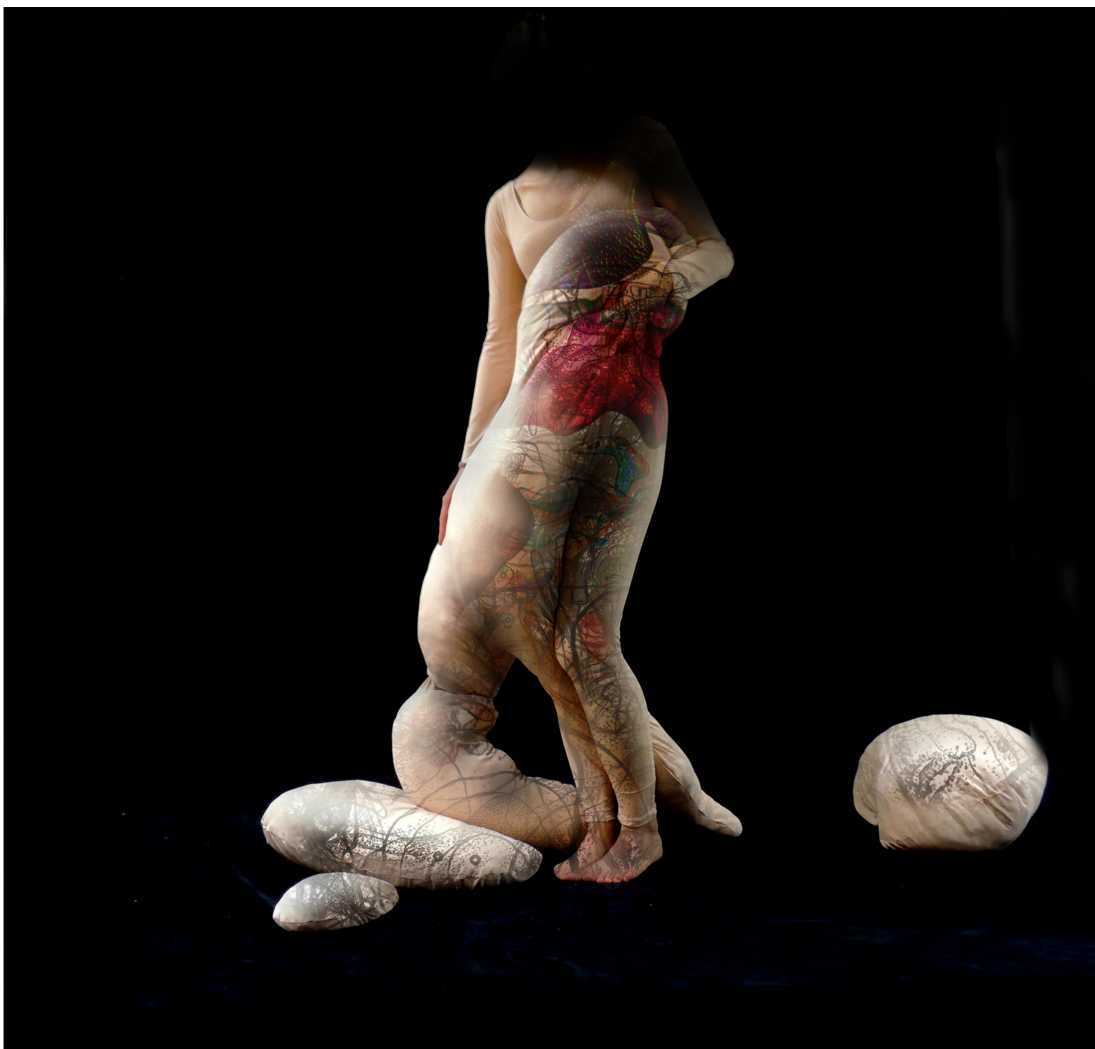


Turbulences Vidéo

revue trimestrielle 96 - Juillet 2017



Turbulences video #96 • Troisième trimestre 2017

Directeur de la publication : Loiez Deniel • **Directeur de la rédaction** : Gabriel Soucheyre

Ont collaboré à ce numéro : Philippe Baudelot, Golnaz Behrouznia, Alain Bourges, Geneviève Charras, Jean-Paul Fargier, Philippe Franck, Jean-Paul Gavard-Perret, Jean-Jacques Gay, Julia Krolík, Xavier Malbreil, Gilbert Pons, Gabriel Soucheyre.

Relecture : Evelyne Ducrot, Anick Maréchal, Gilbert Pons, Gabriel Soucheyre.

Coordination & mise en page : Éric André Freydefont

Publié par VIDEOFORMES,

La Diode - 190/194 bd Gustave Flaubert - 63000 Clermont-Ferrand, France • tél : 04 73 17 02 17 •

videoformes@videoformes.com • www.videoformes.com •

© les auteurs, Turbulences VIDEO #96 et VIDEOFORMES • Tous droits réservés •

La revue Turbulences vidéo #96 bénéficie du soutien du ministère de la Culture / DRAC Auvergne Rhône Alpes, de la ville de Clermont-Ferrand, de Clermont Communauté, du conseil départemental du Puy-de-Dôme et du conseil régional d'Auvergne Rhône Alpes.

En couverture de ce numéro :

1. *Peter Campus*, *video ergo sum*, 2017, Exposition le Jeu de Paume (Paris) © Raphaël Chipault, Jeu de Paume

2. *Corps-écran*, performance, 2013 © Golnaz Behrouznia avec : Amandine Vernet, François Donato, Matthieu Fappani

Turbulences Vidéo

revue trimestrielle 96 - Juillet 2017

édito



Printemps porteur bonheur

Après un festival remodelé et enlevé, le plaisir de retrouver un centre-ville - cœur de ville et espace public de croisements citoyens, émotionnels, intimes - se conjugue avec un public de proximité élargi et un appel du large qui nous a portés jusqu'aux Amériques, à Cuba (Camagüey 2017, 7th International Videoart Festival), en Afrique à Casablanca (Festival International d'Art Vidéo), en Grèce à Athènes (Athens Digital Arts Festival) où nos propositions et présentations ont rencontré succès publics et louanges professionnelles.

Pour compléter, quelques sorties choisies en Catalogne à Barcelone (Loop Fair & Loop art video Festival) et en Avignon (Hortus 2.0) nous ont permis d'élargir nos connaissances de ce nouveau monde numérique et laissé entrevoir de possibles collaborations avec les uns et les autres dans un avenir plus ou moins proches.

En attendant, un rendez-vous d'été qui nous invite en Ardèche, un séminaire sur «Transition récréa-sportive et innovation e-communicationnelle en nature » au Pradel...

Nb : #96, un numéro de plus, toujours une petite émotion ;-)

Sommaire#96

Juillet 2017

Chroniques en mouvement ///

L'art vidéo : rapprochement et dissociation du corps. Par Jean-Paul Gavard-Perret (p.5)

Je vois, donc je suis ! Par Jean-Jacques Gay (p.7)

L'art au poing. Par Jean-Jacques Gay (p.14)

L'art de dé-peindre le monde. Par Jean-Jacques Gay (p.22)

Nicolas Clauss, collisions aléatoires. Par Jean-Jacques Gay (p.30)

L'odeur de la vidéo. Par Jean-Paul Fargier (p.36)

Opticalsound. Par Philippe Franck (p.43)

La chambre blanche, ou l'art de l'échange. Par Philippe Franck (p.43)

Transcultures City Sonic #15. Par Philippe Franck (p.43)

Portrait d'artiste : Golnaz Behrouznia (p.64)

Entretien avec Golnaz Behrouznia. Propos recueillis par Gabriel Soucheyre (p.66)

La biologie au sein du laboratoire artistique (extrait d'intervention). Par Golnaz Behrouznia (p.74)

Golnaz Behrouznia au CIRPAC. Par Xavier Malbreil (p.76)

Genèse. Par Xavier Malbreil (p.82)

Ecosystème fictif. Par Philippe Baudelot (p.84)

Creators : Golnaz Behrouznia. Interview with Julia Krolik (p.86)

Portrait vidéo de Golnaz Behrouznia. (p.89)

Sur le fond ///

Ich bin ein Berliner. Par Alain Bourges (p.90)

Photogénie des ruines. Par Gilbert Pons (p.96)

Les œuvres en scène ///

Joseph Kids. Par Geneviève Charras (p.102)

Mondot et merveilles. Par Geneviève Charras (p.103)

L'art vidéo : rapprochement et dissociation du corps

par Jean-Paul Gavard-Perret

« Peter campus. video ergo sum », est la première exposition de Peter Campus en France. Elle retrace la totalité de son parcours des origines à nos jours. Peter Campus est né à New York en 1937.

Avant de commencer sa carrière artistique, l'artiste suit des études de psychologie expérimentale à Ohio State University, puis une formation cinématographique au City College Film Institute de New York. Il devient assistant de réalisation de films, notamment auprès de Joan Jonas. Au tout début des années 70 Campus commence à explorer le médium vidéo. De 1971 et 1978, il réalise 18 installations et 9 vidéos. Il est devenu dès lors l'un des pionniers de la vidéo avec Bruce Nauman, Nam June Paik, Vito Acconci ou Bill Viola dont il fut l'assistant.

Sa carrière se partage entre photographies, installations et bien-sûr la vidéo. Dans la lignée

des minimalistes il y interroge les problèmes de la perception de l'espace et invite le spectateur à faire des expériences de son « imago » en le confrontant à des dissociations dans l'espace et le temps. Dans la vidéo *Double Vision*, où il marche à côté de son double, Campus joue avec les effets de dédoublement et surimpression possibles par le nouveau médium en mettant en scène son propre corps. Cette approche conduira des théoriciens de l'art dont Rosalind Krauss à affirmer que « la spécificité du médium vidéo réside dans sa qualité narcissique et sa fonction d'auto-critique ». En effet l'image produit autant un rapprochement qu'une dissociation du corps entre essence et apparence.

Par ce qu'il nomme « fonction de la réalité de la vidéo » et à travers images mouvements et images fixes, Campus interroge les concepts de sujet et d'objet, de réel et de fantasmagorie. Dans *Three Transitions* (1973), sa première vidéo en couleur, il crée la technique du « blue box process » capable de rendre visible la notion de double par superposition d'une séquence à une autre. L'artiste y apparaît de dos et de face. En réalité Campus se tient devant un papier, qu'il déchire : mais la superposition d'images donne l'illusion qu'il déchire son propre corps.

Plus tard, dans ses vidéos, l'image n'existe que dans la mesure où le spectateur se trouve dans la zone vers laquelle la caméra est dirigée et dont il détermine le contenu. Dans l'installation *Mem* (1975), plus le spectateur s'approche, plus son image diminue. Et sa confrontation à une image non familière crée une expérience troublante sur le plan perceptif et mental.

Le processus se complexifie de plus en plus au fil de l'exploration technique de l'artiste. Après avoir délaissé un temps la vidéo pour se consacrer à la photographie l'artiste persiste à utiliser le système de projection : il réalise des portraits en noir et blanc sous forme de polaroids, qu'il transfère ensuite sur diapositive. Celle-ci est destinée à être projetée de manière continue dans une salle obscure, à une échelle monumentale afin de sidérer le regardeur. Mais peu à peu l'artiste glisse de la représentation humaine au paysage et aux éléments architecturaux, ou encore à des coquillages et des pierres qui flottent dans le noir.

Parmi ses vidéos récentes, *Death Threat* et *The Material of Shadow* le contenu autobiographique reste important. Mais dans *Edge of the Ocean*, l'artiste aborde le thème de la guerre en Irak. Actuellement il poursuit ses recherches visuelles à

l'aide d'une caméra de très haute définition afin de travailler l'image pixel par pixel comme un peintre. L'image y reste susceptible de prendre le voyeur à son propre jeu. Les images errent entre vapeurs et couleurs plombées si bien que celui-là peut être roulé dans la blancheur de farine.

L'artiste produit en conséquence une œuvre au statut particulier où demeure patente la grande question du secret de l'image. Celle-ci rebondit sur une autre interrogation : trouver qui est « le sujet du sujet ». L'inquiétude reste donc bien la faille ordinaire de la création vidéographique et photographique : là où l'évidence pourrait régner, tout capote, diverge. Peter Campus fait partager le doute dans un lieu où tant d'autres croient offrir des évidences.

© Jean-Paul Gavard-Perret - Turbulences Vidéo
#96

Je vois, donc je suis !

par Jean-Jacques Gay

« Je vois, donc je suis ! » La litote de l'artiste américain Peter Campus, est aussi ce que peut se dire chaque visiteur de son exposition éponyme. Peter Campus, *video ergo sum* propose en effet photographies, projections, vidéo et six installations majeures de ce pionnier de la vidéo, de l'installation et des nouveaux médias pour se voir se penser.

En utilisant le médium vidéo comme un miroir électronique (aujourd'hui numérique) sans fin Peter Campus démontre par cette exposition qu'il a été et reste non seulement le pionnier mais le chef de file des artistes qui ont modelé nos rapports avec les images en mouvement, affichant en cela une maîtrise de la télé-présence électronique, art vidéo dont le spectateur est à jamais l'essence.

Cette video (*je vois* en latin) qui aujourd'hui nous semble un robinet inépuisable d'images, d'histoires, d'informations et de concepts. Cette vitrine de la société que les YouTuber(s) et autres jeunes créateurs, amateurs, fans parcourent chaque jour a une histoire qui commence dès les années 60 sur les traces des concepts performatifs et provocateurs de Fluxus et des narrations critiques du film expérimental face aux mass-media de l'*American way of life*.

Dans la liste des ces pré-historiques de la création vidéographique, il y a bien sur Nam June Paik, Bruce Naumann, Steina et Woody Vasulka,

William Wegman, Joan Jonas, Vito Acconci, Dan Graham et peut-être un des plus méconnus : Peter Campus. Trop peu le savent, la vidéo est née après (et de) la télévision qui a connu son essor dans les années 50. Ce n'est qu'en 1960 qu'apparaissent les premiers enregistreurs vidéo : avant, tout passait par la pellicule cinématographique et les émissions en direct (Théâtre filmé, actualités et débats, projections de films captées en direct) en cars-régies ou en studios. Et ce n'est qu'en 1965 que le Portapak de Sony permis le *filmage* léger en vidéo. C'est cet outil qui devient vite populaire avec les *filmages* de performances en public (la Kitchen, la Factory) et en atelier (William Wegman). Ces précurseurs de la contreculture new yorkaise de l'image (et des sons) électronique vont bien-sûr enfanter la génération des Bill Viola (peintre qui débuta à la Kitchen et qui fut l'assistant de Peter Campus) et Gary Hill (musicien, sculpteur et jardinier de Bob Dylan) et égayer leur esprit vidéo en Europe avec Grand Canal, les pionniers



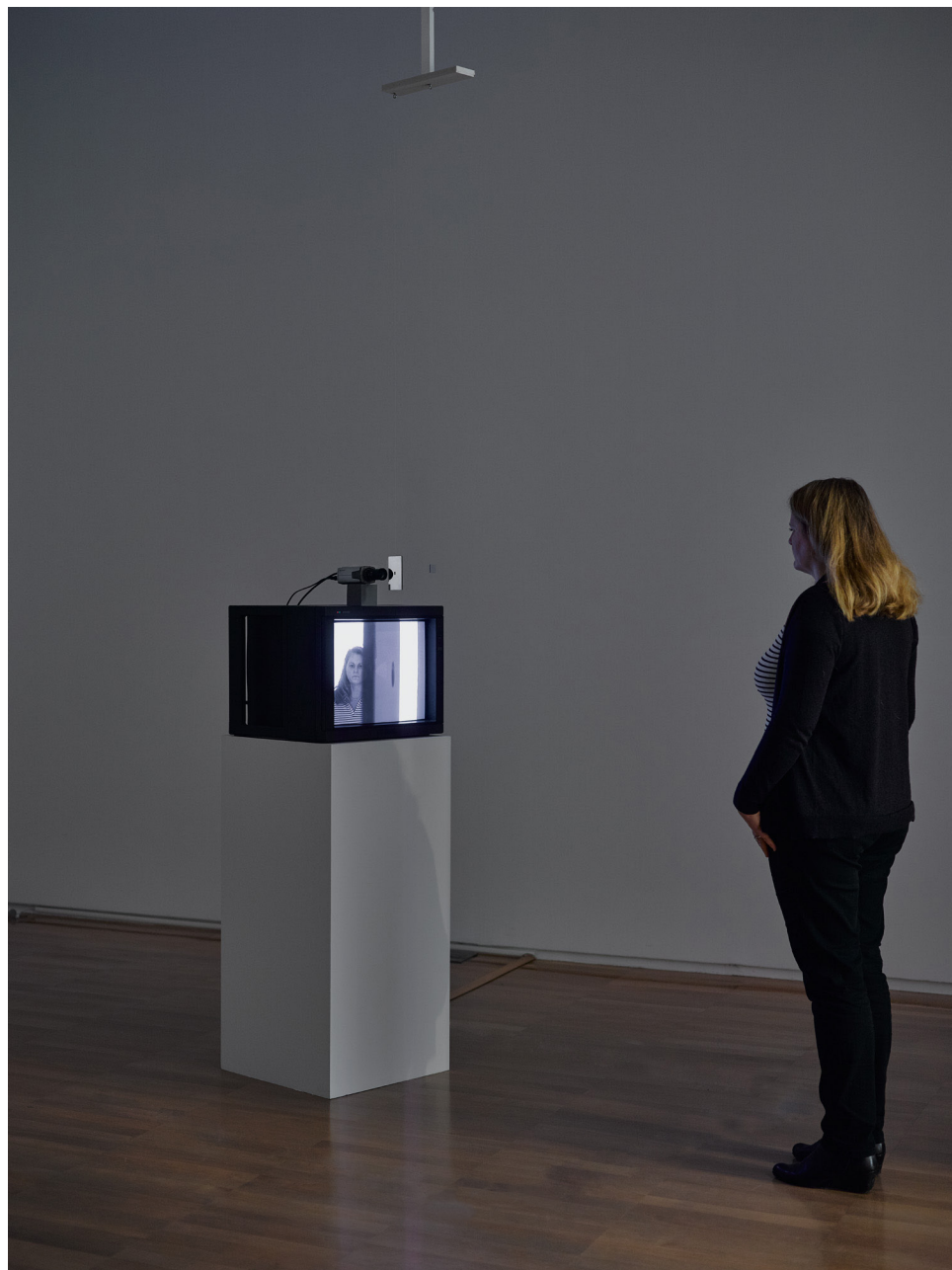
Peter Campus, video ergo sum - 2017, Exposition le Jeu de Paume (Paris) © Raphaël Chipault, Jeu de Paume

de Canal + et la génération des Pierrick Sorin. Ce sont les grands *US Networks* qui ont sponsorisé les recherches vidéo alternatives avec des prix et des collaborations (ingénieurs de Bell Telephone avec les artistes pour l'expérience E.A.T — Experiment in Art & Technology — en 1967). Et les musées américains ont acheté très vite des installations vidéo (*Dor* de Peter Campus fut acheté par le musée de San Francisco dès sa création en 1975). Installations qui ont été très peu montrées en Europe et en France sauf pour des expositions événements de groupe comme *Passage de l'image* (1990), *Electra* (1983)...

Ce printemps à Paris, le Jeu de Paume a proposé une redécouverte des œuvres de Peter Campus. Les œuvres historiques de cet incontournable de l'histoire de la vidéo seront ensuite montrées

cet automne à Séville par le Centre Andalou d'Art Contemporain. Une exposition remarquable qui nous fait découvrir les premières créations de cet américain roumano-ukrainien, né en 1937 de parents communistes engagés. Un parcours très personnel qui va amener le jeune Peter Campus à abandonner des études d'ingénieur pour un cursus de psychologie expérimentale et de cinéma qui lui fera très vite intégrer l'industrie cinématographique de la côte Est.

