm © Isabel Rocamora in collaboration with Mari Luz Vidal



Robert, Néville sur Mer, Normandie, France, 2010 / Lambda print 100 x 120 cm © Isabel Rocamora in collaboration with Mari Luz Vidal

who have experienced recent wars (Iraq, Bosnia) will punctuate the piece offering personal testimonies and broadening the context into a universal one.

Location

BOW is set in the beaches of Néville Sur Mer, Normandy, a site architecturally haunted by disused war bunkers – casemates built in 1943 by the Germans as part of the Atlantik Wall.

There is a paradoxical juxtaposition between the windy, desolate sand dunes engulfing the modern ruins of large concrete blocks and the fiercely physical, loyal, young bodies of the soldiers in training. If wars are commonly fought over territory, our film invites a double feeling of pre and post territory – of rehearsal for and residue following a relentless, sacrificial conflict. In this way *BOW* uses the Normandy Landing geography not as direct historical reference, but as archetypal post-war site.

Representation There are three levels of representation at play: a reenactment or fictionalisation of actual military training (mise-en-scène); a historical post-war site (background context); and voice testimonies of two soldiers who have experienced war fighting (personal stories). My intention is to create a dialogue and a sense of irony between the action (fresh trainees who are preparing 'to kill'); the setting (history has noted how many lives were lost during the Normandy Landings, inviting the imagination to reflect on current 'theatres of operation'); and the personal reality of what the soldier sacrifices in himself at the service of his country.

Exhibitions

Body of War installation will premiere at the Armory Show in NYC in March 2011. A solo show entitled *The Intimacy of Violence*, exhibiting a multi-channel version together with a number of complimentary works shown on screens and on paper, will be subsequently touring, starting with an exhibition at Galeria Senda/ *Arts Sta Monica Museum* in Barcelona in May 2011.

© Isabel Rocamora
Turbulences Vidéo #70

Interview vidéo d'Isabel Rocamora



http://www.videoformes-fest.com/portraits-d-artistes/isabel-rocamora/

WORKS & CV :
http://www.isabelrocamora.org/
http://http://www.galeriasenda.com//

Isabel Rocamora *(U.K/ Spain, 1968) is an artist filmmaker whose work considers the performative language of human gesture and its relationship to individual and cultural identity. She studied film and performance at Bristol University, U.K and cinematography at Maine Workshops, U.S. Her practice developed through performance works (1993 - 2003), some of which were commissioned by national institutions such as the Bluecoat Arts Centre and the Victoria and Albert Museum and which toured worldwide, often under the British Council. Her films and multi-channel installations have been screened/ shown at filmothèques, festivals and museums internationally as well as been broadcast on art programmes on Channel 4 (U.K), TV3 (Spain) and Arte Tv (France/ Germany). Recently, Horizon of exile (IMZ Award, L.A DCW Media Honors Award) has been exhibited, amongst others, at Galeria Senda, Barcelona (solo show), Centre for Contemporary Art Palazzo Strozzi, Florence; Sala Parpalló, Valencia (solo show); Pulse Miami, Art Forum Berlin, Remote Viewing Best of Loop, Pacific Centre L.A/ Arts Sta Monica Museum, Barcelona and at the National Museum of Photography, Copenhagen. Her new film Body of War is touring festivals worldwide and will be exhibited at the Armory Show, NYC and at Galeria Senda/Sta Monica Museum in the Spring.*

Alain Platel, fondateur des Ballets C de la B n'en est pas à son premier coup de maître. Avec *Gardenia*, il signe avec le « magicien » auteur et metteur en scène flamand Franck Van Laecke, et sur une idée de VanessaVan Durme, un spectacle osé, sans concession aux bonnes mœurs, toujours ourlé d'une tendre humanité.

Gardenia
Inoxydable - Danse

par Geneviève Charras

Orthopédagogue de formation, **Alain Platel** fonde en 1984, à Gand, un collectif de danse qui prend bientôt le nom des Ballets C de la B et réunit des talents désormais autonomes et largement consacrés, tels, Christine de Smedt, Koen Augustijnen, Hans Van der Broeck et Sidi Larbi Cherkaoui. Le mélange unique de visions artistiques diverses se nourrissant les unes des autres rend impossible toute définition exacte des Ballets C de la B. Pourtant une espèce de « style maison » se dessine. Il est populaire, anarchique, électrique et engagé sous la devise « cette danse s'inscrit dans le monde, et le monde appartient à tous ». Artiste autodidacte, il apprend le métier de chorégraphe sur le tas et opte, dès ses débuts, pour le mélange des genres. Regroupant des interprètes issus de différents pays et mondes artistiques, ses spectacles articulent avec brio danse, théâtre et musique pour donner voix aux plus éprouvés. Un style engagé et empreint d'humanité qui lui vaut rapidement une notoriété internationale. En 2003, *Wolf* spectacle sur Mozart d'une étonnante vitalité, fait le tour du monde, enthousiasmant par sa dose peu commune d'exubérance et d'extravagance. Au faîte de la reconnaissance, Platel choisit alors d'orienter son travail vers une danse plus introspective, simple, nerveuse, voire ascétique. De là quelques pièces d'inspiration nouvelle, telles *VSPRS* d'après l'œuvre de Monteverdi, *Nine Finger* ou *Pitié !* sur une musique de Bach. On se souvient de ses premières œuvres, *Bonjour Madame* en 1996, *Bernadette*, *Tous des indiens*, toutes destinées à brosser le portrait d'une condition humaine à la *Deschiens*, donc sans fioritures, brutes de coffrage et pleine de révélations tendres de nos comportements, tel une anthropologie dansée et visuellement très bigarrée.