Nous sommes dans les années 60 et dès 1968 c'est encore le hasard qui amène Peter Campus à collaborer avec l'artiste Joan Jonas. Avec elle il va découvrir la performance, le Land Art et... la vidéo, à travers les créations performatives de Bruce Nauman qu'il préfère à Nam June Paik. En 1969, Peter Campus participe au grand mouvement de contre culture créative New Yorkaise avec



Peter Campus, video ergo sum - 2017, Exposition le Jeu de Paume (Paris) © Raphaël Chipault, Jeu de Paume



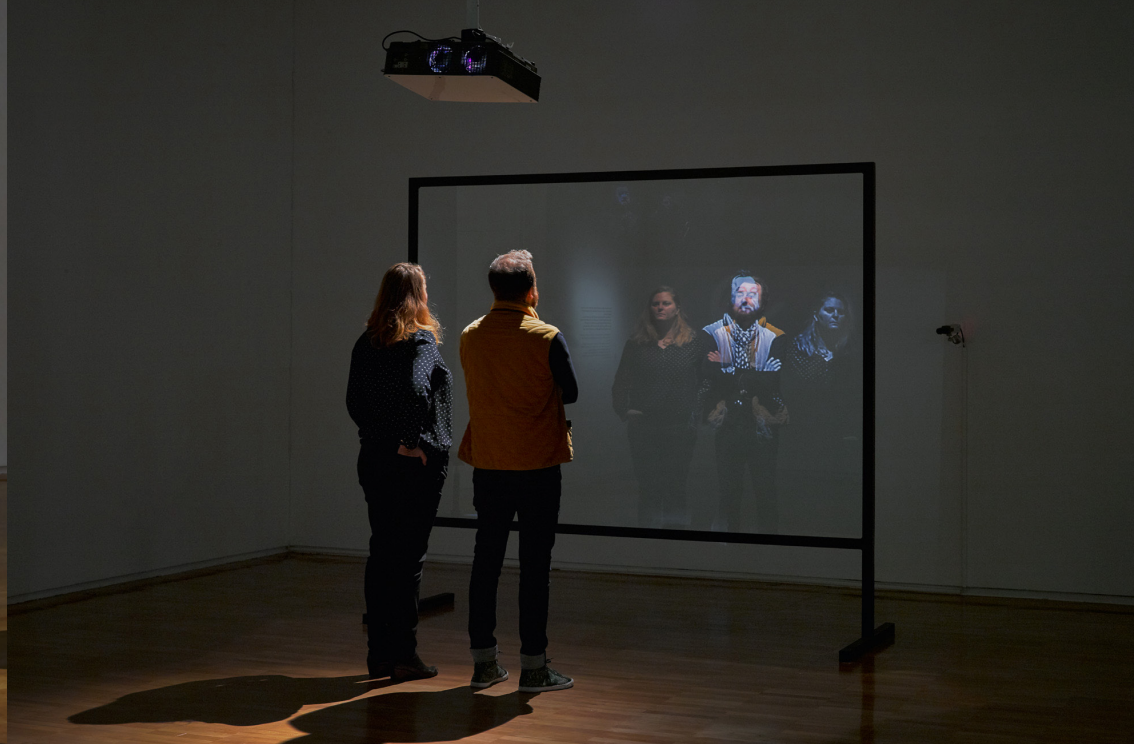
Peter Campus, video ergo sum - 2017, Exposition le Jeu de Paume (Paris) © Raphaël Chipault, Jeu de Paume

Trisha Brown, Steve Paxton, Steve Reich et Philip Glass, et encore Bruce Nauman qui lui montre la voie entre un cinéma communautaire et une vidéo plus individualiste. C'est en ce sens que dès 1970 l'installation lui paraît essentielle pour plonger son sujet (le spectateur) dans la réflexion individuelle propre à « approfondir sa propre conscience, sa présence ».

Peter Campus, Video ergo sum propose un retour vers le futur qui commence par les bricolages de *Kiva* (1971) se poursuit sous le feu croisé d'*Optical Sockets* (1972-1973), avec le double reflet d'*Interface* (1972), le *time delay* d'*Anamesis* (1972) et en expérimentant la télé-présence de *Dor* (1975). Autant d'installations pionnières et très peu vues en Europe et en France que le public contemporain accueille aujourd'hui comme le jardin d'Eden de notre société de l'image.

En observant comment les visiteurs regardent

et se regardent on comprend vite le pourquoi du comment de ces expériences électroniques (et aujourd'hui numériques) basées sur la surveillance d'une vidéo miroir de vie et qui sont à l'origine de tant d'usages contemporains. C'est à se demander comment cet américain trentenaire a si tôt pu décrire, schématiser et conceptualiser les rapports de l'homme et de l'image de notre société du vingt-et-unième siècle où le *regardeur* est le modèle. C'est en regardant les visiteurs/spectateurs de *Video ergo sum* agir et réagir face à leurs reflets capturés par les caméra « de surveillance » de Campus que les selfies s'organisent comme autant d'allégories et de vanités contemporaines, que la vidéo se pose enfin comme un vrai médium liquide, à la différence du temps cinéma. Ici Peter Campus répond, comme l'écrit Christine Buci-Glucksmann sur la position du spectateur face à la crise du Modèle « moderniste » dans les arts plastiques, on assiste « à une transformation considérable de la



Peter Campus, video ergo sum - 2017, Exposition le Jeu de Paume (Paris) © Raphaël Chipault, Jeu de Paume

position du spectateur, de plus en plus actif, voire interactif dans un espace qui n'est plus strictement frontal et où l'être devant est substitué à l'être dans une vision démultipliée et enveloppante ».

Pourtant en 1979 Peter Campus arrête la vidéo pour une œuvre qui s'oriente vers la photographie et ce jusque dans les années 90 ; *Video ergo sum* s'arrête ainsi sur cette période esthétique de l'artiste américain avec des tirages et des projections photographiques de diapositives. Portraits en Polaroid, puis natures mortes de cailloux. Campus passe *de l'intérieur vers l'extérieur* excluant peu à peu l'humain de ses images. Pourtant, plus de 10 ans après avoir posé ses caméras de surveillance et abandonné sculptures de moniteurs, projections immenses et effets vidéo divers, Peter Campus va y revenir caméra au poing ou plutôt sur pied. Pour des œuvres contemplatives à la limite du pictural.

« J'ai arrêté de faire de la vidéo parce que je voulais que l'image reste, dit-il, mais j'ai compris que je n'étais pas un photographe. Ce qui m'intéressait

ce n'était pas la photographie mais le gel de l'image, la création d'une image fixe à l'intérieur de la vidéo ! ». Et c'est ce cheminement que nous montre l'exposition d'Anne Marie Duguet, qui après nous avoir abreuvé d'expériences et d'expérimentations vidéo-télévisuelles nous plonge en noir et blanc dans le monde contemplatif des photographies de Peter Campus, univers singulier qui va nous ouvrir à ses nouvelles vidéos.

Ces dernières, ralenties, pixellisées en diable jusqu'à une abstraction totale où la contemplation nous emmène dans une méta-image picturale mais numérique. Pièces vides qui ont pourtant encore besoin de nous spectateurs. Ces méta-vidéos contemplatives ont besoin de notre culture, de notre imagination et de notre vécu pour prendre toute leur réalité ; C'est *A Wave* (24' - 2009), *Barn at North Fork* (24' - 2010). Car, bien que pionnier des années 70, cet artiste multi-genres travaille, réfléchit et produit toujours. Pionnier un jour, pionnier



Peter Campus, video ergo sum - 2017, Exposition le Jeu de Paume (Paris) © Raphaël Chipault, Jeu de Paume



Peter Campus, video ergo sum - 2017, Exposition le Jeu de Paume (Paris) © Raphaël Chipault, Jeu de Paume

toujours. L'exposition du Jeu de Paume se termine par *Convergence d'Images vers le port* (2016), une installation sur 4 écrans, commande du Jeu de Paume, qui invite encore et toujours le spectateur au milieu d'une convergence d'images en miroir à d'*Optical Sockets*.

« Les installations (vidéo) attribuent moins d'importance à la composition plastique qu'au dispositif, elles intègrent surtout la dimension du direct qui autorise des échanges, entre le dehors et le dedans, des imbrications subtiles d'espace et de temps. Simultanéité et ubiquité défient les exclusions et les clôtures et permettent d'engendrer des expériences perceptives très particulières »¹, écrivait en 1981 Anne Marie Duguet dans son ouvrage de références *Vidéo la mémoire au poing*. Trente cinq ans plus tard notre historienne de l'art

des nouveaux médias nous propose de remonter le temps de cette histoire de la vidéo et des dispositifs à travers cette exposition.

Avec *Video ergo sum* nous pouvons enfin vérifier par nous même, corporellement même comment Campus a plongé ses spectateurs vers de nouvelles perspectives visuelles et existentielles. Nous spectateurs, nous pouvons penser alors une certaine vision de nous même.

© Jean-Jacques Gay - Turbulences Vidéo #96

Peter Campus - video ergo sum

A Paris jusqu'au 28 mai 2017 au Jeu de Paume puis à Séville à partir du 21 septembre 2017 au 21 janvier 2018 au Centre Andalou d'Art contemporain, curation Anne Marie Duguet.

<http://www.jeudepaume.org>

<http://www.caac.es/>

¹ - *Vidéo la mémoire au point* d'Anne Marie Duguet (1981), p.244, éditions L'Echappée belle / Hachette Littérature.

L'art au poing

propos recueillis par par Jean-Jacques Gay

Curatrice de l'exposition de Peter Campus *video ergo sum*, événement du Jeu de Paume à Paris et prochaine exposition du Centre Andalou d'Art Contemporain de Séville, Anne Marie Duguet est universitaire.

À la retraite elle demeure plus que jamais active comme historienne, critique d'art ainsi qu'éditrice de la collection *anarchive*. Si de sa longue carrière universitaire on doit à Anne Marie Duguet l'éclosion d'artistes-chercheurs phares comme Maurice Benayoun ou Samuel Bianchini (entre autres...), il ne faut pas oublier qu'elle a été co-commissaire, avec Jean-Louis Boissier, de deux éditions (1994 et 1996) de la Biennale de création en arts numériques *Artifices* à Saint Denis, et commissaire d'expositions historiques sur les nouveaux médias. Soutien inconditionnel de Jean Christophe Averty, Nam June Paik ou Thierry Kuntzel, sa collection de monographies multimédias *anarchive* l'occupe aujourd'hui à plein temps. Le catalogue de *video ergo sum* en est le septième opus sur Peter Campus. *Anarchive* donne non seulement la parole aux artistes des technologies contemporaines, mais propose une vision panoramique d'œuvres vidéo, technologiques et virtuelles, à un plus large public.

Entre la réflexion et l'action, Anne Marie Duguet reste une figure incontournable de l'histoire de l'art et des technologies. Et si elle n'oublie jamais que la vidéo a été la charnière entre le factuel et le virtuel du support artistique, son ouvrage-manifeste *Vidéo, la mémoire au poing* (1981) est là pour nous le rappeler. Anne-Marie Duguet a conceptualisé

les rapports entre l'art contemporain et ce médium vidéo, qui de l'électronique au numérique, de la contemplation à l'interaction, a ouvert la voix (voie) à l'art des nouveaux médias et *video ergo sum* en est une grande démonstration.

Quelle est idée générale de cette exposition rétrospective de cet acteur historique des nouveaux médias qu'est Peter Campus ?

D'abord, cette exposition n'est pas une rétrospective car il n'y avait pas l'espace nécessaire au Jeu de Paume. Mais surtout on voulait mettre l'accent sur les œuvres des années soixante dix, les pièces des débuts de Peter Campus. Car les premières installations interactives (on peut les appeler ainsi) de cet artiste « historique » ne sont pas connues et pratiquement personne n'a eu l'occasion d'en voir plus d'une. Moi-même, je n'en connaissais certaines que par des images ou des textes. Peter Campus est beaucoup plus connu par ses vidéos qui elles, circulent plus facilement.

Il y a aussi une raison conceptuelle plus qu'historique à cette exposition ?

Le travail de Peter Campus est à l'origine de ce que l'on appelle l'interactivité. Ses œuvres n'existent vraiment que si elles sont jouées et activées par un

visiteur. Peter Campus a développé ce concept au tout début des années 70.

Cette exposition s'architecture comment ?

Elle se compose de deux parties. Une première avec les pièces des années 70 et une seconde avec des œuvres plus récentes. Il y a beaucoup de projections et seulement deux photographies. Une œuvre très récente (production du jeu de paume, ndlr) sur quatre écrans, tournée en 2016 par Campus en France, termine le parcours de l'exposition. L'idée est de montrer qu'entre les pièces du début et celles qu'il continue à réaliser, même en ayant arrêté la vidéo pendant assez longtemps (Campus restera 18 ans sans faire de la vidéo, ndlr) pour se consacrer essentiellement à la photographie, il y a une vraie continuité. Même s'il n'y a pas beaucoup de pièces de cette seconde période, on voit bien qu'il garde le souci d'impliquer le visiteur dans un exercice qui n'est plus celui de son intervention physique dans l'image, mais celui d'une vision. On passe d'un champ d'expérience centré sur la perception à un exercice de vision, mais le visiteur doit toujours faire une sorte d'effort dans son exploration de l'œuvre.

Un curateur place le spectateur face à une œuvre, mais qu'est-ce que cela met en jeu avec les pièces de Peter Campus, quand il faut mettre le spectateur au sein même d'une œuvre ?

Ça met en jeu beaucoup d'aléatoire car on ne sait jamais comment les gens vont intervenir ; et c'est ça qui est intéressant. Avec le risque que, quelquefois, ils ne voient rien du tout et passent à côté de l'œuvre. Quand on rentre dans la grande salle où il y a les deux installations interactives (*Interface* - 1972 et *Anamnesis* - 1973), s'il n'y a personne, les œuvres ne « fonctionnent » pas. Ces pièces engagent le visiteur à adopter une autre attitude. C'est apparemment une exposition pas très longue à visiter mais on peut complètement passer à côté

si on ne rentre pas dans le jeu.

C'est une œuvre où il faut rentrer dans le champ des caméras, une œuvre qui s'associe à nos selfies contemporains. Dès qu'ils comprennent qu'ils sont au centre des pièces, les spectateurs sont passionnés, ils s'amuse à rentrer dans le poste (comme on dit) ils font des selfies et commentent ce qu'ils voient, font et observent d'eux mêmes !

On se demandait si les visiteurs allaient faire beaucoup de selfies et finalement ils n'en font pas tellement, surtout s'ils sont obligés de se photographier de dos (comme dans *dor*) et c'est pas très selfie ! Mais ils se photographient dans l'image de l'œuvre. Quand ils se voient dans les pièces ils ne peuvent s'empêcher de s'enregistrer, de se prendre dédoublés, multipliés, retardés... tout ce que les dispositifs de Peter Campus mettent en valeur dans nos rapports à l'image, est très contemporain et les gens comprennent vite quelle est l'idée

Quand vous parlez d'interactivité, c'est d'une interactivité miroir. Si le spectateur ne fait pas la démarche de rentrer dans la lumière où dans le champ de surveillance de l'objectif des caméras il n'y a pas d'interactivité ?

Il y a des pièces très ironiques et très subtiles, par exemple *Anamnesis* (1973). Si le spectateur bouge l'image se dédouble, si le spectateur reste immobile, les deux doubles coïncident. C'est une sorte de paradoxe d'interactivité où l'on demande habituellement aux gens d'intervenir, de se déplacer, alors que dans cette pièce il ne faut surtout pas bouger pour avoir une image cohérente, unique et (à peu près) nette de soi-même. Dans d'autres pièces on a différentes explorations subtiles de l'interactivité. Au niveau conceptuel, ces dédoublements et ces multiplications d'images et de temporalités sont particulièrement complexes et toujours fondés.



Pour une telle exposition qui regroupe des pièces aux technologies très anciennes, avez vous eu des problèmes de « maintenance » de matériel, ou n'avez vous pas pu montrer certaines pièces a cause d'un moniteur où d'une caméra à l'électronique obsolète ?

On a eu beaucoup de chance, car on n'avait pas tout le matériel, et nous avons travaillé avec un technicien et artiste italien qui collabore avec Peter Campus depuis longtemps pour l'installation de ses pièces et qui sait comment les monter. En outre il conserve du matériel d'origine ! Il nous a envoyé ces vieux moniteurs imposants pour des pièces comme *Kiva* (1971) ou *Optical Sockets* (1972/1973). Par contre toutes les caméras sont des caméras de surveillance actuelles. Donc il n'y a pas eu beaucoup de maintenance. On le sait trop peu mais

les premiers vidéo-projecteurs des années 1970 étaient des engins énormes, des espèces de gros tubes lourds. Pour ces projections nous n'avons pas repris le matériel d'origine, car pour Peter Campus, ce n'était pas important. À partir du moment où le principe de la perception d'une image miroir et d'une autre inversée en vidéo (*Interface*) et le jeu de leur coïncidence sont respectés, peu importe que le projecteur soit d'origine ou non. Par contre *Optical Sockets* fonctionne sur des moniteurs posés sur des socles... et il faut que ce soient des boîtes d'une certaine dimension placées à hauteur du regard, de même pour la première pièce (*Kiva*, 1971). Par contre pour les vidéos des années 70 qui étaient à l'origine diffusées sur des moniteurs, avec la qualité des moniteurs de l'époque, Peter Campus a décidé qu'il n'était pas nécessaire d'aller rechercher des vieux moniteurs, qu'il se satisferait

de bons moniteurs actuels... D'ailleurs toutes ses vidéos sont aujourd'hui sur support numérique.

Dans *video ergo sum* qu'auriez vous voulu montrer que vous n'avez pu exposer ?

Ce que l'on n'a pas pu montrer pour des raisons de place, pas pour des questions techniques ou artistiques, ce sont surtout des installations de 1975 et 1976 qui acculent le visiteur contre sa propre image. Il n'y a plus qu'une seule image de soi projetée sur le mur dans un espace très sombre. Et nous spectateurs, nous devons nous tenir contre ce mur et faire corps avec une image de nous-mêmes parfois démesurée ou retournée... Ces pièces auraient montré une autre étape, la dernière, des recherches de Peter Campus avec des installations en circuit fermé, juste avant que le visiteur soit totalement exclu de la scène avec *Head of a Man with Death on His Mind* (1977-78), ce visage qui nous regarde et renvoie au spectateur son propre regard. La fin du parcours des années 70 est un enregistrement vidéo à la limite du mouvement, à la limite de la vidéo. A partir de ce moment là, il n'y aura plus de visiteur dans les bandes de Peter Campus. Les images de personnes ne reviennent qu'en 1996, quand il reprend la vidéo. Mais dans ses photos de paysages il n'y a pas âme qui vive. Dans la toute dernière salle de l'exposition, dans *Convergence d'images vers le port* (2016), quelques pêcheurs sont à l'image. Il s'agit d'une œuvre contemplative, même si le spectateur au centre des quatre projections est amené à se déplacer comme dans les premières installations.

Entre ces deux esthétiques, il y a *La vague* (a wave, 2009), paysage vidéo-pictural à la Nicolas de Staël. Or cette pièce prend une place particulière dans l'exposition, entre projection, installation, interaction, contemplation ?

Là encore, c'est un travail sur la vision. Dans les deux portraits photographiques exposés, Campus

projette sur le personnage deux plages de lumière blanche qui découpent le visage comme un masque. La tendance à l'abstraction, à la réduction aux seuls éléments nécessaires, est très présente dans tout le travail de Peter Campus. Ainsi cette vague qui se trouve abstraite par sa décomposition en méga-pixel ! Campus travaille sur la taille du pixel, sur l'intensité du pixel et on ne reconnaît la vague qu'au bout d'un moment de contemplation... à travers le son et le mouvement. Il n'y a plus rien de réaliste dans cette image. Ainsi l'artiste engage le visiteur à produire une interprétation.

Dans *Convergence d'images vers le port* (2016) on est tout de même acteur, car on doit se chercher, se donner, s'accorder un point de vue. Donc c'est un peu comme si Peter Campus inversait la première pièce de l'exposition, *Optical Sockets* (1972-73) ?

Oui, à nouveau le visiteur doit bouger, doit trouver une place et ne voit jamais la pièce tout entière. Son regard n'embrasse jamais l'ensemble des quatre images.

Dans cette curation, l'historienne des nouveaux médias que vous êtes n'a jamais eu envie d'associer à Peter Campus d'autres artistes historiques comme Nam June Paik, William Wegman, Bruce Nauman, Robert Morris, ou Dan Graham ?

J'aurais pu être tentée par Bruce Nauman... Je me méfie des oppositions et il n'y a rien qui ressemble au travail de Peter Campus dans celui de Nam June Paik, sinon un sens de l'expérimentation avec la vidéo. Campus est beaucoup plus proche de Nauman. Il y a des gens qui l'associent aussi à Dan Graham. Cette exposition permet de rappeler que Peter Campus a fait des pièces vidéo avec un « retard » de l'image captée en direct avant Dan Graham... Un an avant ! C'est peu mais en général on ne parle que de Dan Graham à propos de l'utilisation du « retard vidéo » (*time delay*, ndlr) et pas de Peter Campus.



Peter Campus, video ergo sum - 2017, Exposition le Jeu de Paume (Paris) © Raphaël Chipault, Jeu de Paume

C'est pour magnifier cette expérience spectateur qu'il utilise l'écran comme seul viseur de ses caméras ?

Contrairement à ce que l'on a dit de sa pratique, Peter Campus n'a jamais travaillé avec la caméra (et l'enregistreur, ndlr) Portapack (première caméra vidéo avec enregistreur portable noir et blanc de Sony, ndlr), car il ne voulait pas reproduire la même approche qu'au cinéma où tu regardes dans un viseur. Il a pu ainsi expérimenter des prises de vues sans viseur, avec le seul corps de la caméra en mains.

La collection *anarchive* dont vous êtes l'éditrice sort un numéro 7 sur Peter Campus comprenant 3 volumes : le catalogue de l'exposition du Jeu de Paume, la reproduction d'un catalogue aujourd'hui introuvable de son exposition de 1974 à l'Everson Museum of Art (NY), et un recueil des textes de l'artiste donnant accès à une base de données documentant l'ensemble de son œuvre. Ce pensum sur Peter Campus associe réalité augmentée, vidéo temps réel, et archives autour d'une base de données. Ce dispositif éditorial est là pour donner au lecteur une expérience à vivre.