Gardenia

Ils sont neuf, neuf interprètes surprenants, pour la plupart âgés de plus de soixante ans. Sur scène, ces corps qui se meuvent, seuls ou ensemble, provoquent des émotions vraies, joyeuses, ou mélancoliques. « Le sujet, c'est l'espoir », explique Vanessa Van Durme, grande actrice flamande, dont l'implication est à l'origine du spectacle. « On continue à espérer quand on est vieux et on espère de mieux en mieux, de plus en plus fort ». L'espoir, les illusions perdues et entretenues, les individus qui composent l'atypique distribution de *Gardenia* connaissent bien cela. Ce sont tous, ou presque, d'anciens travestis. Ils étaient artiste, fonctionnaire, employé, fermier et sont désormais de jeunes retraités pleins d'allant mais un peu rouillés. Ils se souviennent de



Gardenia, (détail), Festival d'Avignon, 2010 © Luc Monsært

leurs existences, des liens familiaux, des histoires d'amour, du regard des autres, des éclats provoqués par leur choix de changer de sexe et d'identité. Ils se remémorent leur combat pour mener une vie à eux et le prix incroyablement élevé qu'ils ont du payer. Ils dansent tout cela, ils le chantent, en détails ou en plan d'ensemble, avec une conviction qui confine à la passion. Ils se partagent le plateau, oscillant entre savoir-faire de professionnel et maladresse d'amateur, mais avec une sincérité, un courage, une légèreté parfois qui confèrent à ce spectacle une profonde authenticité. Alain Platel donne à *Gardenia* une forme collective aboutie, alors que Frank Van Laecke lui apporte sa touche musicale et festive. Et quand les vieux corps vont et viennent, entre masculin et féminin, entre rire et angoisse, entre passé et présent, on se prend à croire que la peau a une mémoire.

C'est leur dernier tour de piste, elles (ils) vont jeter leurs dernières paillettes, ces travestis qui d'emblée se présentent comme des hommes vieillissant, engoncés dans leur costume-cravate, que l'on croirait au seuil d'une maison de retraite pour artistes un peu décatis. Et c'est sur fond de musique du *Boléro* de Ravel que le miracle s'accomplit : par touches subtiles, la transformation s'opère, ils deviennent des femmes, incroyables, emperruquées, fardées, empailletées, à l'abattage inouï. Ce sont des artistes rares qui nous entrainent dans une drôle de fête à rebours qui célèbre la vie, ou la survie ! Sur des musiques de Cloclo, Dalida, Aznavour, tandis qu'un jeune danseur et une comédienne nous rappellent par leurs gestes que la fiction est parfois plus vraie que la réalité et parfois plus brutale, mais aussi qu'une bonne couche de vernis peut servir à gratter l'âme. Les êtres qui nous sont donnés à voir ne seraient-ils pas affectés d'une douce folie qui nous intrigue tous ? Ne seraient-ils pas les fragments d'une humanité qui se disloque, qui part à la dérive et ne parvient à se reconstituer que le temps d'une rencontre sur de vieux tubes usités ?

© Geneviève Charras
Turbulences Vidéo #70

Le « printemps de septembre », qui depuis une dizaine d'années a lieu à Toulouse, a invité Edwige Mandrou à se produire au « Confort des Étranges », belle galerie du centre ville. L'intitulé de l'édition 2010, *Une forme pour toute action*, justifiait pleinement la présence de cette jeune performeuse.

Paonoptique

Quelques métamorphoses d'Edwood M

par Gilbert Pons

« Le soleil ni la mort ne se peuvent regarder fixement. »
La Rochefoucauld, *Maximes*

« … le masque est instrument de métamorphose. »
Roger Caillois, *Cases d'un échiquier*

Dessinant la robe et le chapeau de Salomé — personnage principal de la pièce éponyme d'Oscar Wilde[1] — Aubrey Beardsley les avait enjolivés avec des motifs empruntés à la queue d'un paon. C'était élégant, raffiné, mais décoratif. Plus mordante est la façon dont **Edwige Mandrou** introduit ce motif éminemment symbolique dans la performance qu'elle a effectuée vendredi soir, au *Confort des étranges*. L'artiste semble s'être inspirée des *Métamorphoses* d'Ovide, ce qui est bien dans la logique de son activité : transformations en tous genres, déguisements, hybridations.

D'après la légende rapportée par Ovide, Argos panoptès, le géant aux cent yeux, avait été chargé par Hera de garder Io[2], une charmante jeune fille dont Zeus était amoureux. Sa surveillance était d'autant plus efficace qu'il ne fermait pas tous ses yeux de la nuit. Elle fut pourtant prise en défaut par l'astucieux Hermès qui, envoyé par Zeus afin de récupérer la belle, réussit à la soustraire à son gardien après l'avoir endormi, puis décapité. « Argus, tu gis inanimé. Toute ta lumière pour tant de prunelles est éteinte, et sur tes cent yeux s'appesantit une nuit. La fille de Saturne [Hera] les recueille et les place sur les plumes de son oiseau, dont elle couvre la queue d'une constellation de pierreries. » (Ovide, *Les Métamorphoses* (756-762 ?), I, GF-Flammarion, 1966, p. 61.)

Généralement, et même si elles obéissent à un scénario réglé à l'avance, les performances réservent une marge de manœuvre à l'improvisation, cela tient notamment à la mobilité du corps, à son état, à l'humeur du moment, au lieu où l'action se déroule, aux réactions du public. Mais ici, assise sur les talons, à même le sol, vêtue d'une robe noire qui éclipse son corps, qui le dissout

1 - Cette illustration de l'ouvrage a été réalisée en 1894 par l'artiste (1872-1898).

2 - On sait que le roi des dieux, expert en métamorphoses, avait transformé Io en génisse afin d'égarer les soupçons de son épouse et que lui même se muait en taureau pour la rejoindre et s'unir à elle.



Edwood M, Toulouse, 8 octobre 2010 © Gilbert Pons

dans le décor, l'artiste est immobile : attitude impavide, port de tête hiératique, une statue. Le mouvement vient des images qu'un vidéoprojecteur placé face à elle fait défiler sur son visage. En vérité, celui-ci ne reçoit de plein fouet qu'une partie du faisceau lumineux, car un masque de couleur blanche, disons aussi un casque, couronné par des plumes de paon disposées en éventail, le couvre à moitié. Cette coiffe spectaculaire, comparable à celle qu'arboraient les chefs Incas ou Sioux, accentue le côté solennel de l'événement, ainsi que son étrangeté.

Au début, il est difficile d'identifier avec précision les images qui s'enchaînent et se fondent les unes dans les autres sur cet écran spécial, quasi baroque, d'autant que le tempo est assez vif et qu'il s'accélère d'ailleurs au fur et à mesure — peut-être une allusion à la brièveté de la vie et au temps qui semble passer de plus en plus vite avec l'âge. Peu à peu cependant, car ils reviennent en boucle, on discerne des figures d'écorchés, divers états anatomiques du crâne — un thème récurrent chez Edwige Mandrou ; en se superposant aux traits du visage, des traits que le maquillage avait déjà sensiblement altérés, ces images assez dures, probablement tirées d'un traité de médecine, creusent la chair ou la colorent.

Le paon qui fait la roue est le symbole par excellence de la fatuité, de l'ostentation ; dès lors, ce cérémonial pourrait être perçu comme une mise en scène, ou plutôt une version rajeunie, intériorisée, des *Ambassadeurs*[3], la vanité[4] la plus célèbre au monde ; quant au fondu enchaîné macabre sur le faciès blafard,

3 - Ce tableau, exposé à la National Gallery, à Londres, fut peint par Hans Holbein en 1533. Il montre Jean de Dinteville, bailli de Troyes, et Georges de Selve, évêque de Lavaur. Ce dernier est enterré dans la cathédrale Saint-Alain, dans les lieux mêmes où il officia. Edwige Mandrou vit à quelques kilomètres de là.

4 - Je me permets de renvoyer à mon article : « Quelle peinture que la vanité, brèves remarques sur le statut de l'os dans la peinture », *Cahiers de Médiologie*, n° 16, automne 2003, p. 208-215.



Edwood M, Toulouse, 8 octobre 2010 © Gilbert Pons

à moins qu'il ne s'agisse d'un morphing, il ferait une bonne variation sur le fameux crâne anamorphosé qui figure au pied des deux représentants du pouvoir.

Admettons néanmoins qu'un tel rapprochement prête à discussion, qu'il est même bancal, comme la position de l'os dans l'oeuvre du peintre allemand. En effet, entre les marques de la puissance humaine (arts, sciences, techniques), d'une part, l'emblème du néant, de l'autre, il y a comme une incompatibilité, le fonctionnement du tableau l'atteste — par sa nature, le dispositif anamorphotique exclut la coexistence de la vie et de la mort sur un même plan, comme l'a montré Jurgis Baltrušaitis dans son étude savante (*Anamorphoses*, Flammarion, 1984). Il faut donc chercher ailleurs, sans quitter pour cela l'univers pictural, ni l'Allemagne de la Renaissance, car ce sont les artistes d'outre-Rhin qui ont donné au thème de « La jeune fille et la mort » ses plus belles, ses plus troublantes incarnations. Mais, chez Hans Baldung Grien ou Niklaus Manuel Deutsch par exemple, si proche soit-elle de sa proie, qu'elle tente même de séduire par des caresses ou des baisers sans équivoque, la hideuse carcasse du transi lui est extérieure, elle est toujours, irrémédiablement, *à côté*. Chez Edwige Mandrou, en revanche, et même si la rencontre est de courte durée, et même si la jeune femme porte un loup de bal masqué, la mort aveuglante par elle invitée, ou ses préfigurations, épouse si bien son visage qu'il devient à peu près impossible de les différencier.

Du début à la fin de l'épreuve, la patiente a gardé les yeux soigneusement fermés, on comprend pourquoi, on imagine mal de surcroît qu'elle ait opté pour des lunettes de soleil afin de parer à l'éblouissement. Il y a une

autre raison, c'étaient les ocelles[5] ornant la queue du paon, tels des yeux sans paupières délégués par l'artiste, qui observaient la centaine de spectateurs fascinés.

Parce qu'ils sont attachés au caractère vivant, singulier, éphémère de chacune de leurs interventions, nombre de performeurs sont réticents, voire hostiles à l'enregistrement de ce qu'ils font *hic et nunc* (ici et maintenant), apportant ainsi une confirmation tardive aux réserves d'un philosophe comme Bergson à l'égard du caractère matériel, et surtout figé de l'oeuvre que son auteur abandonne parce qu'elle est achevée[6]. Restent les photographies pour que s'en fassent une idée ceux qui n'étaient pas présents, pour garder quelques traces et puis les propager ; photos prises de façon discrète afin de ne pas perturber le processus, neutre afin de ne pas le trahir non plus par des surcharges. Reste le commentaire, l'accompagnement peu ou prou littéraire. Le mien s'est efforcé d'être fidèle, fidèle à ce que j'ai vu, ou que j'ai cru voir, puisqu'il m'était *ipso facto* impossible de vérifier l'exactitude de ma vision, de mes souvenirs ; mais on ne peut exclure l'hypothèse qu'influencé par la pratique même de l'artiste j'aie mis en marche moi aussi, sciemment ou pas, des mécanismes de projection.

Afin d'en avoir le coeur net, j'ai proposé à l'artiste d'examiner mes vues, de corriger mes bévues, par la description de ce qui se passait réellement pour elle, en elle, lors de la performance, bref, de manier à son tour le projecteur en éclairant l'autre côté des choses. Elle a accepté, je la remercie.

© Gilbert Pons

Turbulences Vidéo #70, La Blanquié, octobre 2010

5 - Du latin *oculus*, œil. Ce terme désigne les taches rondes et colorées ponctuant la peau, le pelage ou les plumes de nombre d'animaux, généralement en vue d'épouvanter les prédateurs éventuels. L'homme s'est souvent inspiré de ces subterfuges, et c'est assurément ce pouvoir d'intimidation qui explique la présence de grands yeux, écarquillés et sévères, sur la proue des navires de guerre grecs et romains ou même sur le bouclier des fantassins de l'antiquité. Cf. Roger Caillois, *Méduse et Cie*, Gallimard, 1960, p. 117-166.