Oui, c'était vraiment l'idée que ce soit le lecteur qui fasse apparaître de l'image animée à partir d'une page imprimée. Le mouvement naît de quelque chose de fixe et cette tension entre le mobile et l'immobile peut stimuler une exploration tout à fait intéressante. On est dans un registre complètement hybride où l'essentiel est vraiment l'idée d'apparition, de pop-up. Et puis maintenant ce qui est formidable, c'est de pouvoir fonctionner avec Internet, d'avoir une base de données dynamique, au lieu de simples DVDs qui deviennent obsolètes.

Et pourquoi ces technologies de réalité augmentée ne débordent-elles pas dans l'exposition, sur les cartels ou les œuvres ?

On y a pensé mais c'était à la fois trop compliqué

et trop convenu dans ce type d'exposition. C'était en rajouter. Et puis j'avais peur que ça détourne le spectateur de l'expérience de l'œuvre elle-même.

Ce choix d'exposition de mélange de médias : photographies, bandes vidéo, installations sculpturale et projections, n'avait-il pas le risque de perdre le spectateur dans un dédale esthétique ?

À elles seules, les pièces des années 70 auraient pu constituer une exposition. Mais l'artiste est vivant. Il produit encore. Et je trouve intéressant d'avoir (même si ce n'est pas une rétrospective) un aperçu de sa pratique photographique ainsi que des pièces montrant cette nouvelle approche de la vidéo très picturale, et récemment en très haute définition. Peter Campus a toujours un très grand intérêt pour les avancées technologiques. Et lorsque ces technologies rencontrent une de ses obsessions créatrices, le résultat est formidable !

Pour Peter Campus comment s'est passé ce « retour vers le futur » ; le fait de mettre en scène aujourd'hui des pièces si anciennes ?

Je ne sais pas si ça a été facile pour lui, mais il dit qu'il est très content de cette exposition, et qu'il y a vécu des expériences singulières, comme, par exemple, le montage de la pièce *dor*. Cette œuvre il ne l'avait installée lui-même qu'une fois en 1975, à l'origine de sa création. Elle avait ensuite été achetée par le San Francisco Museum of Modern Art, et Campus n'avait pas pu être à San Francisco lors de son montage. Donc ici à Paris c'était la première fois depuis 1975 (plus de 40 ans après) qu'il la remontait ! Et je crois que pour lui c'était extrêmement troublant et émouvant.

Il avait des plans, des croquis, des photos, ou juste sa mémoire ?

Pour *dor* (1975), il était cette fois présent, et puis il y avait ses archives, les plans qu'il avait refaits à NYC dans les années 80, et le principe du dispositif :

il faut être dans un champ de lumière, se tenir sur le seuil de la porte etc. Tout ça était décrit et en fin de compte cette ré-installation fonctionne très bien.

Cette exposition Peter Campus va t'elle tourner ?
Où, et dans le même format ?

Cette exposition va être présentée au Centre Andalou d'Art Contemporain de Séville à partir du 21 septembre 2017. Mais il y aura certainement des réagencements, et peut-être de nouvelles œuvres récentes. Je ne sais pas encore. Je viens juste de recevoir les plans des galeries.

Est-ce que pour vous cette exposition reste rétrospective en ce qui concerne les technologies de l'image électronique et digitale développées ?

Je prendrai en exemple une des premières pièces *Kiva* (1971) qui est un moniteur sur lequel est posé une caméra de surveillance avec deux miroirs suspendus par des fils qui tournent devant son objectif... La technologie combinée avec un relatif bricolage, produit quelque chose de très incertain dans l'image (et de très délicat à installer d'ailleurs). Cette exposition *video ergo sum* démontre que la technologie seule ne fait pas l'Art. Il n'y a pas de secret : il faut une idée derrière cette utilisation de la technique. Peter Campus a fait vraiment, et dès ses débuts, des œuvres maîtresses. Il n'en a pas fait énormément par rapport à d'autres artistes de sa génération, mais toutes marquent !

C'est une exposition historique qui entre de plain-pied dans la contemporanéité de nos rapports avec les images et les technologies ?

Oui ! On voit qu'aujourd'hui cet artiste affirme une approche esthétique qui a toujours des fondements conceptuels très forts, en particulier dans sa considération de l'expérience du visiteur-spectateur. Cette exposition montre comment Peter Campus continue à questionner le moment où la technologie rencontre une idée et lui donne toute

son ampleur.

C'est la première fois qu'un numéro d'*anarchive* se réalise de concert avec une exposition ? L'édition a influencé l'exposition... qui influence aussi le catalogue ?

Cela a été réellement acrobatique. C'est le premier *anarchive* que l'on réalise en si peu de temps : c'est à dire 18 mois... Bien sûr auparavant il y a eu beaucoup de recherches. Mais ça a été très très court, surtout pour la programmation de la base de données. On voulait une base de données dynamique qui puisse s'enrichir, se corriger, se compléter par de nouvelles photographies, des vidéos et autres documents. Mais ce qui est exceptionnel dans cet *anarchive* qui fonctionne avec la réalité augmentée, c'est que nous avons accès à l'intégralité de l'œuvre de Peter Campus : toutes ses vidéos (pas des extraits) sont accessibles par cette base de données. Dans les autres numéros d'*anarchive* on a publié essentiellement des extraits ou quelques séquences de vidéo sur DVD, mais jamais l'ensemble d'un travail artistique réalisé et en train de se faire.

Qu'est-ce qu'Anne-Marie Duguet commissaire, curatrice, éditrice, historienne à comme projet ou désirs d'expositions ou d'édition à venir ?

Des désirs, j'en ai beaucoup, et c'est bien ça le problème ! D'abord j'aurais voulu faire un titre d'*anarchive* avec Nam June Paik. Nous avons travaillé sur ce projet pendant plusieurs années avec Paik mais les ayant-droits ne nous ont pas permis de l'achever ! Même problème avec l'exposition. Je voudrais aussi faire un *anarchive* avec l'œuvre de Jean-Christophe Averty qu'il avait approuvé l'année dernière, mais là encore se posent les problèmes de droits. On va d'abord faire un hommage à Averty avec le Centre Pompidou en décembre prochain. Mais ce qui me tient à cœur, c'est de faire une exposition sur l'état du développement des

technologies dans l'art depuis les années 80, depuis l'exposition *Electra* en 1983 (au Musée d'art Moderne de la Ville de Paris Ndlr). C'est un énorme projet que je ne peux commenter davantage ici.

© Propos recueillis par Jean-Jacques Gay
- Turbulences Vidéo #96

L'art de dé-peindre le monde

par Jean-Jacques Gay

Voici venir le temps de l'Image interminable et générative

qui, des réseaux aux *smartphones*, des publicités géantes de l'espace public aux millions de milliards de *selfies*, délimitent l'empire des GAFA face à notre sphère personnelle.

Dans cette conjoncture de l'intime à l'*extime*, c'est au tournant du siècle que « le jeune peintre français Nicolas Clauss déposa ses pinceaux pour pratiquer la vidéo et maîtriser la programmation ». Enfin, c'est ce que dit la légende de Nicolas Clauss.

Depuis, notre ex-peintre enchaîne installations, films multi-écrans, et tableaux d'un genre nouveau qu'il considère comme des œuvres génératives, tableaux non-figés, images en « ré-écriture » constante au gré de leur vie propre et de leurs face à face avec leurs spectateurs.

À partir de ce changement de cap, notre artiste marseillais ne fut pas qu'un vidéographe interactif mais devient un plasticien de l'image animée dont la démarche ne cesse de questionner le statut de l'image en mouvement à travers une forme d'anthropologie visuelle proche du documentaire, avec une temporalité chorégraphique qui magnifie la figure et la réalité humaine tout en proposant d'autres modes de narration et d'expériences de

monstration.

L'histoire sans fin

Tout a une fin, même les flux infinis de vidéo dont nous abreuvons les réseaux. Tel semble être le leitmotiv de *Endless Portraits*, d'*Agora(s)*, ou même des *Traversants*, pièces récentes de cet artiste qui pousse son amour des images jusqu'à leur donner une vie propre non pas par la fiction mais en leur apportant une vie numérique à partir d'un regard documentaire de programmation aléatoire accompagnant une société *digitale* en marche.

Car l'œuvre de Nicolas Clauss résonne à l'unisson des réflexions des artistes de son temps. Chambre d'échos d'une époque, elle porte un regard réflexif sur le médium comme sur le media, sur la technique de représentation comme sur les technologies en vogue.

Peintre détroqué (on utilise ce terme pour les



Agora(s), 2016, Millenium (Beijin) © Nicolas Clauss

hommes de Dieu qui ont abandonné leur sacerdoce pour redevenir des hommes comme les autres) Nicolas Clauss est « entré en vidéo » non pas pour faire des films, mais pour appréhender le temps de l'image photographique. Reflets de son regard de peintre, comme de sa pensée d'artiste, ses dispositifs sont montrés en installations, en projections multi écrans, comme en sculpture d'écrans (tableaux) numériques.

Mouvements

Dignes successeurs du *Nu descendant un escalier* de Marcel Duchamp, les « portraits sans fin » de Nicolas Clauss exposés dernièrement, entre autres, à la Galerie Ephémère du 104 Paris jusqu'en Aout 2017 (portraits filmés autour du monde depuis 2014) proposent au spectateur une expérience qui résonne comme un pas vers l'étrange, un mouvement vers demain, promesse vers nos

nouvelles relations avec les images digitales.

« *Mon Nu descendant un escalier de 1912*, écrivait Marcel Duchamp, fut la convergence dans mon esprit de divers intérêts, dont le cinéma, encore en enfance, et la séparation des positions statiques dans les chronophotographies de Marey en France, d'Eakins et Muybridge en Amérique ». Comme les recherches de Duchamp, *Endless Portraits* s'affirme comme des Portraits « sans fin » et... sans commencement. « *Sans fin*, écrit Jean-Paul Manganaro, renvoie à l'intemporalité, à une création sur l'intemporel situé dans des espaces divers, car, ajoute-t-il, Nicolas Clauss inscrit sa démarche dans le plus pur classicisme : si le grand modèle du genre demeure, contre vents et marées, celui de *La Joconde* de Léonard De Vinci. En effet, continue-t-il, on retrouve ici la fixité légendaire d'un regard troublant. On cherche toujours un point d'échappement face au regard figé qui ne nous lâche pas et qui se constitue en immuabilité,



Denis et Kingsley-Aix © Nicolas Clauss

tantôt légère, tantôt grave ; mais force nous est de déclarer notre impuissance face à ce regard qui reste dominateur ».

Pourtant, face à *Endless Portraits*, nous ne sommes ni à la Renaissance, ni face à de la peinture mais dans de la vidéo, et dans les flux numériques. Vidéo renaissant dans des écrans verticaux (comme les films publicitaires d'aéroports ou de Métropolitain) les portraits sans fin de Clauss utilisent « l'effet Joconde » du non-mouvement et nous utilisent nous spectateurs pour décider ou non d'une vie qui nous accorde. Car ils ne fonctionnent pas sans nous spectateurs de ce face à face. Spectateurs que leur regard cherche, que nos regards fuient, dans un jeu



de regards et d'échange d'humanité.

Anticipation

Depuis quelque temps, un fabricant de *smartphones* (qui sont devenus nos appareils photo) propose de faire des photographies avec la possibilité de choisir l'instant de sa prise de vue au milieu d'une courte séquence vidéo. De cette même façon le photographe peut choisir l'instant précis de la pose de son sujet. La photographie n'est plus la magie de l'instant capturé (étincelle de vie figée), mais de la vidéo (morceau de vie étudiée). Le sujet n'est pas figé en mouvement par une photographie,



Maria - NYC et Model Pekin © Nicolas Clauss

mais pose un temps assez long (comme au début de la photographie) pour la capture d'une courte séquence animée. Le *smartphone* rassemble alors le geste du photographe, celui du cinéaste, celui du monteur-programmeur et celui du peintre face à son modèle.

C'est donc sur le principe de ce que nous appellerons la « séquence-plan » (ne pas confondre avec le « plan séquence » cinématographique) que notre ex-peintre croque son sujet en donnant à ses séquences-plans une vie programmée. Ses portraits sont alors exposés sur les écrans plats, disposés verticalement. L'image est fixe et mobile à la fois.



Lorsque l'on regarde ces visages ils nous fixent au long d'une courte séquence aléatoire où le visage et le point de vue du *regardeur* sont en action et le sujet comme le décor fixe. Le spectateur devient alors le signe de toutes les attentions. Il se retrouve, comme dans le film de science fiction de Steven Spielberg adapté du roman de Philip K Dick, *Minority Report*. Il se retrouve face à une image intelligente. Dans cette histoire d'anticipation les panneaux publicitaires s'animent devant chaque passant qu'ils interpellent par son patronyme (reconnaissance faciale et des iris à l'œuvre).

Dans ce face à face avec l'image vivante de ces « portraits sans fin », comme devant *La Joconde*



Terres Arbitraires © Nicolas Clauss

(même cernée de photographes amateurs dans sa salle du Louvre) le portrait sensible nous interpelle par le regard. Car l'inter-activité d'*Endless Portraits* reste juste visuelle, impression tirée du simple croisement de notre regard de spectateur avec celui des portraits silencieux de cette galerie vivante.

Des visages, des images, une vérité

On ne peut faire face aux « portraits sans fin » réalisés autour du monde par Nicolas Clauss sans penser au photographe allemand August Sander (1876/1964) et ses fiers *Portraits d'Allemands du XXe siècle*. Réalisés entre 1912 et 1928 les photographies de Sander fixent l'objectif et leurs *regardeurs* comme autant de modèles. Spécimens, reflets d'une époque, ils abordent un regard traversant les époques, ils affichent un statut de vie qui ne nous lâche plus.

Les Portraits de Clauss sont de cet ordre. Comme Sanders, Clauss nous propose « des visages, des

images, une vérité ». Ecrivant dans les années 90 sur une édition de *Visages d'une époque*, Alfred Döblin pose cette question à propos de cette série de photographies en noir et blanc de Sanders : « ces individus sont-ils réels où à la recherche du vrai ? »

Si les spectateurs contemporains de la peinture de Velasquez, des dessins d'Ingre en passant par les photographie de Sander et Da Vinci ont pu s'étonner de leurs portraits si vivants, les « portraits sans fin » de Clauss apportent une réponse à cette impression de vie en convoquant sujet et médium, art et connivence tout en proposant le reflet d'une époque, d'un monde où selfies et reconnaissance faciale, réseaux et intelligence artificielle nous imposent une image plus vraie que nous même.

C'est la vibration intérieure du sujet que la caméra de Clauss capture et qui fait de chaque portrait une histoire individuelle, avec l'entassement de ses traces, de ses dérives. Vie-image à laquelle la notre s'ajoute. Ainsi Wayne à New-York, Eva

en Sicile, le vieil homme, la mère et son enfant à Beijing, la fille d'Hanoï, *Kingley* à Aix en Provence, *Denis* à Paris ou l'astrologue de Bangalore « portent les marques d'une histoire secrète qui ne sera pas révélée au-delà de ce que l'on peut y voir et de ce qu'il est donné à l'imaginaire de chacun de formuler, d'exprimer, de recréer », écrit Jean-Paul Manganaro.

Dans tout regard, chaque homme porte son histoire, et c'est cette histoire que racontent depuis la nuit des temps les portraits picturaux puis photographiques. Dans ce travail au long cour commencé en 2014, empreinte de l'humanité mondialisée, Clauss rajoute le temps, temps de sa caméra, d'une pose, d'un face à face avec vous spectateurs de cette nouvelle photographique.

Immersion publique

Cette virtuosité généreuse on la retrouve dans toutes les pièces de Nicolas Clauss. Pour l'installation *Agora(s)* présentée au printemps 2016 au Art Millenium Museum de Beijing (avec quelques *Endless Portraits*) nous sommes immergés dans une installation visuelle et sonore... et générative qui se déploie sur cinq écrans 16/9 de quatre mètres de large.

Agora(s) réunit plus de 250 séquences de trois secondes de films tournés dans l'espace public d'une douzaine de lieux à travers le monde. *Agora(s)* explore le rapport plastique des corps individuels (les gens) aux masses (foules) toujours dans une recherche sur le mouvement sans fin, mais en obtenant un résultat « chorégraphique » à la Bollywood et ce, à travers une recherche sur le mouvement des foules, la répétition et jouant encore et toujours sur la dilatation du temps filmique sans fin (ni début).

Les séquences filmées qui composent l'installation *Agora(s)* se jouent suivant une partition

générative et semi-aléatoire. Mais, alors que pour *Endless Portraits* Nicolas Clauss misait sur cette hésitation, ou frémissement aléatoire, de l'image du personnage, dans *Agora(s)* il explore et déconstruit la durée filmique qui n'est ni figée ni linéaire mais qui se déploie de manière infinie pour se renouveler sans cesse et nous entraîner dans sa danse. Dispositif chorégraphie où les protagonistes, passants anonymes, regardent eux aussi la caméra et revendiquent l'idée de vivre autrement et, pourquoi pas, de danser avec nous au sein d'une agora d'images qui nous regardent et ne jamais nous abandonnent

Ce travail avec *la ville* et ses habitants, village global et ville monde recomposée à partir des grandes mégapoles de la planète, n'est pas sans rappeler *7X3, une exposition de Films*. Pièce audiovisuelle du photographe-reporter-cinéaste Raymond Depardon réalisée en 2004 à la Fondation Cartier pour l'Art Contemporain de Paris. Ce travail multi écrans va à la recherche d'une narration fragmentée de la même façon que l'artiste Finlandaise Eija-Liisa Ahtila à travers ses immersions narratives, va reconstruire une esthétique en contournant la narration et en s'attachant juste aux regards de ses sujets.

L'image nous regarde

Car le travail du temps de Clauss reste incomparable pour plusieurs raisons. D'abord, car une pièce comme *Agora(s)* s'intéresse aux anonymes réunis dans l'espace public. Ces derniers formant des groupes de circonstance que Clauss va documenter. « *Agrégés par le hasard dans un même temps et un même lieu*, écrit Matthias Youchenko, *ils nous regardent et nous sommes face à "une image qui nous regarde"* (pour reprendre l'expression de Georges Didi Hubermann) ». Alors en cette époque de *selfies*, de *youtubeurs*, de mur d'images Facebook, de Snapchat et autre icône de



Rudi - Aix © Nicolas Clauss

consommation qui essaie à tout prix de nous capter. Il est bon d'avoir de temps en temps un réel échange avec l'image.

« L'image qui nous regarde », l'image vivante demeure la constante du travail de Nicolas Clauss et fait que cet artiste n'est ni photographe, ni vidéaste, ni programmeur. Nicolas Clauss est peintre. Quoi qu'il produise, de *Endless Portraits*, à *Agora(s)* en passant par *Les traversants*, *Fès*, *Terres Arbitraires*, *Ecce Homo*, *White Vibes*, *Léonardo*, le cadre des pièces de Nicolas Clauss reste immuablement fixe, pictural comme jamais !

En fait, Nicolas Clauss n'a jamais cessé d'être peintre... Il s'est juste converti à une peinture photographique et digitale, seul médium capable de nous dépeindre les temps à venir. Et ci devant les tableaux vivants de Nicolas Clauss certains s'imaginent être face à la magie maléfique du *Portrait de Dorian Gray*, qu'ils se rassurent. Ce plasticien nous offre juste une nouvelle proposition artistique de dialogue avec les images numériques. Oui c'est de l'art, et, par les temps qui courent, il n'y a rien de plus enthousiasmant que cet art là !

© Jean-Jacques Gay - Turbulences Vidéo #96

« Endless Portraits, 2014/2016 » - Galerie Ephémère CENTQUATRE-PARIS jusqu'au 6 Aout 2017.
Renseignements www.104.fr

«Agora(s)» - MAMBO, Bogotà, Colombie - jusqu'au 24 juin 2017

«Agora(s)» - XVI Festival de la Imagen, Manizales, Colombie / Festival ISEA jusqu'au 18 juin 2017.

Nicolas Clauss,

collisions

aléatoires

par Jean-Jacques Gay

Peintre, truquiste, programmeur, vidéaste, montreur d'ombres, Nicolas Clauss est un artiste de son temps. Platicien de l'aléatoire, la légende dit que « en 2000 Nicolas Clauss pose ses pinceaux pour pratiquer la vidéo et maîtriser la programmation ».

Or l'œuvre de ce jeune quinquagénaire est plus complexe qu'elle en a l'air et *Agora(s)*, *Endless Portraits* ou *Les traversants*, ses dernières pièces, vont puiser leurs racines dans la peinture, le code, l'interactivité, le web, la matière, la vidéo mais surtout la sociologie et la psychologie, enrichis du parcours d'un artiste pour qui le terrain d'expérimentation reste l'humain.

Votre légende est une belle histoire, mais comment s'est réellement passé ce changement de médium. Et pourquoi cette mutation soudaine ?