6 - *Œuvres, L'évolution créatrice* (1907), PUF, 1963, p. 698 et suivantes.

Afin de réagir aux « mécanismes de projection » par lesquels Gilbert Pons achève son article, et puisque j'ai choisi les arts visuels pour véhiculer ce que je ressens, j'ai envie de parler de ma projection intérieure durant cette performance.

Je ne suis pas si seule, j'ai une alliée pour le bon déroulement de cette performance. Quand, les yeux fermés, je reçois la vidéo projection des planches anatomiques sur le visage, je suis en relation téléphonique, via des écouteurs, avec ma complice, Claire Oillic, qui me dicte, à voix basse pour que ça ne se remarque pas, une minuscule chorégraphie.

Alors que je suis perdue dans une sorte d'abstraction, dans un noir presque total, avec juste la sensation d'une somme de regards braqués sur mon visage, et d'une lumière qui traverse mes paupières, j'entends la bande son de la vidéo et une petite voix qui me chuchote à l' oreille : « À gauche, à droite, en haut, en bas, trou, dent, sourire, moue, langue »

C'en est presque comique.

Assise dans une posture de Yoga (Vajrasana), dans une déperdition de l'espace, puisque sans retour de mon « outil-oeil », mon cerveau enregistre les informations venues de la petite voix et

réajuste la posture, interpréte les mots pour tenter de caler mon visage dans l'image projetée.

Le travail est minuscule, à peine perceptible.

Pour le spectateur, il n'y a rien dans le corps : je ne bouge pas.

À l'intérieur, par contre, le corps est en lutte afin de ne pas perdre le fil de la petite voix — cette voix qui est aussi la mienne, finalement. Paresseux, il cherche à se relâcher, tend à s'avachir, tandis que le cerveau lui ordonne de tenir, de retrouver la posture initiale.

L'idée première m'est venue d'un conte de Clarissa Pinkola Estés, « La Femme squelette », il figure dans le recueil Femmes qui courent avec les loups (1992), L. De Poche, 2010, p. 188-237.

Il s'agissait de réaliser le portrait de la femme squelette ou la nature de vie/mort/vie.

Dans cette histoire, la femme squelette est une jeune fille bannie par son père et jetée du haut d'une falaise dans la mer.

L'endroit devient maudit pour les pécheurs.

Pourtant l'un d'eux, égaré, attrape dans ses filets le squelette vivant de la jeune fille, et sans pouvoir se défaire du filet, se retrouve poursuivi par elle jusque chez lui.

Elle se nourrit alors de ses larmes et retrouve ainsi, par magie, sa chair et son sang.

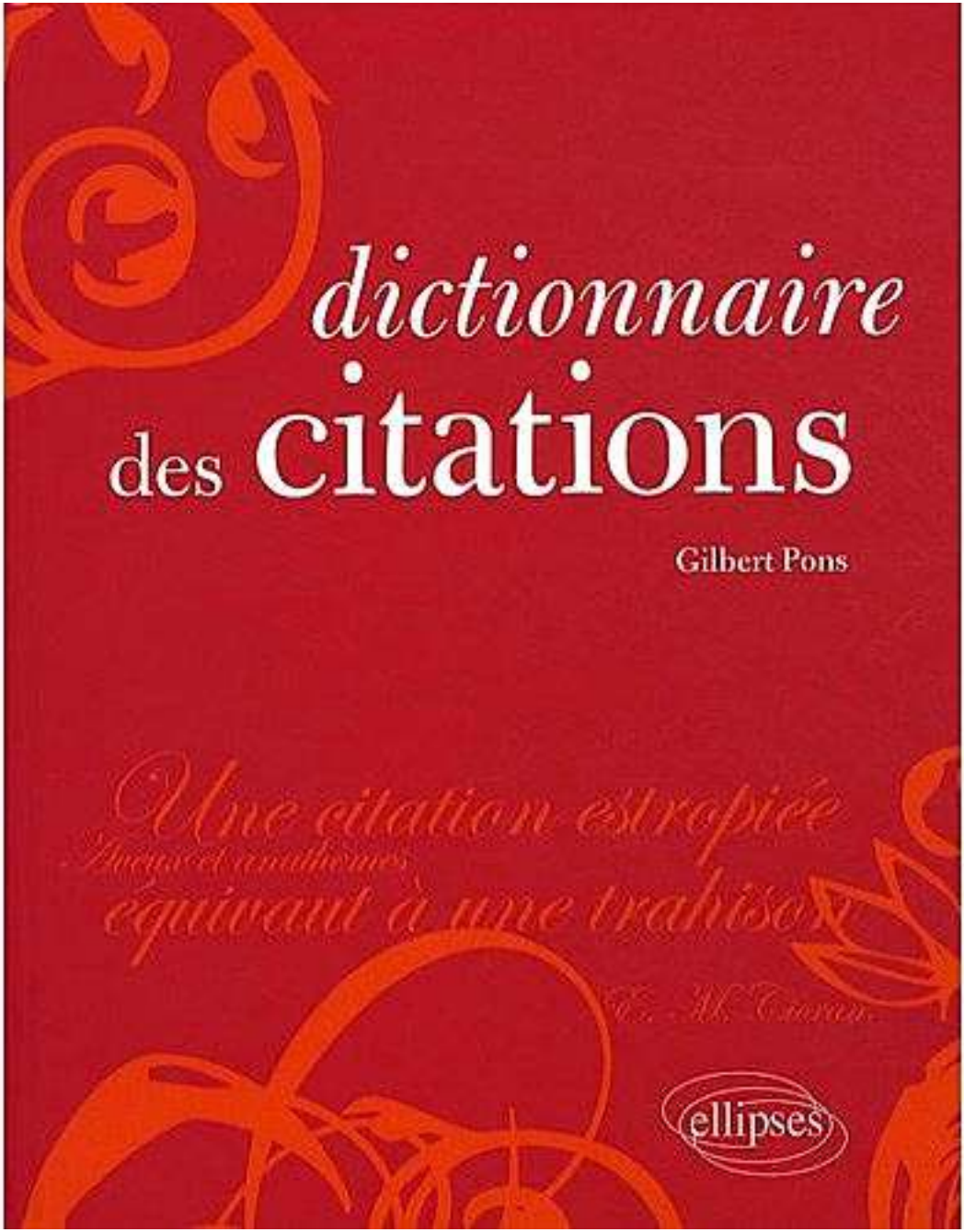
Clarissa Pinkola Estés parle ainsi de désenchevêtrer la femme squelette, quand dans un couple, l'un et l'autre apprennent à accepter que la relation puisse à tout moment mourir ou évoluer vers un ailleurs.

Dans la vie, rien n'est figé, tout se transforme, et la fin n'est peut-être qu'un début.

Quant à la beauté factice des plumes de paon, opposée à la laideur du crâne et de l'écorché, elle correspond à cette idée : une mise en relation directe entre les symboles de la vie et ceux de la mort.

© Edwige Mandrou

Turbulences Vidéo #70, Les Pradels, novembre 2010


dictionnaire
des citations
Gilbert Pons
Une citation estropiée
équivaut à une trahison
ellipses

Depuis sept ans, à l'instigation d'Auz'Arts, la municipalité d'Auzeville (une commune proche de Toulouse) expose les dernières œuvres d'artistes français et étrangers. Élodie Lefebvre, surtout connue pour ses vidéos, a cette fois opté pour la sculpture. Mais en choisissant une matière particulièrement malléable afin de réaliser sa « Mue » elle n'abandonne ni le mouvement ni la pellicule.

Exuvies high tech

Les sculptures peaufinées d'Élodie Lefebvre

par Gilbert Pons

« Ce qu'il y a de plus profond dans l'homme, c'est la peau. »
Paul Valéry, *L'idée fixe* (1932)

Le frontispice d'un traité d'anatomie publié en 1651 par Thomas Bartholin, l'*Anatomia reformata*, montre une étrange crucifixion. On y voit le corps d'un homme pendu à un cadre, devant une sorte de niche ; des clous plantés dans ses coudes l'empêchent de tomber ; à l'exception de la tête et de l'extrémité de ses membres, il est réduit à sa peau — le reste des organes et du squelette a disparu. Traité comme du parchemin, l'épiderme du malheureux porte le titre de l'ouvrage. En découvrant la dernière installation d'Élodie Lefebvre cette gravure m'est revenue en mémoire.

Bien sûr, en raison notamment du contexte, en raison aussi de sa couleur dominante, cette oeuvre est moins macabre que l'image ancienne destinée à l'instruction des étudiants en médecine et sa vertu n'est pas pédagogique, mais elle a je ne sais quoi de cruel, je ne sais quoi de sensuel, qui m'incite à présenter des variations.

Faites d'une matière souple, presque translucide, ces sculptures ressortissent au supplice de Tantale, d'autant que la manière dont elles sont disposées dans l'espace permet de tourner autour, de slalomer parmi elles, de les examiner de près sans scrupule, et même de les frôler. On aimerait bien les toucher, bien sûr, les caresser, y risquer même sa langue, pourquoi pas, tant leur consistance, la douceur de leur aspect attirent les doigts, les lèvres gourmandes, comme s'il s'agissait de bonbons géants. C'est interdit, hélas, en raison de leur fragilité, du respect dû aux oeuvres ; alors, presque à regret, on se rabat sur leur surface et on observe la façon dont la lumière traverse les parois, dont elle glisse ou ricoche sur elles. Ces corps un peu désincarnés, ces corps soigneusement évidés, accrochés à des fils d'acier par des pinces du même métal, de loin, à travers les vitres du lieu d'exposition, on aurait pu les prendre pour des linges rares et précieux mis à sécher, mais des linges ultrasensibles et qui auraient conservé la forme du corps de leur propriétaire[1], ou bien, selon un scénario plus dramatique, pour les

1 - Un tableau de Magritte, *In memoriam Mack Sennett* (1937), en offre une version littérale.



Mue, Auzeville, novembre 2010 © Gilbert Pons

restes de combinaisons de plongée qu'un poisson vorace aurait déchiquetées.

Élodie Lefebvre se met à nu dans cette exposition, avec une impudeur ambiguë, disons plutôt discrète ou paradoxale. L'artiste s'est déshabillée, pour les besoins de la chose, et offre sa nudité au spectateur — devenu pour le coup un voyeur occasionnel —, mais il s'agit d'une nudité spectrale, comme décalée, ou décalquée, dont on ne saisit que les traces. Je pense à cela en regardant les photos que j'ai faites sur place, en particulier les gros plans qui révèlent des détails infimes, des détails intimes du corps de l'artiste ; les moindres plis, le menu relief des veines, les stries marquant la surface des ongles, le grain ténu de la peau, rien n'échappe à l'oeil de l'objectif entre les mains d'un voyeur plus curieux ou plus entreprenant que les autres visiteurs, un oeil froid et assorti par conséquent à ces minces draperies qui semblent avoir été taillées dans de la glace. Au début de *La nausée*, Sartre fait dire au narrateur en train de s'examiner attentivement dans un miroir, que son visage ressemble à « une carte géologique en relief ». C'est à une vue aérienne de la banquise que fait penser le corps transi d'Élodie Lefebvre lorsqu'on l'observe à bout portant.