Je suis un autodidacte et j'ai commencé à peindre quand j'étais minot. Mais en 1999 j'étais dans une impasse par rapport à la peinture. Ça m'a pris beaucoup de temps, car j'avais commencé à peindre jeune. Mais d'un coup je me suis demandé ce que je faisais là.

Vous peigniez quel genre de toile ?

Je peignais des choses (toutes proportions gardées) entre Tapiès et Rauchenberg, avec, dès le début, la présence d'images et de photographies collées dans mes tableaux et un travail sur la matière (travail multimédias, toile de jean, pierre ponce en poudre avec de l'huile... enfin tout !) Et d'un coup tout ça devenait trop laborieux. Je me suis dit qu'il fallait que je change quelque chose et en même temps j'avais une galerie qui voulait que je continue à faire ce qui se vendait. Ça me saoulait. Et là, comme une espèce d'intuition je me suis dit : à l'âge de 15-16 ans tu programmais en code Basic (on faisait faire ça à tous les mômes à l'époque), peut-être que tu pourrais trafiquer des ordinateurs.

Ce travail demande une formation ?

C'était la fin des années 90, ça se faisait déjà un peu, mais je ne le savais pas ! Alors je suis passé par la Fac. Une licence Art et Technologie

de l'Image (ATI) à l'université de Paris 8 dès 1998 avec Edmond (Couchot) et Michel (Bret). Pourtant, 15 jours de travail sur la 3D avaient suffi à m'en dégouter, c'était pas mon truc... mais j'ai découvert un logiciel qui s'appelait Directors ! Et là, coup de foudre absolu ! J'arrive enfin à faire des trucs qui bougent. Je travaille sur des couches d'images, des *layers* (calques, ndlr). Et je découvre que je ne connaissais rien aux ordinateurs. Je découvre les *layers*, les machines, l'aléatoire qui fait que tu peux changer les superpositions et jouer sur leurs modes d'interaction. Gros coup de foudre et je me lance pendant 5 ou 6 ans à fond sur ce que j'appellerai des « tableaux interactifs en ligne ».

Vous devenez donc un *net-artist* ?

J'ai des années de gloire sur internet, mais le net n'était pas mon sujet de réflexion, juste un canal de diffusion en dehors du net-art. Un canal de diffusion avec quelqu'un à l'autre bout qui manipule avec sa souris des œuvres très très picturales qui font des sons (avec tout de même aussi un peu de vidéo incrustée). Nous sommes entre 2000 ou 2001 et je produis des objets numériques qui pèsent 150 Ko. J'ai arrêté d'en faire lorsqu'ils ont dépassé les 5 Mo.

Comment se composaient vos tableaux interactifs en ligne ?

C'était des choses très riches, assez oniriques, assez baroques, car il y avait beaucoup de détails... mais toujours très picturales. C'était assez beau, visuellement assez fort dans le fait que ça contrastait complètement avec ce qui se faisait à l'époque qui était, ou très techno, ou très *low-tech* sur des questions *technoïdes* qui n'étaient et ne sont pas vraiment mon sujet. Je venais de la peinture et je n'avais rien à faire du *technoïde*, ni même d'un quelconque questionnement d'internet... ça ne m'intéressait pas du tout. Il y avait des artistes chercheurs qui réfléchissaient déjà à tout ça ! Moi, j'étais dans un truc assez généreux et novateur qui

a eu plein de prix. D'ailleurs j'ai mis des années à digérer tout ça, à me dire que l'interactivité ça ne m'intéressait plus non plus... En tout les cas moins que de réfléchir sur des formes génératives.

Cette évolution n'a pas été si brutale que ça ?

D'année en années, il y a eu différentes étapes, comme ce petit déclic qui a été mon exposition en 2012 ou 2013 chez Seconde nature (à Aix-en-provence, ndlr) que j'ai appelé *Vidéographies*. À cette époque, je me suis autorisé à aller vers une forme de simplicité dans l'image. Une image où je n'avais plus à travailler une multitude de superpositions, de couches, de matière, d'effets... et finalement de peinture. J'ai mis tout ça de côté pour aller vers la question du mouvement... avec, toujours en toile de fond, les questions de figure humaine. Car mon travail n'a pas toujours été le portrait, mais avait une constance : la présence humaine, les corps, les visages...

À quel moment Nicolas Clauss se retrouve caméra au poing ?

C'est très simple, ma première caméra je l'ai gagnée sur un prix Net Art de Sony en 2002. Avant j'allais piquer des images sur des bandes VHS ; des détails de chorégraphies coupés à la TV que j'allais incruster dans les œuvres comme du *Found-footage*. Et à partir de 2002 je commence à filmer moi même et à ne plus utiliser les images des autres, à travailler mes images, même si pour moi j'ai toujours « filmé » des captations, des textures avec un scanner ou un magnétoscope. Aujourd'hui, la différence avec cette époque c'est que je suis dans une « image totale » en vidéo. Même si techniquement ce n'est pas de la vidéo mais du code à travers une suite d'images fragmentées. Tout ça part tout de même d'une captation vidéo pour être ensuite traité en suites d'images, en mouvement, en fragments de mouvements ré-assemblés. Après, ça dépend des projets, dans certains ça reste un fichier vidéo qui



est traité par un programme... pour d'autres, c'est autre chose... enfin, c'est ma cuisine !

Dans *Endless Portraits*, on a des portraits, *Agora(s)* est une installation de lieux publics habités par des foules en « corps collectif »... Quelle est l'inspiration de Nicolas Clauss ?

Je suis autodidacte, mais j'ai une formation de psychologue social. Et ceci dans un secteur très particulier qui se situe entre la sociologie et la psychologie. En plus, je viens d'une école bien précise qui fait des expérimentations sur des cobayes de groupes. On y mesurait ce qui se passait dans le groupe. Et donc j'ai toujours cette espèce de tension entre aller vers l'individu (rentrer dans son regard) et calculer le groupe. C'est pour ça que ça m'intéresse toujours d'exposer en même temps *Endless Portraits* et *Agora(s)*, car je garde toujours ce réflexe.

Il y a toujours une observation de l'individu ?

Oui, mais ce n'est jamais une observation clinique et froide. On rentre toujours en contact avec le « sujet » pour un « échange ».

En tant que spectateur on se rend compte que ce n'est pas forcément nous qui observons vos portraits, c'est aussi eux qui nous observent !

Oui, mais c'est les deux ! Dans *Endless Portraits* c'est une rencontre entre eux et nous, entre le spectateur et les portraits. Alors que dans *Agora(s)*, c'est plus la foule qui nous englobe. On change de focale et on est plus dans une approche sociologique. On a plus une distance sociologique même si c'est plus un mixe des deux, on est dans un aller et retour de flux sur des partitions de regards caméra qui sont à la fois directs et accidentels. Et ces mouvements de masse, ce corps collectif et

cette imbrication du corps individuel avec le corps collectif fonctionne entre eux car je réunis des places publiques qui sont synchrones et qui sont hyper connectées dans un dispositif global.

C'est un montage avec une narration algorithmique ?

La narration n'est pas algorithmique, mais c'est une narration qui utilise l'algorithme comme outil pour servir autre chose que des questions d'algorithme qui au final m'intéressent peu mais qui me servent pour faire vivre les choses et les formes... et ainsi gérer les confrontations aléatoires entre deux images qui se rencontrent avec les choses qui m'échappent. Ces collisions aléatoires me fascinent !

En schématisant, vous restez dans une confrontation documentaire. Une observation qui cherche à documenter ?

Il y a une dimension documentaire dans mon travail et dans *Agora(s)* il y a aussi une dimension chorégraphique. Et puis il y a cette question de la figure humaine et les différentes distances que l'on peut avoir pour l'observer.

Quand on disait « qu'est-ce qui inspire Nicolas Clauss ? » on pensait à la musique, ou au rythme. Mais là, vous parlez sociologie... qu'est-ce qui inspire l'art de Nicolas Clauss ?

C'est : « Qu'est-ce que c'est que l'être humain ? » J'ai une réelle fascination pour cette question. Pour moi l'être humain est une énigme... J'ai une méfiance totale des groupes. Quand on est plus de trois on devient débilés. Par exemple, je suis fasciné par le métro. Quand je le prends seul, je suis fasciné par la situation dans laquelle se retrouve tout voyageur de métro. Il est face à plein de gens qu'il ne reverra plus jamais, face à tant de possibles qui vont disparaître lorsqu'il quittera le wagon. Ça c'est un truc qui me fascine. La tension entre le point de

vue d'une personne pour qui, lui et ses proches constituent ce qui est le plus important au monde, et qui pourtant vit dans un espace public où il y a mille personnes différentes, et où personne n'a rien à faire de personne. Comment tout ça peut cohabiter, me fascine ! Donc là (devant *Endless portraits*) on se pose face à des gens... (alors j'ai brouillé un peu les pistes en mettant quelques personnalités, parce que je trouvais intéressant d'interroger leur statut) et on vit une rencontre. Mon travail est avant tout une fascination pour cette pauvre chose que nous sommes tous, nous les êtres humains.

Quels sont vos grands exemples artistiques ? Dans quelle filiation vous sentez vous ?

J'en ai plein sans y penser. J'adore Jacques Tati. Par exemple chez Tati, il y a cette tension, ce côté absurde sur ce que devient notre société et en même temps c'est très tendre. Et *Agora(s)* c'est entre la tendresse et l'observation d'insectes qui grouillent de partout. Car dans *Agora(s)* les mouvements créés par la machine ne sont plus le mouvements qu'ont fait les gens filmés, ça devient autre chose et donc ils sont enfermés dedans, ils sont prisonniers de ce carcan et ils réagissent tous à un même mouvement. Et c'est ça, c'est cet endroit là qui m'intéresse. Monter les deux faces d'une même pièce.

Ce qui est étonnant dans *Agora(s)*, c'est que l'on a l'idée de la caméra de surveillance de l'œil machine sans avoir le point de vue de la caméra de surveillance !

Dans la construction de la partition d'*Agora(s)* il y a des mouvements où je suis justement dans des zooms très étirés et très pixélisés avec des travellings très longs qui se déploient et où je rejoins effectivement la caméra de surveillance.

Mais on n'est ni dans *Blow up* (d'Antonioni) ni dans *La Mort en Direct* (de Tavernier), cette pose

n'est pas volée. Si nous revenons aux *portraits sans fin*, on peut se demander comment est mis en scène cette pose ?

Ce que l'on voit est la résultante du mouvement que j'imprime en filmant. Le mouvement produit par le sujet et, si il y a lieu, par son arrière plan, avec le procédé aléatoire de la recomposition de la machine.

Quelle est la consigne donnée au modèle ?

La seule consigne c'est « regarde l'objectif ! ». « Visage neutre », il faut avoir un visage neutre. Je ne veux pas qu'il y ait de sourire ou autre grimace. Ce qui m'intéresse c'est « l'endroit (et je leur dis parfois quand je les filme) où l'on ne sait pas si tu es complètement absent ou intense » (de toute façon sur le rendu, c'est à peu près identique). « Oublie ! Sois là ou pas là, mais concentré sur l'objectif sans expression. Si tu veux bouger, tu peux ! » Moi, par contre, je tourne autour du modèle qui me suit des yeux. Denis Lavant prend le relais du mouvement quand je m'arrête... c'est lui qui m'a suggéré ça !

Quand on est dans l'exposition *Endless Portraits* au 104 Paris on a l'impression d'être à la croisée des regards des différents portraits. Et donc pour Nicolas Clauss quelle est la place idéale de son spectateur ?

La place physique est face à chaque portrait pour faire, ce que pas beaucoup de gens font face à un autre être humain (et ce que je fais souvent) : regarder les gens dans les yeux... dans le métro, dans la rue (je ne peux pas m'en empêcher). Donc, là, on peut le faire. Et là, ça m'intéresse que ça soit possible. Et là on peut être dans cette expérience de face à face. Sinon, c'est « l'effet Joconde » qui est créé justement pour cette multitude de regards qui fixent le regardeur. Et ici ça marche encore plus avec les reflets de la Galerie Éphémère du 104. Le soir les portraits se répètent.

Dans *Agora(s)* par contre, le spectateur doit se déplacer !

Dans *Agora(s)* le spectateur est appelé à se déplacer. Il est censé bouger dans l'espace d'exposition et aller piocher, picorer et ne surtout pas pouvoir voir la pièce d'un seul tenant. J'organise la pièce pour voir une, deux, trois... voir quatre images sur quelques points de vue. Mais c'est vraiment un dispositif où le son est le ciment de la pièce et que si le visiteur perd l'image il a toujours le son dans les oreilles. Puis quand il récupère une image, elle est toujours en lien avec le son. Ca, c'est une mécanique qui m'intéresse !

Sur quoi travaillez vous en ce moment ? Quels projets, quelles œuvres ?

Je viens de terminer une pièce pour le festival Hors Pistes à Beaubourg : *Les Traversants* où j'explore ce qui se passe en une seconde. Et surtout, je vais commencer une résidence sur un projet où je vais mettre des gens dans des boîtes (un peu comme un trompe-l'œil). Je filme les gens coincés dans des boîtes avec du mouvement aléatoire. Au final je vais faire des sculptures-boîtes qui intégreront des moniteurs avec du trompe-l'œil. C'est plus une sorte de *white box* où il n'y a pas de hors champ, tout est dans une valise et le projet s'appelle *Frame*.

Si aujourd'hui votre galerie vous proposait de réaliser une pièce qui vous tient à coeur. Que feriez vous ?

J'aimerais beaucoup explorer les histoires (nonobstant les limites techniques) et travailler de l'image très très très haute définition (4 et 8K) dans laquelle on pourrait avoir un déplacement aléatoire qui zoome aussi dans la matière de l'image. La navigation serait aléatoire à l'intérieur de l'image. Voilà ce qui m'intéresse vraiment. C'était l'idée des *Vidéographies* de 2002. J'aimerais alors marier l'exploration spatiale (dans l'image) et temporelle (dans le mouvement) avec mille images par



Terres Arbitraires © Nicolas Clauss

seconde sur des plans très larges où l'on créerait des narrations différentes sur une même image. C'est la recherche que je fais depuis cinq ans et que j'appelle *Vidéographies aléatoires*.

L'interaction, c'est quoi pour vous, à part ce face à face ?

J'ai beaucoup travaillé sur l'interaction, mais ça ne m'intéresse plus beaucoup aujourd'hui car j'ai été un peu dégoûté par toute une vague d'œuvres *gesticulatoires*. Pour moi, ça avait du sens tant que c'était dans une relation de 1 pour 1 avec une interface rustique comme la souris. Après, j'ai fait beaucoup de choses avec des capteurs et ça avait encore du sens de s'y frotter à cette époque. Mais j'ai assez vite eu le sentiment que ça détournerait le spectateur de ce que j'avais envie de lui donner. Ça devenait accessoire. Et puis je pense que l'on a rien inventé de plus fort qu'un regard humain.

© Propos recueillis par Jean-Jacques Gay
- Turbulences Vidéo #96

L'odeur de la vidéo

par Jean-Paul Fargier

Commençons par situer cette citation, mise ici en **exergue**. Elle est tirée du roman d'Aurélien Bellanger, *Le Grand Paris* (2017, Gallimard, p. 264).

« ...quelque chose comme l'odeur électronique du temps... »

Le héros, est un jeune urbaniste qui joue auprès du Prince (pseudonyme romanesque de Sarkozy) le rôle de conseiller à l'urbanisme. Un jour, au hasard de ses pérégrinations dans les banlieues qu'il est chargé de transformer en Grand Paris (une mégalopole capable de rivaliser avec le Grand Londres ou le Grand Berlin), il tombe, en s'égarant du côté de la Défense, sur la maison de ses parents défunts, maison qu'il a cherché en vain à vendre. Il a la clé, il entre et parvenu dans sa chambre, sous les toits, il perçoit une *odeur*.

« Les déménageurs avaient étrangement laissé dans un coin une caisse de bois, remplie d'électronique ancienne. Il y avait là ma Super Nintendo et le radio réveil dont les diodes rouges avaient veillé sur mon adolescence, ainsi que mon walkman-autoreverse Aiwa et une télécommande dont les boutons en caoutchouc, innombrables et en rangées parallèles, avaient repris la liberté relative de la sève d'hévéa, sève dont ils avaient retrouvé le caractère poisseux – c'était celle du magnétoscope familial, qui avait été l'objet technique que j'avais le mieux maîtrisé de ma courte existence.

L'ensemble dégageait une odeur de vieux plastique, de renfermé, quelque chose d'indéfinissable aussi, qu'on sentait dans les greniers tapissés de laine de verre ou quand on s'approchait trop près des écrans à tube cathodique, quelque chose comme l'odeur électronique du temps... »

Je suspens là ce long passage, en retenant sa chute pour la livrer plus tard.

Cette odeur, pour le narrateur/personnage qui se complait à écrire de longues phrases *proustiennes* va fonctionner pour lui comme la madeleine dans *À la Recherche du temps perdu*. Comme un révélateur d'un monde disparu, qu'on ne peut plus atteindre que dans les méandres d'une mémoire ayant concentré des pans entiers d'un passé dans des sensations diffuses, évanescences, ensevelies, pouvant cependant resurgir en bloc à la faveur d'une rencontre imprévue avec un objet, une couleur, un goût, une *odeur*. Et ici, cette odeur c'est (je continue la citation) :

« ...celle de l'électricité statique, une odeur qu'on ressentait, sans savoir en réalité s'il s'agissait d'une



Iskra © Pascale Pilloni

odeur ou d'une sensation plus profonde, d'une alarme invisible qui signalait un danger possible, comme la crainte de la foudre aux temps primitifs de la savane arborescente. »

Cette odeur, l'avais-je déjà perçue ? J'avais beau m'interroger, je ne voyais pas de quoi il pouvait s'agir concrètement, même si je trouvais l'expression « odeur de la vidéo » belle et en toute hypothèse pertinente. Si cette odeur existait, et je n'en doutais pas, sa sensation avait dû être chez moi enfouie si profondément qu'elle restait impalpable, mais aussi indéracinable.

Et puis un jour, en cherchant une cassette que ma fille Alice me demandait car elle comportait des images d'elle, enfant, dansant sur une scène, j'ai sorti le boîtier VHS où figurait le titre (*Baiser Fanny*) d'un petit film que j'avais monté avec ces images, et avant de la lui donner je l'ai ouverte : elle était vide, la cassette avait dû rester dans un magnétoscope, inutilisé depuis des années, abandonné dans une maison au moment d'un déménagement.

Et c'est alors que j'ai approché mon visage de

ce vide pour, comme on le fait parfois avec un vieux livre, enfouir mon nez dans l'espace ouvert et béant : et j'ai cru déceler une odeur. C'était bien elle, celle qu'évoque Aurélien Bellanger : *l'odeur électronique du temps* !

Quelques semaines plus tard, je visitais une exposition dans une galerie de Marseille, qui portait le nom des anciens locaux commerciaux où s'était ouverte : La Poissonnerie. Nulle odeur de poissons ici, les pêcheurs de Marseille ne vont plus moissonner la mer depuis longtemps, et le marché aux poissons, La Criée, est devenu un théâtre depuis près d'un demi-siècle.

Il y avait pourtant à La Poissonnerie une odeur qui flottait entre ses murs blancs, et je la reconnus : l'odeur électronique du temps. Mais elle avait plus de fragrances que n'en avait détecté le romancier. Elle ne renvoyait pas seulement à une époque révolue, elle sentait la vie d'aujourd'hui.

Une odeur d'allumettes, de braises chaudes et de cendres tièdes, avec un accent de lait caillé. Pascale Pilloni proposait ici une installation vidéo composée



Frontex 16 © Mariana Carranza

d'un grand écran central, mural, accompagné sur les côtés de deux écrans plus petits, l'un posé sur une table, l'autre suspendu au plafond. Avec *Iskra*, qui signifie étincelle en russe, l'artiste jetait aux spectateurs un défi : celui de ranimer les braises d'un passé devenu cendres. Ce passé c'était celui de la guerre d'Espagne, ramené par les souvenirs d'une très vieille femme, au visage ridé, Carmen, qui avait vécu enfant l'insurrection de Franco contre la République espagnole. Son oncle a été fusillé par les franquistes et c'est elle qui lui a porté les vêtements qu'il a revêtu avant d'aller au poteau. Elle a entendu les fusils qui l'ont assassiné. Elle rappelle tous ces détails en tirant sur sa cigarette, qui rougeoit, et en levant le poing. Pascale entre les phrases de Carmen brode quelques questions sur la meilleure façon de sortir cette histoire de l'oubli. Elle en a trouvé une qui occupe le grand écran : projeter sur un assemblage de petites boîtes d'allumettes vides, entrouvertes, des images minuscules, floues, poignantes.

Les boîtes forment comme une armée d'écrins contenant des bijoux dont l'éclat s'est éteint. Ou alors s'ils continuent à briller c'est au travers d'une

épaisse couche de poussière, déposée par les ans, les décennies. On dirait les corpuscules d'un amas d'étoiles infiniment éloignées. Mais alors, de deux choses l'une : soit cet amas s'éloigne, soit il se rapproche de nous. En matière d'Histoire les disparitions ne sont pas éternelles, il suffit de peu, d'une étincelle, même infime, pour relancer le feu des sentiments effacés. C'est ce que semblent dire les mains qui dansent dans un bol suspendu, sur lequel il faut se pencher pour saisir ce qu'il contient, une image de plus, une image clé. Ces mains sont comme des flammes en train de naître (et il n'est pas indifférent qu'elles soient les mains de la mère de l'artiste), de renaître. Accouchement métaphorique, doux, lent, irrésistible, loin de la violence de l'Histoire, au plus près des corps qui la vivent. Et l'avivent, sans se résoudre à l'oublier. La proposition de Pascale Piloni bouleverse. Bouleverse tout : les esprits, les cœurs de ceux et celles qui s'y plonge ; les stratégies glacées des petits malins du Numérique. Ici c'est une ardeur de lave enfouie qui circule d'une image aux autres. Alors on se souvient que les étoiles brillent aussi le jour, même si on ne les voit pas. Il suffit, pour

attendre leur retour la nuit, de se souvenir de leur odeur.

Quelques jours plus tard, j'étais dans un festival d'art vidéo. Et là aussi en visitant les installations, je fus assailli par des odeurs indubitablement de notre temps, électronique bien sûr mais pas purement.

Une odeur de fer, d'air humide, de pétrole brûlé, de sang et de larmes. Voilà ce qu'on hume devant l'installation de Mariana Carranza : *Frontex 16*. Comme elle l'a fait déjà dans d'autres œuvres interactives (*Constelaciones*, 2012, par exemple) l'artiste uruguayenne/allemande place le visiteur face à un grand écran où son corps, capté par une kinect, se trouve transformé en silhouette agissante. Cette fois, au festival VIDEOFORMES de Clermont-Ferrand, le spectateur se voit placé en position de migrant, cherchant un asile politique en Europe, à l'instant où il approche des barbelés surveillés par la Police des Frontières. Une flopée de symboles nationaux dansent au delà des barbelés : Tour Eiffel, statue de la Liberté (créée par le français Bartholdi, dont une réduction est plantée sur un pont de Paris), Atomium (de Bruxelles), David de Michel-Ange (Italie), etc. Le (ou les) visiteur(s) joue(nt) à incorporer ces icônes dans sa, dans leur silhouette. À deux on peut se donner la main et faire glisser, complices, un migrant en Europe. À trois on forme une chaîne de solidarité. À quatre, à cinq, on explose les barbelés, l'image est envahie, les symboles absorbés. Une odeur de fleurs et de fleuves s'insinuent et emportent les rires de joie, un peu incrédules d'avoir si facilement renversés les peurs nationales. Comme à ses débuts, quand Nam June Paik proclamait que la vidéo allait abolir les frontières, instaurer la démocratie partout dans le monde, dissoudre les différences entre les grandes puissances et les petits pays, l'art électronique ici gagne une nouvelle jouvence. L'air putride de l'église ancienne où le spectacle est donné

se change en vapeurs printanières : on le vérifie en sortant, les rues embaument la douceur d'une espérance. La vidéo est contagieuse.

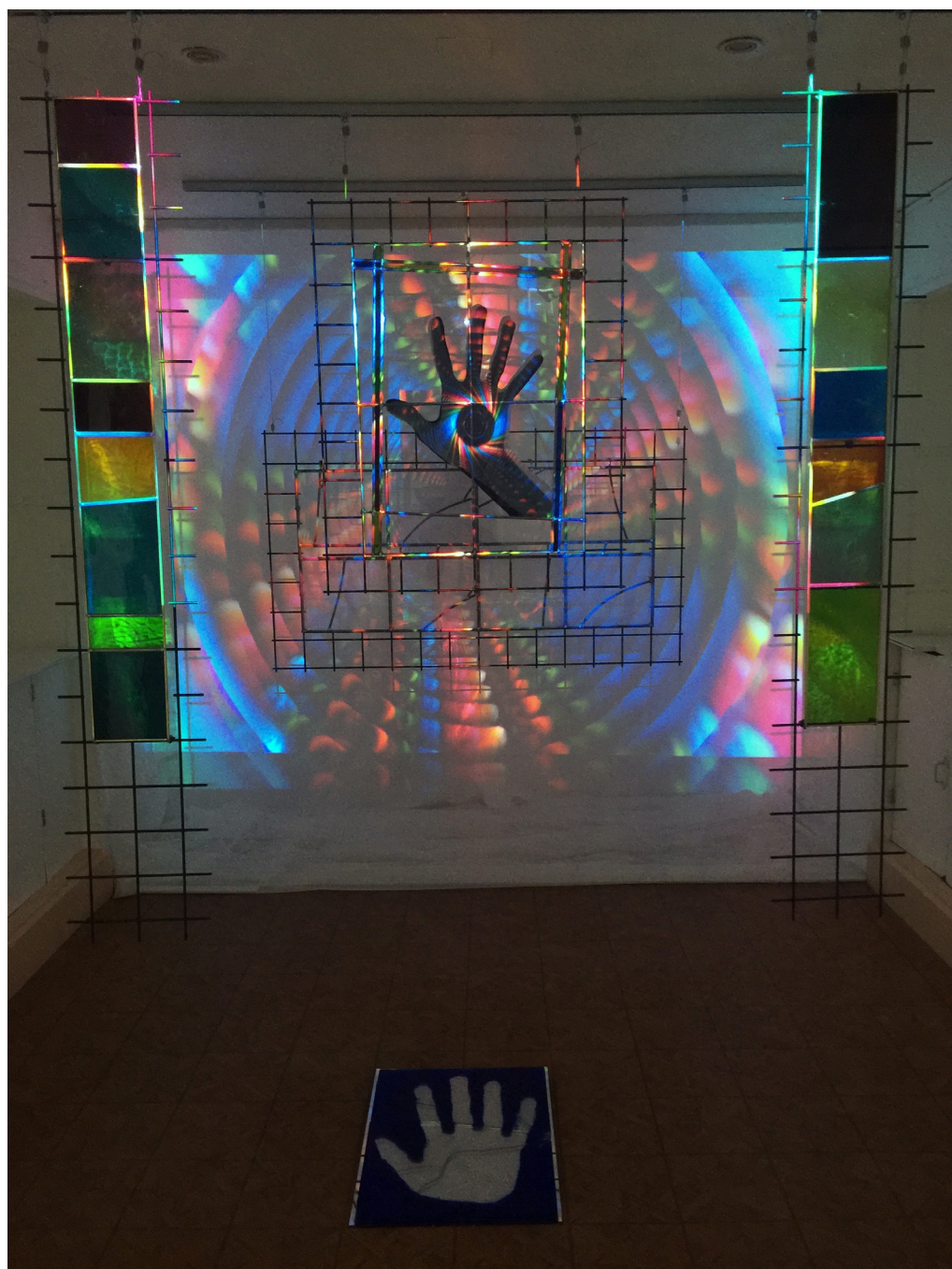
Une odeur de mangrove, d'eaux saumâtres, d'écorces, de jeunes feuilles, ce sont les senteurs que dégage l'opération OBOT (*One beat one tree*) mise en place par l'architecte Naziha Mestaoui (née à Bruxelles en 1975). Grâce à sa forêt virtuelle, interactive, chacun peut planter un arbre en plaçant ses pieds sur un coussin rond (dissimulant un capteur) : le poids des pieds déclenche l'apparition en haut de l'écran d'une goutte de lumière qui tombe verticalement dans un sol marécageux : de cette graine jaillissent les racines d'un arbre en 3D, qui se met à grandir, à multiplier ses branches, à se couvrir de feuilles. Si l'on est plusieurs à jouer au semeur, comme l'écran est vaste et les postes interactifs triplés, on peut voir surgir trois arbres en même temps, et l'odeur de forêt se voit multipliée. Avec un peu d'imagination, on sent le CO2 diminuer, l'eau devenir plus saine, les engrais vivants répandre leurs effluves. C'est au Musée Bargoin de Clermont-Ferrand que j'ai participé, avec bonheur, à la reforestation de l'Amazonie (où l'artiste est allé puiser son inspiration en partageant la vie de quelques tribus en danger). Le cartel de l'installation annonçait que plus de 73.000 arbres avaient pu ainsi être symboliquement replantés (depuis que cette installation existe, est exposée dans divers musées). Le dessin en direct des plantes est particulièrement beau, la grandeur du dispositif et sa simplicité participative génèrent un sentiment de merveilleux moderne, à la portée technique de tous.

Une odeur de plumes, de feuilles de tabac et d'encrier renversé : on est face aux trois totems dressés par Joris Guibert, dans la salle Gaillard de Clermont-Ferrand. *Totemtronic* est le titre donné par l'artiste à diverses installations qui mettent en jeu

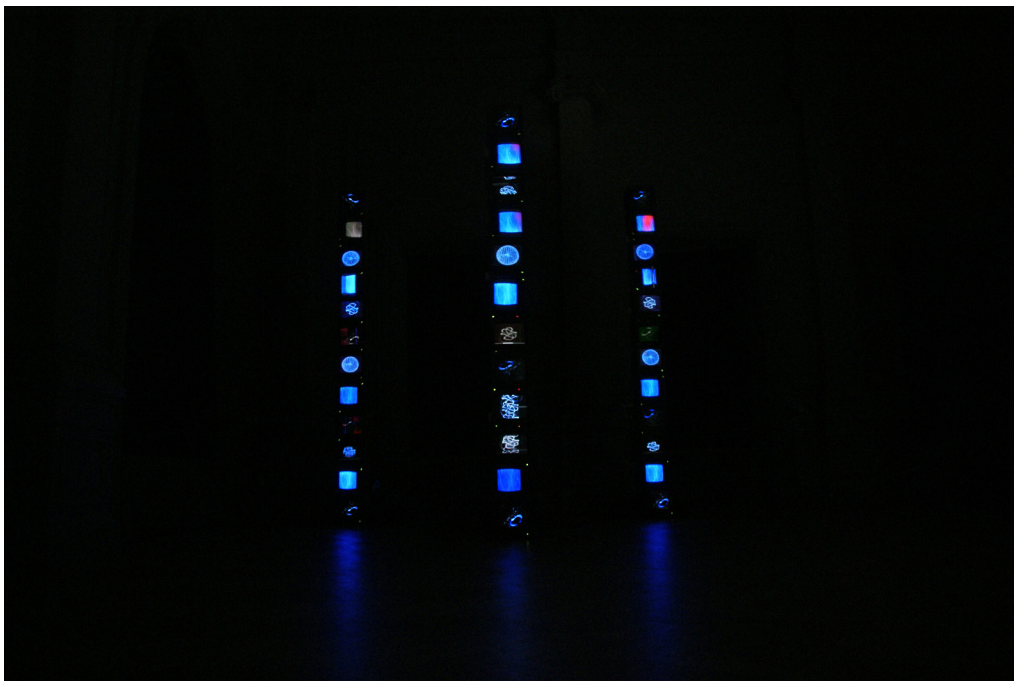
un grand nombre d'écrans cathodiques (dont il fait collection). Leur forme dépend du lieu : si la hauteur sous plafond est grande, et que les organisateurs assument la verticalité, ce seront, comme ici, des colonnes empilant une douzaine de moniteurs chacune ; si la Sécurité s'y oppose, les moniteurs se regrouperont en arc de cercle, comme on le vit cet été à Pont Saint-Esprit dans le chœur d'une église en hommage à Nam June Paik. Avec ses vieux postes dont personne ne veut plus, sauf lui, Joris Guibert ranime et amplifie, creuse et orchestre les expériences du pionnier de l'art vidéo qui déformait le signal électronique en le pervertissant de diverses façons afin de produire des images abstraites, géométriques. Des cercles vrillés, des traits cassés, des points fluctuants, des défilements saccadés, des chutes contrôlées, et toutes sortes de phénomènes causés par la proximité des champs magnétiques de cet amas vertigineux. Un crescendo spectaculaire fait converger, diverger, rimer, se croiser, exploser les effets enregistrés sur 4 DVD synchronisés. On assiste à un développement musical, rythmé, de formes qui se répondent et s'enchevêtrent harmonieusement. Nam June Paik, pressé de passer à autre chose, n'avait pas dépassé l'expérimentation de ces formes abstraites trouvées en bidouillant avec des aimants introduits dans les postes de télévision. En musicien qu'il était, il aurait dû s'adonner à la composition pour grand orchestre de moniteurs. Mais très vite, il s'est intéressé à la manipulation d'images concrètes et il a inventé des partitions pour des installations de plus en plus foisonnantes (dont le sommet est *The more The better* et ses 1003 écrans). Joris Guibert, lui, s'enfonce toujours plus loin dans cette mine, dans cette masse électronique, à la recherche de pépites inédites. Preuve que la vidéo analogique, à l'ère du Numérique triomphant, a encore beaucoup de trésors à produire. Au bout d'un moment, émane de ces troncs fourmillant de fleurs électriques, un parfum de cour de récréation, d'école primaire,

du temps où, écoliers, nous écrivions à l'encre (et non avec un clavier), en traçant nos phrases avec des plumes Sergent-Major, en acier, tandis que nos maîtres fumaient en classe et nous rendaient nos copies corrigées avec des notes ornées de quelques brins de tabac.

Une odeur de whisky, de verre coupé, de plomb et de papiers froissés. Rien de moins odorant, a priori, qu'un vitrail. Mais avec John Sanborn, il faut s'attendre à tout. Quand Gabriel Soucheyre, directeur du festival vidéo de Clermont-Ferrand, lui propose de travailler avec un maître verrier et un seul vidéo-projecteur, pour changer un peu de ses grandes compositions environnantes (comme les 9 grands écrans de *V+M*, occupant la totalité des murs d'une église en 2015), le californien saute sur l'occasion de montrer qu'on peut déployer une image électronique autrement qu'en largeur : en profondeur. *Ellipsis*, avec une seule image projetée sur un ensemble de verre coloré, disposé en cadres ouverts à diverses distances du faisceau lumineux, produit un feuilleté iconique. Reflets, réfractions, virages de teintes échelonnées répercutent dans l'espace les motifs de l'image. Défilent, en se creusant de loin en loin comme dans un cube, tantôt des visages connus (Trump, Jane Birkin, Elvis Presley, Gainsbourg), tantôt des signes basiques (en particulier des mains, répétant la main gravée dans un pavé de verre placé au sol, sous le vitrail principal, vertical), tantôt des graphismes kaléidoscopiques (lignes, taches, courbes) multipliés à perte de vue. John Sanborn démontre ici, une fois de plus, sa maîtrise du show mythologique contemporain. Au lieu des avatars des dieux et déesses de ses œuvres précédentes, il convoque les stars de notre époque, érigées en figure de vitrail, fenêtre sacrée non d'un bâtiment religieux mais d'un banal local (ici, un salon de coiffure déserté). Et tout à coup, on se retrouve au fond d'un pub, quand le soleil pâle d'une fin



Ellipsis © John Sanborn - VIDEOFORMES 2017



Totemtronic © Joris Guilbert - VIDEOFORMES 2017

d'après-midi tombe à travers les vitres teintées sur les chopes de Stout. Tandis que, d'une table voisine, un parfum de pur malt s'élève des godets.

Autrefois, à ses débuts, l'art vidéo parlait de la vidéo et uniquement de la vidéo : on y respirait une odeur purement électronique. Aujourd'hui les artistes vidéo parlent du monde. C'est pourquoi en plus de son odeur la vidéo dégage toutes sortes de parfums. Du coup, un conseil : la vidéo c'est comme l'eau de vie (et bien sûr le vin) : avant de boire (voir) il faut flairer, humer, aspirer par le nez les senteurs mélangées, fondues, imbriquées. Et là on perçoit vite si elle est bouchonnée ou à maturité. Ouvrez vos narines en même temps que vos yeux, vous n'avez pas fini de vous enivrer : épices, clous, vieux cuirs, fruits rouges, feuilles mortes, champignons et fleurs de buissons : toute la lyre !

© Jean-Paul Fargier - Turbulences Vidéo #96

Opticalsound

par Philippe Franck

Une revue indépendante dédiée aux arts contemporains et aux musiques expérimentales

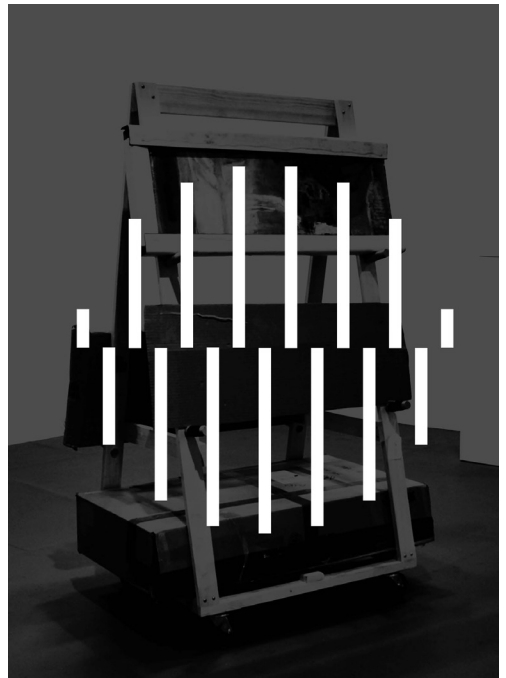
Optical Sound s'est fait connaître, depuis sa création en 1997, comme le label défricheur de l'artiste/producteur/concepteur français Pierre Beloüin affichant, dans un design raffiné (où on retrouve la touche de son complice créateur visuel et graphique P. Nicolas Ledoux) un riche catalogue avec des dizaines de pépites soniques de Simon Fisher Turner encore récemment pour un vinyle vapoureux à des résistants nouvelle vague comme Clair Obscur en passant par Rainier Lericolais très présent au début de l'aventure, Norsq, Olivier Louvel, That Summer, I Apologize (le duo de Jean-Luc Verna et de Gauthier Tassart), Christophe Bailleau & guests et des projets collectifs (reprises-hommages à Nino Ferrer, Tuxedo Moon ou encore l'excellent LP *Music for death* commandant à divers artistes de livrer la musique de leur décès).

Optical Sound qui se définit comme une « structure hybride et atypique, furtive et mobile dessinant ses propres frontières entre musique expérimentale et art contemporain » propose aussi des expositions nomades, des projets artistiques participatifs et une revue éponyme dont est sorti, en automne dernier, en version papier et numérique (chez Art Book magazine), un nouveau numéro hautement recommandable.

En juin 2013, pour son premier volume, Opticalsound (en un mot cette fois) se définit comme « une revue de propagande destinée à son réseau et -avec grand plaisir et par extension- à

tous les autres » re-présentant « ceux qui partagent la même vision d'un art dégagé des contraintes de l'art ». Ni fanzine, ni manifeste Opticalsound « lutte à sa manière contre la standardisation des objets du monde, l'allégeance de l'information et de la critique à l'argent et aux médias ». S'opposant aux règles des institutions devenus des trous noirs, à l'exposition/concept-store, à l'édition/copier-coller et à l'information/tweet, Opticalsound « appuie sur pause » et « conçoit cette édition à sa manière, avec ses qualités et ses défauts, ses limites aussi – en toute lucidité et sans compte à rendre. À prendre ou à laisser ». Et on prend avec gourmandise !

Cette épaisse quatrième livrée (plus de deux cents cinquante pages) s'inscrit, tant dans sa facture graphique élégante, sobrement monochrome (ici marron métallisée) que dans la richesse de son contenu éditorial s'inscrivant dans la continuité de ses trois beaux prédécesseurs aujourd'hui épuisés (les versions numériques étant toujours disponibles), en trait d'union pertinent entre les arts visuels déstandardisés et les créations audio autres. On y retrouve, entre autres, des articles sur les liens psycho exploratoires entre Genesis P.Orridge (leader de Throbbing Gristle et Psychic TV) et le défunt écrivain, psychologue et chercheur LSD Timothy Leary, sur le Salvage Art Institute et son No Longer Art, sur l'expérience des créations *Acoustic Cameras*, des conversations de fond avec



le plasticien/réalisateur Robert Longo, le vidéaste/photographe Ange Leccia, le musicien/fondateur du label belgo internationaliste Crammed Discs Marc Hollander, le platiniste/artiste Christian Marclay, le plasticien/performer Jean-Luc Verna, la multi artiste Dora Garcia, la commissaire/critique d'art Jill Gasparina, un portfolio coloré de l'expo *Esprit es-tu là ?* d'Arnaud Labelle-Rojoux, un autre –photographique– de Roland Trixador qui immortalise les éphémères portes en bois de banques nantaises, un retour transhistorique sur l'œuvre d'art à la l'ère de sa reproductibilité technique de Walter Benjamin, ou encore un abécédaire dans lequel Pierre Beloüin résume les fins tragiques, trépas inattendus et derniers souffles des grandes figures du rock'n roll. Mentionnons encore dans cette généreuse livrée, l'intégral du texte de *La jetée* de Chris Marker qui, sans image, révèle son intemporelle poésie.

Avec une belle énergie communicatrice, Opticalsound réussit à donner la parole à la diversité stimulante de cet « art en dehors du monde l'art ».