Ce n'est donc pas son anatomie qu'expose l'artiste dans cette installation impressionnante, non, c'est son empreinte sur une substance ordinairement utilisée pour son aptitude à redorer certains blasons[2] ternis ou fatigués du corps féminin. Ses propriétés remarquables : ductilité, résistance au vieillissement, innocuité pour l'organisme, on fait du silicone une sorte de panacée pour la chirurgie esthétique. Mettant à profit les qualités surtout visuelles du matériau — transparence bleutée, luisance, légèreté, pouvoir de révéler des reliefs invisibles à l'oeil nu par l'exaltation de leur marque —, Élodie Lefebvre l'a détourné de sa destination initiale, elle a inversé le processus en exhibant ce que l'homme de l'art s'ingénie à rendre invisible pour donner le change et tromper le quidam. Appliquant les techniques de conservation utilisées de nos jours en archéologie, elle a procédé au moulage d'une grande partie de son corps, et montré ainsi, magistralement, qu'en dépit de sa situation très subalterne dans la hiérarchie des genres, le moulage, le moulage sur le vif en l'occurrence, pouvait, entre des doigts inventifs, accéder à la dignité artistique et donc échapper à cette condamnation péremptoire prononcée par Balzac dans l'une de ses plus célèbres nouvelles. « La mission de l'art n'est pas de copier la nature, mais de l'exprimer ! Tu n'es pas un vil copiste, mais un poète ! s'écria vivement le vieillard [Frenhofer] en interrompant Porbus par un geste despotique. Autrement un sculpteur serait quitte de tous ses travaux en moulant[3] une femme ! Hé ! Bien ! Essaie de mouler la main de ta maîtresse et de la poser devant toi, tu trouveras un horrible cadavre sans aucune ressemblance, et tu seras forcé d'aller trouver le ciseau de l'homme qui, sans te la copier exactement, t'en figurera le mouvement et la vie. » (*Le Chef-d'oeuvre inconnu* (1831), I, GF-Flammarion, 1981, p. 48.) À l'idée répandue que le moulage n'est qu'une opération mécanique, indéfiniment reproductible parce que vouée à la reproduction, et n'ayant d'autre valeur que celle inhérente au savoir-faire de l'exécutant, le travail d'Élodie Lefebvre apporte donc un démenti implacable et subtil. Ajoutons que si l'arrière-fond sur lequel se détachent ces enveloppes diaphanes nuit à une bonne perception, à cause d'éléments parasites

2 - Le blason, qui fut un genre très en vogue à la Renaissance, est un court poème, souvent érotique, destiné à la célébration d'une partie du corps féminin qui séduit spécialement l'amoureux : cheveux, bouche, seins, jambes, etc. Clément Marot, au XVIème siècle, André Breton, Paul Éluard, l'ont pratiqué avec bonheur.

3 - Balzac n'appréciait pas davantage la photographie, sorte de moulage à distance. On sait par son ami Nadar qu'il redoutait de poser devant un appareil, invoquant des raisons quasi magiques afin de justifier sa répulsion. Cf. *Dessins et Écrits*, t. II, Paris, Hubschmid, 1979, pp. 977-980.



Mue, Auzeville, novembre 2010 © Gilbert Pons

envahissants, une dizaine d'aquarelles, sortes d'esquisses de l'oeuvre principale accrochées à l'un des murs, offrent une belle compensation.

Je me doute que l'approche un tantinet fictionnelle proposée ici, ostensiblement masculine qui plus est, ne correspond pas tout à fait aux intentions ou aux attentes de l'artiste, c'est pourquoi je lui ai demandé de corriger le tir à sa façon en mettant au jour ce qui a dû m'échapper. Il y a une autre raison. L'espace vide laissé par leur occupante après son départ, je veux dire après le décollement de ses dépouilles artificielles, m'a incité à l'inviter à revenir vers elles, quoique sous une autre forme — une façon comme une autre de lui passer la main. Je parlais de pendaison au début de cet article, le mot est faible, écartèlement serait mieux indiqué.

© Gilbert Pons

Turbulences Vidéo #70, La Blanquié, novembre 2010

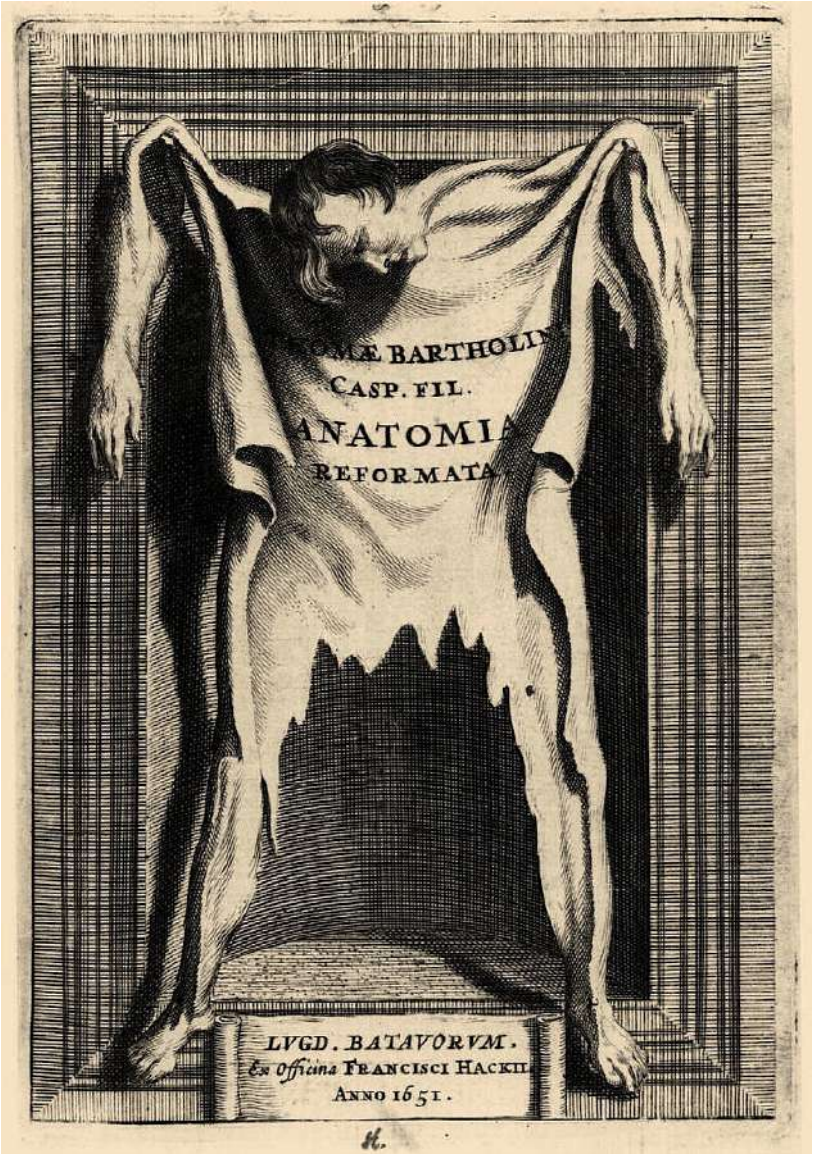
Une réponse

Lisant l'article de Gilbert Pons, le mot d'impudeur m'arrête et je réalise à quel point je me sens loin de cette notion. Pour moi, l'impudeur ne surgit pas nécessairement face à un corps, même nu. Si ce terme m'intéresse pourtant, c'est qu'il évoque la trace fine et singulière qu'un individu a pu laisser au regard de l'autre.

Je voudrais éclairer le pourquoi de ce travail. Après tout il peut être envisagé comme simple résurgence d'une forme qui a parcouru l'histoire de la médecine et l'histoire de l'art. La question du corps et de son objectivation m'a mise au travail. Manipulé dans sa structure même il semble être considéré par nos sociétés comme réceptacle et non composante de ce qu'est l'individu. La France mise à part, le manque de réactions concernant l'exposition *Body's*[1] en donne un exemple frappant. Au contraire, des années passées à côtoyer et à filmer des danseurs m'ont éclairé la perception d'une pensée née de la chair ou faite chair. En cherchant à exprimer cet évidement que je ressens, j'ai ramené à la surface un matériau étrange qui est en lui-même moulage et sculpture, dépouille et lieu de résistance du sujet. Ce silicone bleu natif dont j'ai poussé les capacités de résistance et légèrement détourné l'usage, semble porter dans ses plis la complexité cellulaire du corps. Ici le volume est fractionné, réduit à une pellicule extrafine, quasiment plate, qui ne se tient pas elle-même. Maintenus dans les airs par des éléments en métal : des pincettes, j'ai mis ces fragments à l'étude. L'expression « prendre avec des pincettes » m'est revenue naturellement. Ce que l'on tient ainsi c'est l'objet dangereux, l'objet du délit que l'on veut en même temps proche et à distance. Une posture bien évidemment ambiguë. Au contact de ces pièces grandit le désir de se glisser dans l'interstice, de s'introduire dans ces peaux, finalement, de regonfler la matière de notre propre présence. Comme je l'ai appris tout récemment, cela peut provoquer certaines envies destructrices.

Les mues sont cette partie qui refuse de se dissoudre et qui parle de l'être. Si je devais m'exprimer avec les termes de l'image en mouvement, je dirais qu'en ce qui les concerne il existe un hors-champ, pas seulement parce que l'on reconstruit mentalement la part manquante des fragments ; le horschamp est dans la

1 - Il s'agit de l'exposition qui eut lieu à Lyon, en 2008, des très controversés corps plastinés du Professeur Gunther von Hagens ; une dizaine de cadavres d'humains ont été exhibés pendant cinq mois à La Sucrière alors que la Cité des sciences de La Villette, suivant l'avis négatif du Comité Consultatif National d'Éthique, avait refusé de l'accueillir.



Anatomia Reformata, Thomae Bartholini, 1651 ©

matière. Ce matériau clair, transparent, laisse persister un mystère. Et lorsque le soleil pénètre dans l'espace d'exposition, que la sculpture se gorge littéralement de lumière, imprimant une sensation de mouvement à la surface, quelque chose se dégage qui va au-delà de mes espérances et dessine une histoire fantasmée.

© Élodie Lefebvre
Turbulences Vidéo #70, Toulouse, décembre 2010

Charles Payan est un de ceux qui luttent contre le processus de saturations des images. En effet l'anthropomorphisme tient une place centrale dans ses images à mesure que paradoxalement l'être en est évacué comme il est évacué - mais par d'autres stratagèmes bien plus pervers - dans le flot et l'abondance des images standards où trônent le chaos et l'irréel afin de mieux nous piéger.

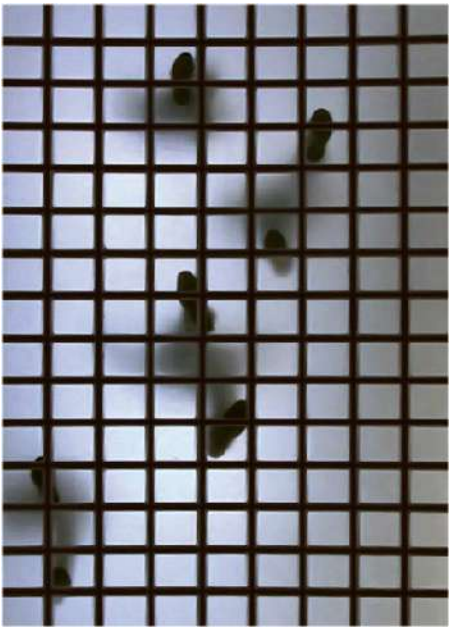
Le *Bo*

Installations et vidéos de Charles Payan

par Jean-Paul Gavard-Perret

Devant un bâtiment connoté du postmodernisme, tels qu'entre autres Rem Koolhass et Jean Nouvel l'ont instauré, bref devant une sorte de paquebot géant aux formes arrondies, **Charles Payan** impose son écueil « démontable ». Manière de faire la nique au réel, d'offrir un contrepoint indispensable à une façon d'habiter l'espace et aussi de dire la précarité du réel et des choses. Car ce vaisseau (pas forcément fantôme) vient échouer vers ce qui l'exhausse. Ce n'est plus seulement sa propre architecture féminine qui s'impose par elle-même mais cette pointe pyramidale qui joue aussi sur les interstices de l'espace trouvant ainsi un glissement, puis une avancée. La sculpture de l'artiste devient la célébration la plus probante à l'architecture puisqu'elle ne commémore pas, mais ajoute sa « pointe » : elle a donc son mot à dire et à montrer, et ce, non au simple titre de l'ornemental, plaie endémique de ce qui s'attache à la sculpture de « paysage ».