© Philippe Franck - Turbulences Vidéo #96
opticalsoundblog.wordpress.com

La chambre blanche

ou l'art de l'échange

propos recueillis par Philippe Franck

Centre d'artistes autogéré dédié, dans une optique transversale, à l'expérimentation et à la présentation des arts visuels et aujourd'hui souvent numériques, La Chambre Blanche qui fêterait bientôt ses 40 ans d'« artivisme », est une référence historique au Québec et au-delà.

Entretien avec François Vallée

Ses missions de production, diffusion, documentation et formation se conjuguent efficacement et ont permis à de nombreux artistes québécois et internationaux d'y trouver un terrain favorable pour développer leurs créations *multimédiatiques*. Nourrie par des échanges réguliers avec différents pays du globe mais aussi avec des partenariats locaux et régionaux, La Chambre Blanche propose, dans le bel écrin qu'est cette ancienne manufacture de talons du quartier Saint-Roch (au centre de Québec) rachetée par le collectif à ses débuts, un lieu d'accueil, de

résidence et d'exploration créatives comportant une galerie d'exposition, un centre de documentation, un FabLab, des studios de résidence et ateliers d'artistes ainsi qu'un laboratoire de création sur le web.

Rencontre avec François Vallée, son coordinateur (terme qu'il préfère, suivant la philosophie d'autogestion qui est la sienne et celle du centre encore aujourd'hui, à celui de « directeur ») avant un « 5 à 7 » présentant, avec cette convivialité qui est une qualité persistante de ce projet militant, le fruit d'un échange arts numériques croisés entre artistes québécois et belge.



La chambre blanche, Québec © Photographie : Transcultures

Quels étaient les principaux objectifs et motivations à la création de la Chambre blanche en 1978 et comment ont-ils évolué aujourd'hui ?

François Vallée : Les visées de La Chambre Blanche, à ses débuts, étaient de présenter le travail photographique d'un groupe d'étudiants de l'Université Laval dans le cadre d'un projet étudiant devant ne subsister qu'un été. Par la suite le collectif s'est agrandi pour devenir ce qui s'appelait, à cette époque, une galerie parallèle, qui présentait un travail *installatif* et pluridisciplinaire évoluant entre performance, danse et installation, soit de nouveaux mode de création. En 1982, le centre établit le premier programme de résidences d'artistes à l'est du Canada. En 1998, le programme de résidence d'artistes devient le moteur de la programmation du centre travaillant de concert avec

le réseau international, créé depuis ses débuts, à une série d'échanges croisés. Un laboratoire de production et de création spécialisé en art Web et en réseau voit le jour en 2000, répondant au désir de participer à l'écologie des centres d'artistes de la Ville de Québec. Ce laboratoire évoluant avec les années vers des outils assistés par ordinateur. Nous y retrouvons maintenant des imprimantes 3D, découpeuses laser, machines CNC (Computer Numerical Control), un laboratoire informatique et électronique. Aujourd'hui La Chambre Blanche participe à cette mouvance proche du DIY (Do It Yourself), collaborant à un mouvement citoyen propre à l'autogestion. Le centre se distingue plus aujourd'hui comme un centre privilégiant la recherche et l'expérimentation, jouant un rôle de production, que comme un centre de diffusion.

Aujourd'hui comment La Chambre Blanche se situe-telle dans le riche panorama des arts visuels et numériques au Québec ? Comment s'est opéré, dans les activités proposées par La Chambre Blanche, le passage des arts plastiques vers les cultures numériques et leur hybridation ?

La Chambre Blanche se situe maintenant dans une expérimentation des arts visuels et numériques, notamment des pratiques exploitant les nouvelles technologies, dans un réseau international de résidences et d'échanges. C'est un lieu de rassemblement de la communauté qui s'intéresse à son mandat, réunissant artistes, *makers*, hackers et toute personne voulant s'impliquer dans la vie associative et aux développements des enjeux culturels contemporains. Cette démarche s'est opérée par un souci de participation à l'écologie des centres d'artistes à et au Québec. La Ville de Québec a cette particularité d'avoir une grande concentration de centres d'artistes associant diffusion et production, La Chambre Blanche outre son centre de documentation voulait par le biais de ses Laboratoires contribuer au dynamisme des pratiques artistiques québécoises. La dimension diffusion se fait maintenant par son programme de résidences croisées avec les centres associés à l'international. Faisant voyager les artistes québécois, ce programme contribue à la diffusion des artistes québécois à l'international, disséminant l'expertise et le savoir québécois à l'étranger s'associant à une meilleure visibilité des artistes.

La saison de La Chambre blanche est rythmée par une série d'échanges internationaux avec la France, la Belgique, la Croatie, le Brésil, l'Italie, la Catalogne. Comment ces derniers contribuent-ils au développement du projet de La Chambre Blanche ?

Depuis maintenant 6 ans, le programme de résidence est amarré à des échanges de résidences

croisées. Celles-ci font maintenant partie de l'ensemble de notre programme. À ce jour, nous avons des ententes avec la France (Seconde Nature à Aix-en-Provence), l'Italie (Rad'Art à San Romano), la Belgique (Transcultures à Charleroi), la Croatie (Studio Let 777 à Dubrovnik), la Catalogne (le centre d'art contemporain de Girone, Bòlit), le Brésil (Musée de l'image et du son de Sao Paulo). Nous comptons aussi augmenter ces collaborations dans un proche avenir, le but étant de pouvoir constituer une banque où nous pourrions par la suite peaufiner au gré d'une programmation thématique sur une année. Ces échanges internationaux offrent aux artistes québécois l'opportunité de travailler dans des contextes différents de leur milieu naturel et de travailler, outre leur démarche sur l'avancement d'un réseau qui leur permettra une circulation du travail à l'étranger. L'ensemble de ces résidences est associé à une aide aux artistes pour trouver des partenariats intéressés à une diffusion du travail ultérieurement. En effet, nos partenaires agissent aussi comme médiateurs entre les différents organismes de leur région. Ce travail de médiation entre l'artiste et les autres organismes est aussi fait pour les artistes étrangers en résidence à La Chambre Blanche.

Travaillant de concert avec des centres à l'étranger, La Chambre Blanche propose un temps de recherche et d'expérimentation de six à huit semaines dans le cadre d'un *work in progress* dans l'espace de monstration du centre. Ces échanges croisés proposent un temps où l'artiste peut développer et expérimenter sa propre démarche dans un contexte de libre circulation des idées. C'est donc à une approche ouverte de l'*in situ* que le centre se consacre, conscient de la nécessité d'ouvrir cette orientation aux mouvements de l'art actuel. Plus spécifiquement, c'est à une remise en question de l'œuvre comme objet et résultat déterminé que La Chambre Blanche s'attarde. Elle désire donner aux œuvres présentées et aux



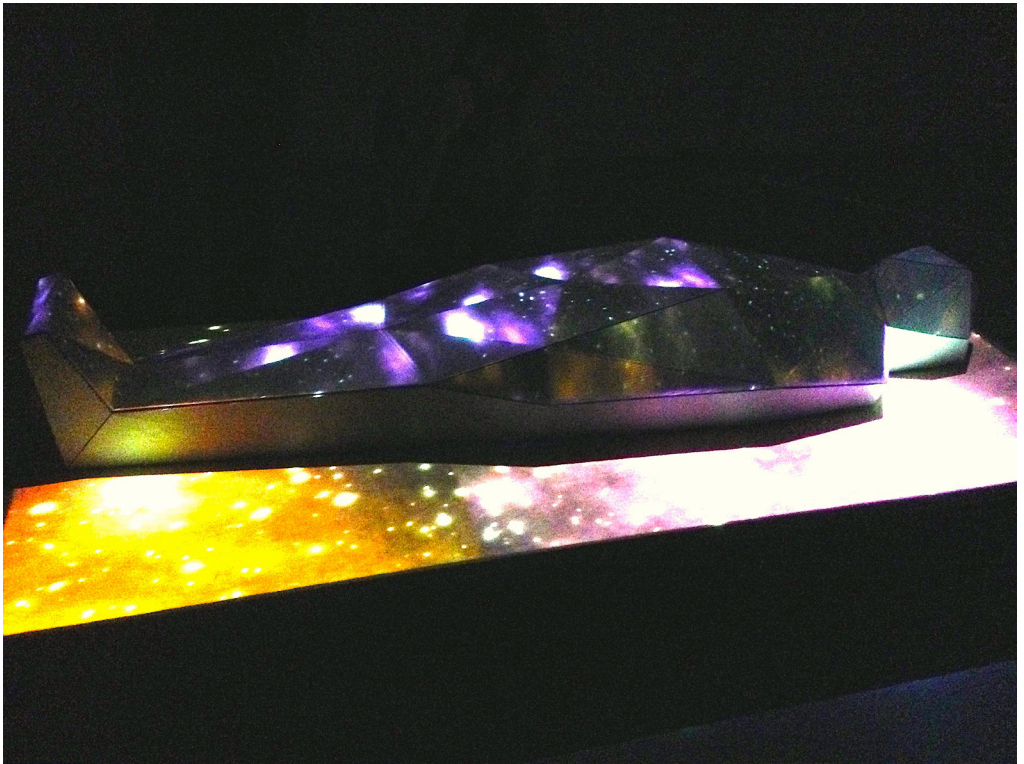
La chambre blanche, FabLab, Québec © Photographie : Transcultures

rencontres suscitées, le statut d'événements, comme autant d'occasions privilégiées d'échange. À l'encontre du statisme auquel nous confronte la présentation de type « accrochage », les projets que le collectif désire soutenir se veulent de véritables laboratoires. Les périodes de résidence s'allongent, visant des *works in progress* pour lesquels les artistes sont invités à profiter de l'espace et du temps qui leur est alloué comme un banc d'essai aux multiples possibles.

Vous avez lancé, voici deux ans, avec Transcultures, Centre des cultures numériques et sonores basé en Belgique, le programme Vice Versa - résidences arts numériques croisées soutenu par la commission mixte Fédération Wallonie-Bruxelles/ Québec.

Quels en sont les enjeux et réalisations principaux ?

L'intérêt premier de ces échanges est venu d'une rencontre avec la direction de Transcultures qui menait déjà des échanges avec des partenaires québécois (la Société des Arts Technologiques à Montréal et Rhizome, organisme défendant la littérature vivante et ses croisements interdisciplinaires à Québec) il y a quelques années. Les discussions en sont arrivées rapidement à un questionnement sur le processus d'idéation et de production même de l'oeuvre. De collaboration entre centres, la conversation s'est dirigée vers une collaboration entre des créateurs/concepteurs qui pourrait travailler à une oeuvre commune en se complétant dans leurs compétences artistiques



Requiem, de Jean-François Lahos et Nicolas d'Alessandro, résidence Vice Versa Transcultures/La Chambre Blanche, 2016 © Photographie : Transcultures

mais aussi techniques, d'où l'idée de ce « mariage arrangé » entre un(e) artiste québécois(e) et un(e) artiste belge. Nous en sommes à notre troisième binôme et je dois dire que l'expérience s'enrichit d'un projet à l'autre. Le premier binôme se composait du liégeois Vincent Evrard et de la montréalaise Alice Jarry, ce tandem associait un créateur/concepteur se spécialisant plus vers la programmation et une artiste travaillant plus l'aspect conceptuel et plastique de l'oeuvre. En est né l'installation *Lighthouses* qui fut présenté, en 2015, lors de la biennale Transnumériques organisée par Transcultures pendant Mons, Capitale européenne de la culture puis au Musée National de la Science et de la Technologie Leonardo da Vinci de Milan avant de voyager maintenant au Québec. Comme le

disent très bien ces artistes très complémentaires, « l'oeuvre s'est développée en partant du code sonorisé des objets interconnectés jusqu'aux panorama lumineux des verres dichroïques, cette installation cinétique immerge les participants ». Le deuxième projet associatif s'est développé par une alliance entre le concret et le sonore. L'artiste visuel et concepteur Jean-François Lahos et le musicien/ingénieur montois Nicolas d'Alessandro ont travaillé sur une oeuvre associant projection vidéo/musique chorale et interactivité. Il en est résulté un travail précis où les intérêts de chaque artiste se confondent pour aboutir à une installation numérique arrimant architecture sculpturale tactile et spatialisation de voix de synthèse. Cette sculpture interactive *Requiem* inspirée par cette symbolique,



Homéostasies – Électromagnétique, de Paolo Almario et Mathieu Zurstrassen, résidence Vice Versa, La Chambre Blanche/Transcultures, 2017 © Photographie : Carol-Ann Belzil-Normand

est là aussi le fruit de la rencontre de leurs pratiques respectives. Le premier prototype a été présenté à La Chambre Blanche après une résidence de conception chez Transcultures et les artistes continuent de travailler sur ce projet qui a déjà attiré l'attention de festivals belges et québécois pour une diffusion prochaine. Pour cette année 2017, les lauréats de l'appel à projet commun sont les artistes Mathieu Zurstrassen (Bruxelles) et Paolo Almario (Chicoutimi) qui travaillent, en ce moment, sur une oeuvre sonore utilisant les données ouvertes de laboratoires - belge et québécois - collectant données des tempêtes magnétiques. Un premier prototype a été présenté en juin dernier, à Québec et après un second temps de résidence, cette fois, chez Transcultures cet été, ils vont peaufiner un travail bien amorcé à La Chambre Blanche pour que l'installation *Homéostasies-Electromagnétique*

soit finalement au festival City Sonic à Charleroi, en septembre 2017.

[Comment le Fab Lab participe-t-il de ses réalisations et quelle est sa spécificité par rapport à d'autres ?](#)

Avec l'apparition de nouveaux modes de création en art actuel, le collectif de La Chambre Blanche a repensé la notion de *l'in situ*. Les nouvelles méthodes de production et de recherche pour les artistes ont permis à La Chambre Blanche de concevoir l'espace virtuel et l'espace réel comme voies d'exploration incontournables. Les laboratoires du centre proposent aux artistes une façon différente d'appréhender leur production artistique. Ils sont mis à la disposition des artistes qui désirent pousser une réflexion alternative au



Des mémoires éteintes, de Grégory Chatonsky et Dominique Sirois, dans le cadre du Mois Multi, 2015 © Photographie : Ivan Binet.JPG

contexte de création en art actuel. Ouverts aux pratiques pluridisciplinaires, les laboratoires sont un lieu de fabrication qui permet pour chaque usager d'envisager la pratique de l'art numérique et du design dans un contexte où il est directement acteur de la chaîne de production. Bref, un changement de paradigme s'opère chez l'artiste. L'objectif étant en effet d'inscrire la fabrication au cœur même du processus de création, afin qu'elle soit partie intégrante de celui-ci, et non pas seulement une étape finale de la concrétisation matérielle. Dans cette convergence entre conception et production, cet espace d'expérimentation ouvre vers de nouveaux processus de création d'objets. Le faire, l'expérimentation et la transversalité seront au cœur du projet, il ne s'agira pas de s'en tenir à des hypothèses, mais bien d'élaborer et de faciliter la conception/production pour aller jusqu'à la réalisation des objets finis et jusqu'à la diffusion.

Le projet s'insère donc dans une perspective de réappropriation des moyens de production par les artistes et par les intervenants du milieu, actualisant la notion de DIY en collaborant à un mouvement citoyen propre à l'autogestion. Une aide technique est proposée, ainsi que diverses formations sur les équipements nécessaires à ce type de production. Le FabLab est aussi un outil précieux pour les artistes en résidence. Ainsi Mathieu Zurstrassen et Paolo Almari ont dernièrement pu y concevoir des prototypes et réaliser certaines pièces pour leur installation.

© propos recueillis par Philippe Franck -
Turbulences Vidéo #96
www.chambreblanche.qc.ca

Transcultures

City Sonic#15

propos recueillis par Claire Brémont

Depuis plus de 20 ans, Transcultures élabore des croisements entre les pratiques artistiques et les enjeux de société et technologiques.

Entretien avec Philippe Franck

Ce centre interdisciplinaire¹ animé par un esprit nomade, militant et défricheur qui est aussi celui insufflé par son directeur/fondateur Philippe Franck, œuvre plus particulièrement, et de manière pionnière, dans les cultures numériques et sonores à travers de nombreux projets, aussi bien en Belgique où il opère et rayonne, qu'à l'international via des réseaux et échanges européens mais aussi avec l'Amérique du Nord et l'Asie. Les activités de Transcultures sont vastes et vont de la création et diffusion artistique, à la publication d'ouvrages et de disques sur son label pour les sons autres Transonic, ainsi qu'à l'organisation de conférences, de *workshops*, de résidences et de deux festivals de dimension internationale (City Sonic et Transnumériques) ainsi que de deux programmes, menés également à l'année, Vice Versa (Arts/Sciences – création/recherche numérique)) et Emergences numériques & sonores (en lien avec plusieurs écoles d'art).

Après 9 ans d'activisme à partir de Mons et y avoir été un aiguillon remarqué quand cette jolie cité wallonne était la Capitale européenne de la

culture en 2015, Transcultures vient d'inaugurer une nouvelle phase de développement à Charleroi séduit par une politique culturelle ouverte et volontariste, où sera présenté aussi, pour la première fois, du 7 au 17 septembre 2017, la quinzième édition de City Sonic, festival international des arts sonores qui aura aussi une présence à Bruxelles (du 19 au 30 septembre).

L'occasion de faire un point dans les nouveaux locaux de Transcultures, au Vecteur, espace et plate-forme culturelle, sur ces mutations transculturelles avec Philippe Franck.

Après une première phase bruxelloise à la Maison du Spectacle La Bellone, Transcultures a développé ses activités, depuis 2008, à Mons, sur le site des Anciens Abattoirs. Qu'est-ce qui vous a motivé pour vous installer à Charleroi, au Vecteur, au printemps 2017 ?

Après que Mons (dont l'ambition culturelle nous avait attirés en 2008), aie été capitale européenne de la culture en 2015 avec un programme extrêmement dense d'événements dans lequel Transcultures s'est pleinement inscrit principalement avec nos festivals City Sonic (arts sonores) et

¹ - Voir le dossier consacré à Transcultures dans le numéro de Turbulences Vidéo#89 – octobre 2015.

Transnumériques (cultures numériques), il y a eu quasi tout de suite une descente nette d'énergie et puis un repli correspondant à une politique culturelle aujourd'hui plus tournée - comme c'est malheureusement une tendance dans d'autres villes - vers le tourisme et l'*entertainment* que la création artistique aventureuse. Nous avons aussi perdu début 2016 une importante co-production et le soutien logistique du centre culturel le manège. mons (l'un des plus importants de Belgique qui devenu aujourd'hui MARS - Mons Arts de la Scène) dont la nouvelle direction issue de l'équipe Mons2015 a coupé net toute collaboration. Nous n'avions pas envie de continuer, dans ce climat délétère, à nous blesser les poings contre des portes fermées graissées à une anti vision mélange de populisme, de cynisme et de carriérisme de technocrates ou de mercenaires « nettoyeurs » à la solde d'intérêts politiques. Quand nous avons rencontré le responsable de la culture de la mairie de Charleroi qui met en œuvre une politique culturelle intelligente afin aussi de re-dynamiser et métamorphoser un paysage urbain qui a souffert, celui-ci nous a d'emblée invité à rejoindre le projet du Vecteur, un lieu interdisciplinaire au centre ville qui est aussi une plate-forme culturelle coordonné par l'association Orbitale dont le programme mêlant musiques actuelles et performances expérimentales, résidences d'artistes belges et étrangers, expos d'arts plastiques et BD indépendante semblait bien compléter nos propositions arts intermédiaires partageant aussi cette même transversalité revendiquée. Cela s'est d'ailleurs vérifié avec un appel à résidence arts numériques à Charleroi que nous avons mené conjointement avec Le Vecteur et qui vient de se terminer par une exposition de la jeune artiste française basée à Bruxelles, Claire Williams. Dans ses Chants magnétiques, elle pose un regard sensible et poétique sur les matériaux qui constituent aujourd'hui nos appareils et circuits électroniques issus de minéraux et leur activité

électronique, amplifiée et mise en lumière grâce à des principes électromagnétiques. Dès nos premiers contacts avec les principaux opérateurs culturels carolo, nous avons pu constater qu'ils travaillaient concrètement bien ensemble et partageaient une certaine vision inclusive et progressiste dans laquelle nous nous retrouvions également. Cela nous a conforté dans l'envie de participer pleinement à cette dynamique constructive, même si refonder ses bases et tisser de nouveaux partenariats (tout en conservant de nombreux partenaires à Mons dont l'école supérieure d'arts visuels Arts² et l'Institut pour les technologies des arts numériques Numediart ou encore la Faculté d'Architecture et d'Urbanisme de l'Université de Mons avec lesquels nous menons des collaborations à l'année) dans une nouvelle ville demande, après 21 ans d'activités soutenues de Transcultures en dehors de la zone de ce « pays noir » lui aussi en pleine mutation, une bonne dose d'énergie mais je crois, sans angélisme, dans les « utopies concrètes », celles qui nous motivent au-delà de nous mêmes et que nous partageons aussi dans une réalité que nous contribuons, même modestement, à modifier.