À sa façon l'artiste piétine les images, les retourne pour n'en laisser que leur peau mais sans renoncer au concept de *beau*. Ce dernier relève encore aujourd'hui des domaines du goût, de la règle, d'une appréciation qui ont pour corollaire la confusion entre le beau et le joli dans la manie de concevoir les formes artistiques comme relevant du décor, du spectacle, du divertissement et non comme la manifestation d'une recherche exigeante. Il convient de déplacer le beau du champ purement évaluatif vers un plan fonctionnel. Plus qu'un idéal platonicien à atteindre il devient une mise au point. Plus qu'une référence absolue donc déjà présupposée il représente une mécanique propre à souligner la dés-identification de l'être au moment où l'image joue entre densité et effacement. Une telle élaboration n'est pas simple. Elle se travaille et c'est un choix. Il existe en effet deux moyens de poser la double question du « qui nous ? » et du « Sommes-nous ? » : densification et sursaturation ou désertification et épuisement. L'option retenue n'est pas anodine. Et si Payan a choisi la vidange c'est pour souligner combien une telle vision de l'être est insoutenable dans la mesure où elle révèle notre état de décomposition et de disparition. L'artiste pose la question du rapport au monde en question de survie à travers ce qu'il en reste - c'est-à-dire pas grand chose sinon des fantômes ou leurs stigmates (habits par exemple dont la blancheur elle-même à la disparition que soulignerait mieux le terme anglais de « blank »).



Underground, projection vidéo au sol,12'06 en boucle © Charles Payan

Les dispositifs vidéographiques de Charles Payan ont donc la particularité de provoquer l'arrêt de tout processus d'identification et de nominalisation (propre à l'humanisme ou à la croyance) pour le remplacer par une façon *mallarméenne* ou *beckettienne* d'effacement des traces afin de créer des fissures (euphémisme) irrémédiables dans ce qu'il en est de nous par divers processus d'évidement. Le beau devient ce moment de crise, cette matérialisation particulière qui concrétise par le vide un mouvement simultané d'assemblage et de désassemblage. Il signale cet état critique - état de quasi inexistence - par lequel les modalités de représentation de l'être s'agrègent et se désagrègent, se cadrent et se décadrent. Ce *beau* - qui à l'instar de Dominique Fourcade dans *Xbo*, (P.O.L., 1988) - il faudrait peut-être appeler « bo » (bruit mat, insignifiant, primaire - à un moment où l'on revient à la lecture syllabique) afin de ne pas le confondre avec la façon dont on conçoit le concept tel qu'il est communément entendu. En effet la vidéo chez Payan n'est plus photographie du réel (*neos*, reproduction) mais poème brut et mat.

Feinte d'incarnation et détour sont les deux opérations conjointes de l'image chez Payan. Entendons par là ce quil l'a fait accéder au statut de lieu où le visible transfiguré, transformé est livré au vertige virtuel comme l'être lui-même est offert à ce trauma perceptif là où d'une certaine façon celui-là est retourné comme un gant. La réversion est pour l'artiste une question de seuil. Un seuil qui se chantourne sur lui-même : non seulement un dedans touche un dehors, mais le dehors est aussi une feinte.

La question n'est pas « ce qui se montre » mais « ce qui montre ». La question n'est pas non plus celle du rapport de l'artiste à lui-même (comment il est dans sa création) mais. comment ses oeuvres sont nées. Créer n'est ni tout à fait un état de rêverie ni tout à fait un état de nature. Si rêverie il y a c'est au sens où l'entendait Rousseau : derrière ses recherches (promenades solitaires d'un insomniaque rêveur) Payan laisse émerger plus que des paysages connus de la région humaine : le devenir brut et minimal de ce qui existera mais qui jusqu'au moment où l'artiste passe à l'acte lui échappe. Et soudain quelque chose bouge. Et si une telle entreprise manifeste la volonté de ne pas dissocier les questionnements politiques, philosophiques, esthétiques, anthropologiques, elle reste avant tout le risque de foncer dans et de forcer l'inconnu. De la sorte, l'absence de projet, au sens strict, ne veut pas dire absence de décision, mais ramène toujours à l'écart entre la décision qui a dicté l'oeuvre et ce qu'elle devient.

Payan disjoint ainsi un discours iconique qui refuse l'ordre pour s'ouvrir à la perte comme s'il s'agissait de transformer une « faiblesse » en

force, en une fidélité à quelque chose qui relève de l'essence de l'art et de sa « boté ». Surgit une affirmation déchirée, une inquiétude infinie, comme conflit entre la vie et le vide par le pouvoir propre à l'art de créer du « bo » en se maintenant perpétuellement en défaut. L'artiste se situe donc loin de ce que Lacan nomma « l'effet pacifiant, apollinien de l'art ». Exit sa fonction de simple miroir qui tendrait le spectateur vers ce qu'il veut voir. Payan ne répond pas à notre attente et le jeu qu'entretient l'oeuvre et celui qui la contemple est plus subtil qu'il n'y paraît. Il y a là un rendez-vous manqué : plus question de trouver un miroir dans cette image où nous ne sommes plus, nous ne sommes pas. Mais ne boudons pas plus notre plaisir et notre déception, affrontons les images de Payan puisqu'elles nous montrent le peu qu'on est et qu'on fait de nous. D'où ce « bo » dans lequel sans qu'on le comprenne à première vue le plaisir et le désir peuvent le plus se rapprocher. Nous nous y brûlons car tout est à notre portée (en des indices ou oripeaux de reconnaissance) et tout nous échappe. Nous devons y sombrer afin de pouvoir nous relever de la mort que l'on se donne et qui nous est donnée. Bref l'œuvre, en bouée de corps-mort, peut nous sauver des trop hautes marées que de nos marées si basses et de nos marécages.

© Jean Paul Gavard-Perret
Turbulences Vidéo #70