La prochaine édition du festival City Sonic sera la quinzième édition et la première à Charleroi. Comment le festival a-t-il évolué durant ces 15 ans et comment la nouvelle ville qui l'accueille détermine-t-elle certains changements ou pas ?

Le principe de base de City Sonic est de mettre en relation des projets artistiques, des lieux d'accueil temporaires et les visiteurs dans une logique de parcours sonore en ville qui doit trouver aussi sa cohérence. Charleroi a une superficie et une population deux ou trois fois plus grande que Mons qui semble un joli écrin historique particulièrement bien préservé à côté de cette grande cité post industrielle entourées de grandes usines aujourd'hui



The Party, Arnaud Eeckhout © City Sonic 2017

vides comme nombre de magasins du centre ville. Pourtant, à mieux y regarder, Charleroi offre aussi un patrimoine souvent méconnu d'Art Nouveau mais aussi moderniste, outre son impressionnant héritage industriel. De nouveaux lieux au centre ville sont nés récemment tels le Quai 10 dédié au cinéma d'art et d'essai mais aussi au *gaming* et aux cultures numériques ou la Manufacture urbaine mélangeant de l'art de la table et de la bière à celui des scènes expérimentales. Nous allons collaborer avec ceux-ci dans City Sonic et au-delà. Des institutions carolo comme le Centre chorégraphique Charleroi Danses où Arnaud Eeckhout, aujourd'hui bien repéré avec le collectif Void, qui a été révélé dans City Sonic voici plusieurs années et des étudiants d'Arts² (Mons) proposeront *The Party*, une multi installation composée de résidus d'after fête avec en filigrane un pied de nez au tout festif, le Musée des Beaux Arts qui nous ouvre sa salle d'exposition temporaire ou encore le centre culturel l'Eden

où nous présenterons le concert-lecture *Golden Hello* sur des textes incisifs d'Eric Arlix sur les interventions guitaristiques de Serge Teyssot-Gay et électroniques de Christian Vialard, ont répondu d'emblée favorablement à nos sollicitations. Au Point Culture (la Médiathèque), nous organisons des *Partages d'écoute* (mix de conférences et de sélection sonore commentées) du paysagiste/ créateur sonore Gilles Malatray (dont nous suivrons aussi, en soirée, le *PAS-Parcours Audio Sensible*, promenade d'écoute dans les rues de Charleroi) sur l'héritage du pionnier de l'art sonore Max Neuhaus et du critique Alexandre Castant sur les rapports entre arts sonores et visuels contemporains via une série de créations radiophoniques historiques de son cru.

Contrairement à Mons ou à Bruxelles, Charleroi ne possède pas aujourd'hui d'écoles d'art supérieures ou de départements universitaires de sciences humaines. Notre stratégie correspondant en cela à



Golden Hello, Eric Arlix, Serge Teyssot-Gay, Christian Vialard - Performance © Photographie : Sophie Couronne

celle de la Ville est de ramener nos collaborations avec les universités (celle de Mons mais aussi du Nord de la France via le programme interrégional C2L3play de « crossborder living lab », alliant création et recherche, piloté par l'institut de recherche Numediart) écoles d'art de Mons, de Bruxelles (Saint-Luc, La Cambre) mais aussi françaises (ENSA Bourges et son atelier sonore d'esthétique, ENSA Nice-Villa Arson avec lesquels nous venons de faire une sympathique exposition arts numériques collaborative baptisée « Rhombo – le retour » avec la complicité de professeurs relais de Nice et de Mons) et départements universitaires notamment en montrant à Charleroi, dans City Sonic, le résultat des workshops organisés préalablement dans le programme Emergences numériques et sonores que nous menons depuis plusieurs années avec Arts² en l'ouvrant, de plus en plus, à d'autres établissements supérieurs partenaires belges et

étrangères (dont l'école d'art de l'université Laval à Québec ou l'University of Technology d'Auckland qui vont le rejoindre en 2018) et qui, chaque année, contribue à positionner plusieurs étudiants en artistes professionnels susceptibles de durer et de tourner.

C'est sans doute parce que le festival a réussi à acquérir une forme de solidité (même si au niveau financier et structurel, cela reste un combat toujours renouvelé) dans sa fluidité et sa nécessaire adaptabilité que nous avons pu évoluer tout en maintenant notre singularité et qu'aujourd'hui, on peut passer d'un territoire à une autre tout en profitant pour se développer. Rien n'est jamais gagné et, dans le monde de la culture lui aussi bouleversé dans le contexte particulièrement instable actuellement, tout est *impermanence* mais il faut aussi saisir la chance de « se remixer » pour que le projet vive au-delà de survive. Il ne



Feromil, Emilien Leroy - Performance © City Sonic 2017

s'agit pas là comme dans les autres projets de Transcultures de plaquer un « modèle » sur un contexte mais plutôt de favoriser les intersections tout en marquant sa différence et la spécificité d'une approche fondamentalement transversale à partir de la création audio dans son heureuse et poreuse liberté.

Ce City Sonic#15 présente des œuvres aussi bien d'artistes émergents que de créateurs reconnus. Comment effectuez-vous cet équilibre dans la programmation ?

Après une très grosse édition en 2015 qui investissait, à la faveur de la Capitale européenne de la culture, 27 lieux au centre ville montois, celle de l'année dernière sous-titrée « Sonic pirates » (aussi en référence à une certaine approche corsaire qui fait la particularité de City Sonic et était aussi de l'ordre de la résistance dans notre propre

ville d'accueil avec les difficultés que nous avons du affronter en 2016 à Mons) était principalement consacrée aux émergences sonores avec notamment une grande exposition, *Laborintus/Acustica/Prometeo* en partenariat avec l'école d'art de Bourges mettant en évidence les projets réalisés à l'occasion de son post diplôme en art sonore. Pour cette première du festival à Charleroi, nous sommes revenus à une programmation mixte qui révèle autant que possible à notre nouveau terrain de création la diversité des entrées esthétiques de City Sonic sans oublier non plus l'aspect médiation qui passe aussi par les jeunes publics et nos ateliers « Sonic Kids » (dont les *Massages sonores* d'Isa Belle avec ses bols tibétains sur le corps sont toujours un must sensoriel). On retrouve donc dans City Sonic#15, des artistes internationaux et-ou complices parmi lesquels le compositeur/plasticien nord-américain Charlemagne Palestine pour un environnement à l'orgue organique

dans la basilique de Charleroi devenue *Sonic church*, le Viennois Andreas Trobollowitsch et ses *Walkman paintings*, la Canadienne Annie Dunning et ses *Sapsucker Sounds* interactifs, l'Espagnol Francesc Marti avec son *Sounds of the world* basé sur l'œuvre de Andrei Tarkovsky, la plasticienne portugaise Natalia de Mello avec ses boîtes murales pour « machin et machines sonores », l'incroyable audio inventeur nordiste Emmanuel Leroy en format installation contextuelle (comme c'est le cas pour la majorité de nos propositions) et performance avec sa formule *Feromil*, une musique hypnotique, post-apocalyptique, sidérurgique utilisant un détecteur de métaux et moult objets industriels, ou encore le compositeur/ingénieur du son parisien Marc Parazon (alias such) qui avait fait sa première installation dans City Sonic et qui continue de nous émerveiller à partir de ses installations réinterprétant les vieux médias audio avec ici une création *Stylus Dust* rendant hommage au support disque....Il y aussi nombre d'artistes belges parmi lesquels, cette année, *X Bells X-1* de Raymond Delepierre avec 24 mégaphones en extérieur et *Ce qui nous lie...* de Stéphanie Laforce, dispositif interactif fait d'un ensemble d'élastiques musicaux, dont la qualité et l'imaginaire hors norme sont de plus en plus appréciés aussi à l'étranger (et nous travaillons en diffusant régulièrement nos productions) et également, comme depuis maintenant une dizaine d'années, des jeunes talents (de l'école des arts visuels de Mons Arts2, de Saint-Luc Bruxelles mais aussi de la Villa Arson à Nice) que nous accompagnons, à l'année, dans le programme de conférences et de *workshops* émergences numériques et sonores organisées avec Arts². Plusieurs créateurs passés par ce programme et City Sonic qualifiés, à leur début public, comme « émergents » sont devenus aujourd'hui des artistes reconnus bien diffusés. Je pense à Stéphane Kozik, Julien Poidevin, Arnaud Eeckhout, Helga de Jaeger... et bien d'autres.

En tant que directeur artistique du festival, j'essaie d'arriver à une forme d'équilibre entre les découvertes, les artistes en pleine maturité mais pas toujours connus du grand public et les références internationales ou historiques. Je serai très heureux de retrouver dans cette édition notre sacré Charlemagne Palestine (qui a répondu oui à City Sonic dès sa création en 2003) et Léo Kupper (que nous réinvitons également pour diffuser ses œuvres dont se dégage une forme de spiritualité libre, dans une église du centre ville), grand maître de la mise en espace sonore (ici à la même affiche que Todor Todoroff, autre grand compositeur de mouvements électro-acoustiques) et fondateur du Studio de Recherches et de Structurations Electroniques Auditives dans les années 60 en Belgique ou encore de donner un coup de projecteur sur les interactions sons-images pionnières d'Alain Wergifosse, artiste belge qui a été très actif dans les scènes électro expérimentales et performatives barcelonaises des années 90 (il a collaboré longtemps avec Marcel-Í Antúnez de la Fura del Baus). Tous ces artistes sont aussi, à mes yeux, des balises mais aussi de véritables partenaires de cette belle aventure collective. Ils font partie d'une certaine manière d'une famille City Sonic qui compte maintenant plusieurs centaines de petits et grands enfants et qui s'agrandit chaque année.

À partir de sa nouvelle base carolorégienne, City Sonic continue de rayonner ailleurs en Belgique mais aussi à l'international. Quelle complémentarité existe-t-il entre ces différentes collaborations ?

En accord avec la philosophie rhizomatique, contaminatoire et partenariale de Transcultures, le centre mène à partir de sa base d'exploitation de nombreuses collaborations envisagées sur le long terme, avec d'autres structures associatives et/ou institutionnelles en Fédération Wallonie-Bruxelles. Transcultures (aussi avec City Sonic)

sera donc présent aussi à La Louvière où nous participons à la Biennale d'art contemporain et de patrimoine, ARTour avec une exposition arts numériques intitulée « Digitale(re)collection » (avec des œuvres d'Albertine Meunier, Fabien Zocco, François Zajéga, Julien Deswaef, Stephan Balleux, Mathieu Zurstrassen, le living lab Click de l'Institut Numediart, Jacques Urbanska et Franck Soudan) autour de la thématique de cette édition de la biennale qui est la collection, et un *Sonic Sunday* en clôture d'ARTour et en premier week end avec un atelier massages sonores d'Isa Belle qui s'est révélé être une porte d'entrée très appréciée pour la sensorialité du son, performance/installation avec divers objets sonores (pierres chantantes, mégaphones...) de Johan Vandermaelen et le nouveau duo « open contempo » You got no jams (saxo versus violoncelle/voix) sur l'inspirant site de Bois-du-Luc devenu un musée de la mine et du développement durable. Comme l'année précédente, City Sonic sera aussi actif, pendant la deuxième partie de septembre, à Bruxelles avec plusieurs soirées, aux Halles Saint-Gery, lieu patrimonial à deux pas de la Bourse ravivé sous la direction bouillonnante de Stéphane Pecourt (également commissaire d'expositions temporaires au Palais de Tokyo). Parmi celles-ci, pointons *OMFI-One moment free improv'* événement itinérant partenaire régulier de Transcultures/ City Sonic, encadré par Maurice Charles JJ et Matthieu Safatly, deux musiciens/audio activistes talentueux de cette scène bruxelloise multiforme et sans étiquette, qui proposent aussi à l'année, dont le principe est d'inviter des créateurs sonores de pratiques diverses pour une courte performance *in situ* avec une bonne dose de liberté (l'audio alchimiste londonien, grand manipulateur d'objets improbables, Adam Bohman ou encore la poétesse montréalaise Catrine Godin pour une lecture charnelle mise en son par Paradise Now, Sébastien STh Biset pour un set intime à la mini harpe et

l'harmonium et Teuk Henri à la guitare americana pour des pièces solo post rock cinématiques. Au centre d'art contemporain, le Wiels, l'inclassable et virtuose collectif français Quattrophage proposera une performance musico-environnementale qui durera plusieurs heures, ces jeux d'espaces-temps variables et de rapports intimes aux auditeurs étant aussi un des traits de City Sonic. Nous aurons aussi sans doute une exposition à l'Alliance française de Bruxelles qui se montre particulièrement ouverte à ces nouvelles pratiques hybrides.

Outre ses déclinaisons dans des villes et structures associées en Wallonie-Bruxelles, City Sonic est aussi une vitrine pour nos collaborations internationales et, cette année, pour celles que nous nouons, dans le cadre d'accords bilatéraux, avec le Québec : d'une part avec les résidences croisées Vice Versa que nous menons, depuis 2015, avec La Chambre blanche (centre d'artistes visuels et numériques autogéré à Québec) avec la diffusion de l'installation numérique et sonore de Mathieu Zurstrassen et Paolo Almario, *Homéostasies-Electromagnétique* et d'autre part, avec notre autre collaboration transatlantique avec Productions Rhizome qui défend la littérature vivante en lien avec d'autres disciplines dont les arts audio. Notre dernière co-production concerne les performances *Les Oracles* qui est le fruit de la réunion, via Simon Dumas, auteur, metteur en scène et directeur artistique de Rhizome qui est aussi mon complice « marieur de talents transatlantiques », des chorégraphies Karine Ledoyen et Manon Oigny, des auteures Catrine Godin et Martine Delvaux pour la partie québécoise ainsi que, pour le versant Fédération Wallonie-Bruxelles, l'artiste visuelle et *multimédiatique* Thomas Israël et moi-même pour la musique exécutée en direct. La version finale des *Oracles* qui nous parle aussi d'une nécessaire libération de la femme des entrailles archaïques dans la vision poético-chamanique de Catrine Godin et des *prototypages* dans les fragments

TAPism03

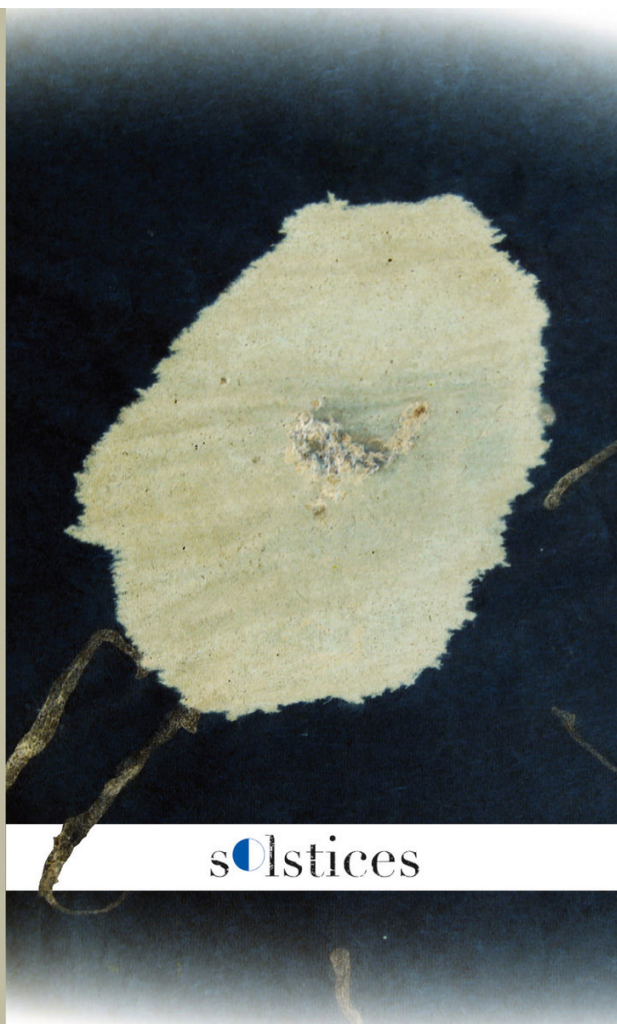
Une série lancée par
Transonic dédiée à la
culture de la cassette
- traces d'événements
autres, archives, mémoires
cinématiques, poétiques...



solstices

SOLSTICES, UNE CÉLÉBRATION DU JOUR LE PLUS LONG AU SEIN DU VILLAGE DE
FONTIN, UNE NUIT DE CONCERTS, LECTURES, PERFORMANCES...

Eastern Belgium
at night



cinglants de l'universitaire/romancière Martine Delvaux, sera présentée fin septembre également à Bruxelles, après une dernière résidence, au Théâtre La Balsamine avant une tournée dans plusieurs centres de la région montréalaise début novembre.

City Sonic, stimulus et vecteur d'intersections sonores, offre donc aussi une plate-forme de visibilité pour ces co et trans créativités d'ici et d'ailleurs connectées.

Transcultures continue et renforce même, parallèlement à ses autres activités, ses productions éditoriales et discographiques. Comment ce volet de vos activités qui est cher à l'artiste/critique que vous êtes aussi s'intègre-t-il dans le projet général ?

Nous allons renforcer nos publications liées à l'alter label Transonic produit par Transcultures. Outre une prochaine compilation CD City Sonic reprenant des pièces des éditions 2016 et 2017 qui fait aussi de catalogue audio raisonné, nous

continuerons la collection à édition limitée et soignée de cassettes audio (+download) *Tapism* dont le dernier opus *Solstices* documentait l'événement éponyme organisé l'été dernier par notre partenaire Eastern Belgium at Night dans le petit village de Fontin (près de Liège) envahi, pendant une nuit magique, par des créateurs audio et poétiques (Radio Prague, Ross Heselton, Christophe Bailleau, Isa Belle + Paradise Now, Maurice Charles JJ, Pascal Leclercq...).

Je suis aussi très content du livre sur *Les Oracles* sorti, en mai 2017, aux éditions Rhizome en co-production avec Transcultures qui permet de lire les textes à la fois baroques et essentiels de Catrine Godin et de découvrir le processus littéraire opératoire, à l'opposé de sa collègue, de Marine Delvaux jusqu'aux fragments restants, avec également un prologue de Simon Dumas et un épilogue que j'ai commis pour retracer ces croisements interdisciplinaires qui ont nourri ce projet hautement risqué, mais je pense, réussi. Nous allons lancer une nouvelle collection associant livret texte et CD dont le premier opus réunira les séries de photos surréelles de Christophe Bailleau, *L'échappée belle* et *Cosmos* à des fragments poétiques que j'ai écrits en forme de légendes et des bandes-son ambiantes du duo Pastoral que nous formons Christophe et moi depuis quelques années. D'autres productions d'artistes qui, comme nous le revendiquons également, échappent aux classifications toujours trop verticales, sont prévues prochainement pour nourrir cette formule audio-littéraire.

À l'occasion de cette édition 2017 de ce City Sonic mutant, Transonic s'associe à La Box, galerie et lieu de résidences lié à l'école d'art de Bourges aussi partie prenante dans ce projet, pour produire le livre d'Alexandre Castant *Les arts sonores, son et art contemporain* dans lequel ce complice essayiste audiophile qui a, par ailleurs, visité le festival depuis ses débuts et écrit deux ouvrages

majeurs en langue française *Planètes sonores-radiophonie, art et cinéma* (Mongraphix, 2007) et Journal audiobiographique (Scala, 2016), propose un petit inventaire qui est aussi outil pédagogique et introductif précieux, des pratiques sonores dans l'art contemporain, mais aussi, plus spécifiquement, des rapports entre son et image, langage, radiophonie et révolutions musicales, et ce d'un point de vue historique, thématique, conceptuelle et esthétique.

En tant que centre des cultures numériques, le web est pour nous un espace d'expérimentation, d'information et de création qui demande aussi beaucoup d'investissement. J'ai la chance de travailler, au sein de Transcultures, avec Jacques Urbanska qui est chargé des projets arts numériques/réseaux et est par ailleurs un artiste et concepteur *multimédiatique* plein de ressources. Nous envisageons le site citysonic.be pas seulement comme un outil promotionnel mais comme un fournisseur de contenus éditoriaux de première main reprenant des interviews et articles sur les artistes et partenaires invités mais aussi les émissions de la Sonic Radio, la radio créative du festival avec des reportages, entretiens live, *playlists*, jingles, et pièces sonores inédites réalisés et animés, avec ferveur, par Zoé Tabourdiot (réalisatrice de documentaires/créations radiophonique et cinématographiques) et Gilles Malatray (dont on ne recommandera jamais assez le blog de référence *desartsonnants*).

D'autre part, Transcultures soutient aussi la plate-forme de veille des arts numériques *arts-numeriques.info* de Jacques Urbanska qui est une mine d'or pour l'actualité et les opportunités (appels à projet...) de ces cultures numériques et son nouveau projet au sein de son nouveau collectif Art2.network, <http://artnumerique.be>, une plate-forme Arts/Sciences/Technologies qui recense les projets, créateurs et opérateurs numériques de la Fédération Wallonie-Bruxelles. Dans ce domaine des cultures numériques et soniques, nous avons



Philippe Franck devant le Vecteur © Photographie : Transcultures

aussi plusieurs projets de publications avec la maison d'édition bruxelloise partenaire La Lettre Volée qui a notamment édité en 2015, dans sa riche collection *Essais*, *City Sonic, les arts sonores dans la cité* ouvrage collectif que j'ai dirigé et dont je me réjouis du succès.

Toutes ces publications textuelles, sonores, hybrides, livresques, discographiques ou en ligne que nous avons réalisées ou auxquelles nous avons collaboré depuis plusieurs années, forment aujourd'hui un corpus important qui n'est pas seulement un outil pédagogique mais qui parle aussi d'enjeux et de positionnements esthétiques, philosophiques, sociétaux et politiques au sens large

titre du bel ouvrage de Jacques Rancière, est constitué de toutes ces dimensions. Le philosophe explique très justement que « le politique porte sur ce qu'on voit et ce qu'on peut en dire (et j'ajouterai sur ce qu'on est capable d'écouter aussi), sur qui a la compétence pour voir et la qualité pour dire (et la qualité d'écoute qui fait tellement défaut à nos décideurs contrairement à leurs déclarations de campagne), sur les propriétés des espaces et les possibles du temps »². C'est à partir de là que l'on peut poser, selon Rancière, la question des « pratiques esthétiques », au sens où il l'entend, c'est-à-dire des formes de visibilité des pratiques de l'art, du lieu qu'elles occupent, de ce qu'elles « font » au regard du commun. Aujourd'hui comment

Le « partage du sensible » pour reprendre le

2 - Jacques Rancière, *Le partage du sensible : Interview* (Multitude, 2007) publié sur le site de Médiapart le 11 septembre 2015.

se positionner par rapport à ce « commun » ? Comment le re-constituer ? Ce n'est pas un hasard si cette notion que l'on peut retrouver chez les anciens Grecs avant la Commune de Paris et le *communisme* de Marx, revient fortement, et pas seulement sur les réseaux sociaux ou chez les activistes, comme un contre-point à l'hyper individualisme, au néolibéralisme et aux dangers de destruction de la planète. En quoi un événement d'arts sonores ou numériques ici au milieu de l'Europe protégée a-t-il du sens au regard des milliers de migrants désespérés et des milliers de morts ou personnes assassinées dans un ailleurs que je me contente de survoler en quelques minutes de dés/info avant de zapper sur ma série favorite ? Je n'ai pas la réponse mais quand cette grande question ouverte cessera de me tarauder alors je ferai mieux de passer la main.

Je pense que, à notre endroit, si on peut se faire aussi le relais – toujours trop modeste mais volontaire - de prises de conscience ou expressions contestataires qui passent aussi très concrètement par le poétique dans toutes ses dimensions et pas nécessairement par un énième manifeste, alors nous avons, peut être, une certaine utilité et légitimité morale.

Pour revenir à ces champs numériques et sonores en plein développement et qui continuent de nous motiver, ils ont besoin plus que jamais en ces temps disruptifs, déceptifs, amnésiques -comme sans doute, plus largement, toute action culturelle de manière générale - d'être accompagnés par une pensée et un regard critique, y compris auto-critique, qui participent aussi d'une volonté de transmission bien au-delà et à l'encontre des « flashes » et « buzzes » de la communication du grand marketing industrialo-culturel qui est aussi une propagande aliénante.

L'écoute profonde (la regrettée compositrice nord-américaine Pauline Oliveros que j'ai eu la chance de connaître, a développé ce concept de « deep listening » qu'elle enseignait également) auquel nous invitent les grands artistes sonores mais aussi les autres, apparaît dans ce contexte, comme une méditation essentielle qui aurait aussi des vertus révolutionnaires constructives contre ce chaos global qui déchire nos sens et le bruit de la folie du monde.

© propos recueillis par Claire Brémont - Turbulences Vidéo #96

Info sur le festival City Sonic et la Sonic Radio : www.citysonic.be

Info sur les productions de l'alter label Transonic : www.transonic.be

Golnaz Behrouznia

PORTRAIT D'ARTISTE





Golnaz

Behrouznia

propos recueillis par **Gabriel Soucheyre**

Je suis née à Chiraz, dans le sud-ouest de l'Iran, la Perse, à trois cents kilomètres du Golfe persique et à soixante kilomètres de Persépolis, l'ancienne capitale iranienne avant la période islamique, datée du 7^{ème} siècle après la colonisation du pays sassanide par le calife Omar.

Les Sassanides étaient des descendants des Séleucides irano-grecs, eux-mêmes précédés par les Achéménides dont le pouvoir était concentré à Persépolis. Chiraz est une assez grande ville, elle avoisine les deux millions d'habitants et l'agglomération les quatre millions. C'est un centre important.

Dans ma famille je me situe au milieu : j'ai un grand frère et un petit frère et je suis la seule à avoir choisi une voix artistique.

Mes proches familiaux, de ma génération, qu'il s'agisse de mes frères ou de mes cousins, se sont plutôt tournés vers l'ingénierie.

Ma mère, ses sœurs et leurs parents, sont tous enseignants. Mon grand-père maternel a été maire d'une petite ville, puis inspecteur de l'éducation nationale, sa femme a été directrice de lycée, ma mère professeur d'anglais.

Du côté de mon père, c'est une famille de commerçants, bien que mon père ait été aussi employé de la compagnie des eaux. Il se déplaçait beaucoup à travers le pays pour cela.

Nous avons vécu en appartement jusqu'à mes douze ou quatorze ans, puis mes parents ont fait construire une maison. Cet appartement était situé en centre ville. J'étais une enfant très rêveuse, la plupart du temps perdue dans mon univers. Je savais jouer seule, toujours un peu d'ailleurs. Jusqu'à mes cinq, six ans, j'ai été une enfant plutôt calme, dotée d'idées et d'un phrasé étonnants, c'est ce qu'on m'a appris plus tard. D'après mon grand frère, qui s'est beaucoup occupé de moi, je suis devenue tout d'un coup beaucoup plus extravertie, au cours d'un voyage que l'on a fait avec des amis et leurs enfants.

Je jouais beaucoup avec des garçons, tout simplement parce que j'en étais très entourée... Nous étions trois filles pour quatorze cousins, c'est dire. Mes cousines étaient très proches des femmes au cours de nos pérégrinations familiales, tandis que moi, je trouvais leurs conversations ennuyantes et je préférais la compagnie de mes frères et mes cousins. Ils créaient des jeux, découvraient des nouveautés. J'étais un peu garçon manqué,



Portrait Golnaz Behrouznia © Photographie : Matthieu Fappani

coupe de cheveux courte, genoux égratignés, et mon grand frère acceptait ma compagnie, même alors qu'ils jouaient au football, bien qu'ils me réservaient tout de même les postes de défense ou de gardien de but. Je m'entendais bien avec mon frère aîné, il était attentionné envers moi et m'influçait beaucoup. Mon père étant moins présent à cette époque et mon grand frère a pu jouer ce rôle à un moment. Plus tard au lycée, il était considéré comme un excellent élève au sein d'un établissement élitiste. Quand il faisait une chose, il s'y mettait à fond.

Dès l'âge de sept ou huit ans, j'ai commencé à dessiner et à peindre. Ma mère m'a inscrite à des cours que donnait un des meilleurs peintres académiques de l'époque de ma ville. Une voix que j'ai poursuivie au lycée, et mon frère n'ayant pas de références dans ce monde, je me suis retrouvée marginalisée.

En ce qui concerne mon petit frère, malgré nos trois ans d'écarts, nous n'avons jamais su fraterniser vraiment. Il est resté le petit frère et comme j'étais plutôt extravertie, j'avais beaucoup d'amis et d'activités et lui, étant très introverti, nos comportements et réactions se trouvaient en décalage. Je le regrette mais nous n'avons jamais pu être proches dans notre jeunesse.

Mon grand frère est aujourd'hui ingénieur mécanique et directeur dans une usine de produits laitiers. Il a deux enfants de treize et neuf ans. Il est toujours croyant mais a beaucoup changé. C'était un moment en Iran, ça date d'il y a vingt ans, et c'était dix ou quinze ans après la révolution, juste après la guerre contre l'Irak. L'islam a pu donner de la force aux gens pendant les moments pénibles. Avec le temps, le pays a changé. Pour autant, la voix que mon frère avait choisie n'était pas la moins intéressante. Il s'intéressait à de grands poètes et philosophes soufistes Iranien. Le schisme Iranien

était très particulier.

Mon petit frère a eu plus de difficultés à trouver sa voix. Il est célibataire et depuis quatre ou cinq ans, il tient une papeterie. Il vit avec mes parents dans une maison qu'ils ont fait bâtir aux pieds des montagnes du Zagros.

A l'école, c'était quitte ou double. J'étais plutôt bonne élève mais certaines matières avaient plus d'intérêt à mes yeux. Par exemple, je favorisais la chimie ou la biologie au détriment des mathématiques.

Le dessin et la peinture étaient mon jardin secret. Grâce aux techniques que j'acquerrais, je dessinais des animaux de façon très réaliste, les détails de la fourrure d'un loup, la crête d'un coq, etc.

En arrivant au collège, j'ai appris l'existence d'établissements spécialisés dans les pratiques artistiques. J'avais toujours cru jusqu'alors que ce ne serait qu'une fantaisie pour moi. Là je comprenais que je pouvais en faire autre chose, ce qui m'a tout de suite enthousiasmée. Les cours que je suivais étaient purement techniques, on ne m'apprenait pas à penser en tant qu'artiste. Je ne savais pas qu'on pouvait penser le monde par le biais de l'art.

Dès lors, j'ai voulu tout faire pour suivre ce genre d'enseignement. Évidemment, ma mère et mon frère ne furent pas d'accords au départ, et ils me conseillèrent de poursuivre ma voix dans la biologie qui m'intéressait et de conserver l'art comme activité annexe. A force d'insister, ils ont accepté mon choix de passer le concours d'entrée au lycée de graphisme pour lequel je suis arrivée à la première place régionale. Ils ont vu à ce moment que j'étais très sérieuse, et une fois en place, j'étais toujours la première.

Là-bas, je prends connaissance de l'histoire de l'art, aussi tout simplement sur l'histoire, et le lien de toute émergence culturelle avec les données de leurs environnements.

Je comprends qu'on peut réfléchir avec l'art.

J'étais vraiment dans mon élément, je m'étais enfin trouvée. J'avais un groupe d'amis, nous faisons partie des meilleurs élèves et il y avait une très bonne émulation. Cela m'a mené à vouloir poursuivre mes efforts dans l'enseignement supérieur, encore une fois malgré les réticences de ma famille.

Après mon bac en graphisme, j'ai passé le concours général des études supérieures en Iran qui se scindait en quatre parties : artistique, ingénierie, biologie et sciences humaines. Un concours qui en fonction de mes notes, me permettait de choisir l'enseignement dans lequel j'allais poursuivre mon cursus. C'était très difficile, car l'Iran est un pays très jeune (plus 60% de moins de 30 ans) et tout le monde aspire à faire des études supérieures. Le nombre de concourants était donc très élevé, le nombre de places très réduit. J'ai été classée trente-deuxième, ce qui est quelque chose d'assez exceptionnel. J'ai donc commencé par suivre un cursus de design industriel dans une très bonne université de Téhéran, l'université des sciences et industrie. Je commence un bon semestre mais je finis par m'apercevoir que les arts appliqués ne me conviennent pas. Je passe donc un deuxième concours pratique pour l'option Sculpture des beaux arts de Téhéran, que je remporte en étant bien placée et je poursuis mon cursus dans cette voix.

Auparavant, quand j'avais appris à ma mère que j'avais été classée trente-deuxième du concours général, je m'attendais à ce que ça réaction soit très enthousiaste. Or, elle s'est contentée de me dire que je pouvais donc rester à Chiraz dans l'école que je voulais. Ce qui n'avait rien à voir avec mes vraies aspirations. J'ai donc fait jouer un contact que j'avais dans l'enseignement supérieur afin qu'il convainque ma mère de me laisser aller à Téhéran, là où tout se passait. Néanmoins c'est ma mère qui m'a donné depuis toute petite ce goût pour l'observation de la nature et c'est elle aussi qui m'a encouragée pour mes productions artistiques, c'est

peut-être juste qu'elle ne voyait pas une activité professionnelle dans une voix artistique, mais je lui doit beaucoup pour la finesse de son regard et son aide. Comme je l'ai dit, c'est grâce à elle que j'ai eu cette familiarité avec la peinture académique dès l'enfance.

Je fais tout pour partir. J'avais 19 ans, et à mon âge, il faut bien comprendre que par exemple, mes autres cousines étaient déjà fiancées ou mariées et de là, à 22, 23 ans avaient des enfants. Je parviens finalement à partir à Téhéran et là-bas, ma vie a pris un tout autre tournant.

Il y avait un professeur à l'université qui a aussi beaucoup apporté à ma vision de la vie. Yoav Daresh était chrétien, et son frère, Berhooz Daresh, est un artiste de réputation mondiale. Yoav m'a beaucoup appris sur la scénographie de l'espace artistique, et comment penser les volumes en fonction du lieu, des visiteurs, etc. Il faut voir que dans le contexte iranien, cette vision était très moderne. Il nous faisait penser l'espace en relation avec ses conditions.

Comme je suis assez curieuse et aventureuse, j'ai souvent rencontré des personnes qui avaient beaucoup à m'apporter. Des gens des horizons, visions et générations très variés ; soufies comme intellectuels ou alors engagés... La complexité de mes situations familiale et globale d'enfance m'avait appris à avoir un regard plutôt complexe dans mon appréhension de l'autre et à chercher à ne pas m'arrêter sur la forme et la représentation superficielle des humains. Au contraire, je cherchais à pénétrer dans une profondeur intense de rencontre qui pourrait me nourrir et m'enthousiasmer par sa richesse à continuer, à rebondir et à aller de l'avant. Une force qui donne sens au moment qui découle dans le partage, vu que nous sommes des êtres liés à notre fonction collective et à nos interconnexions. Ce qui fait que j'ai souvent eu des relations de formes peu habituelles par rapport à des normes de la société. Ce qui faisait qu'il y a eu beaucoup de



Portrait Golnaz Behrouznia © Photographie : Matthieu Fappani

décalages formels entre moi et les personnes que je côtoyais. Aussi de différence entre mes diverses relations et leurs divers milieux que je favorisais à côtoyer.

J'ai aussi appris à nouer des liens de partage forts avec des filles courageuses et intelligentes car en avance sur leur temps. Ces filles, ces amies m'inspiraient et participaient à la culture d'univers dans lesquels je sentais un confort et une juste place pour une vie quotidienne supportable. Je pense en particulier à Maryam Hatami qui m'a beaucoup accompagnée par son décalage et son ouverture de pensée, ainsi qu'une autre amie, Mahboubéh.

Après ma première expérience en design industriel, je me suis donc réorientée en première année à l'école des beaux arts, option sculpture. En fin de compte, mes études auront duré cinq

ans (puisque en Iran la licence est bac+4). Dès cette époque, j'ai commencé à exposer de façon professionnelle et mon projet de fin d'étude a fait une sorte de « buzz » à Téhéran. Alors que le monde local de la sculpture tournait plutôt autour de matériaux comme les bronzes ou autres métaux, est arrivée une femme qui travaillait la gélatine ! J'ai obtenu pour ma soutenance de projet de fin d'étude, la note la plus élevée depuis plusieurs années aux beaux-arts de Téhéran... 20/20. Grâce à ce projet de fin d'étude, j'ai été rapidement accueillie par la galerie Aria à Téhéran, et j'ai pu participer à de nombreuses expositions, personnelles ou collectives. Avec les pièces issues de mon exposition personnelle dirigée par la galerie Aria, j'ai obtenu le troisième prix de « *Farhangestane Honar* » lors de la biennale de sculpture organisée par le musée d'art contemporain de Téhéran. C'est là que la société des artistes sculpteurs et installateurs de Téhéran, qui compte quelque chose comme quatre ou cinq cents artistes, me demande de faire partie du comité de sélection pour les expositions et la revue qu'elle publie. Entre fin 2005 et 2008, je suis donc entrée très rapidement dans le milieu artistique professionnel.

J'aurais très bien pu rester à Téhéran, d'autant que les commandes publiques sont nombreuses. J'aurais pu faire ma vie ainsi. Mais même si j'ai longtemps eu beaucoup d'estime pour l'enseignement artistique sur place, je trouvais qu'on allait pas assez loin, je trouvais parfois que certains étudiants en faisait plus paraître qu'ils n'en faisaient réellement, toujours à traîner en arborant des styles déjantés... je trouvais cela vide de sens quelque part. Bref j'avais besoin d'aller au-delà.

D'autre part, à la suite de la révolution islamique de 1978, les ateliers de formation à la sculpture avaient été fermés, le volume et les reliefs figurés étant considérés comme de l'idolâtrie par la religion musulmane. Quand je suis arrivée à Téhéran, ils avaient ré-ouvert cette formation depuis à peine sept

ou huit ans, et le développement de la sculpture à Téhéran avait pris beaucoup de retard. Puis j'ai tenté un concours d'entrée en master, que j'ai raté très certainement car au fond de moi je voulais tout autre chose, et ne souhaitant pas tenter la même aventure dans une autre ville du pays, je me suis mis en tête d'aller passer ce diplôme à l'étranger, et ainsi de faire d'une pierre deux coups en comblant mes désirs de me dépasser.

Etant d'un naturel plutôt libre et quelque peu détonnant face aux aspects culturels quotidiens de l'Iran, je souffrais beaucoup de cette marginalité. Il y a des traditions très chaleureuses, qui font du bien quelque part, mais c'est tantôt comme un poids, un sentiment d'étouffement vu que celles-ci prédéfinissent tes valeurs personnelles et le chemin à suivre et il ne faut pas les mettre en question. Toujours donner l'image que les autres attendent de toi, c'est un frein direct au développement personnel, et pour moi étant dans les activités artistiques, à ma créativité. J'ai donc décidé de partir.

Tout ce que je savais, c'est que je ne voulais pas aller aux USA. En Iran, la plupart des matériaux culturels occidentaux que l'on consomme viennent des USA. J'avais envie de cette « vieille Europe ». J'avais besoin d'une culture enracinée et qui me paraissait moins consumériste que les USA. J'ai donc en premier lieu pensé à l'Allemagne, mais comme j'ai de la famille en Autriche, je m'en faisais une image plutôt rigide. Les pays du sud comme l'Italie, l'Espagne ou la Grèce, m'apparaissaient comme trop proches de ce que je connaissais déjà, avec un côté chaotique et chaleureux, certes. La France m'est apparue comme un bon compromis. D'autres aspects culturels me paraissent évidemment. De plus, à Téhéran, j'avais travaillé avec une artiste Roshanak Roshan, spécialiste du théâtre de marionnettes, qui était partie en France et s'était lancé dans le cinéma, et voilà qu'elle me recontacte en 2007 et tente de me faire venir pour travailler avec



elle. Ce que j'ai fini de faire pour deux courts métrages pour lesquels j'ai conçu les aspects visuels.

Ça a été très difficile de partir d'Iran. Je me décide donc en 2007 et m'acharne à apprendre le français pendant neuf mois. Je n'avais aucune notion de cette langue et ça a été un vrai challenge. J'essaie de m'inscrire à des concours d'entrée en écoles, je n'y comprenais rien, c'était très dur mais je suis parvenue finalement à obtenir des admissions, ce qui outre le fait de faciliter un peu le parcours très compliqué pour obtenir un visa, m'a avant tout motivée pour partir vraiment. Pour ce visa par exemple, j'ai eu besoin d'une lettre d'appui de mon oncle vivant en Autriche. Une fois obtenue, je l'ai présentée à l'ambassade de France qui m'a demandé de faire tamponner la lettre par l'ambassade d'Autriche, à l'autre bout de Téhéran. Une fois sur place, on me refuse le tampon. Il y a une très longue voie à Téhéran, de 18 kilomètres, l'avenue la plus longue du Moyen-Orient, qui relie les quartiers riches du nord aux quartiers pauvres du sud de la ville. C'est l'avenue Vali-ye Asr, le long de laquelle j'ai dû parcourir plusieurs kilomètres en pleurant froidement. Je me sentais déjà très marginale dans mon propre pays, et voilà qu'on me refusait, ou bien qu'on m'empêchait de vivre ailleurs une vie qui pourrait me correspondre mieux. Et d'ailleurs à plein d'autres humains dans la même cas de figure. Même si je défends souvent les positions internationales de l'Iran, j'ai du mal à oublier que si l'on n'est pas en accord avec les habitudes traditionalistes, on perd de nombreux droits.

En France, j'avais candidaté dans plusieurs villes : Strasbourg, Lyon, Montpellier et Toulouse. Pour Lyon il fallait que je me déplace, pour Montpellier, j'ai eu un entretien téléphonique qui s'est très mal passé. J'avais finalement le choix entre Strasbourg et Toulouse. J'ai choisi cette dernière car j'y avais cette amie cinéaste, et puis parce qu'elle m'en parlait en comparant la ville

rose à Chiraz. Etant donné que j'avais déjà passé plus de six ans dans une capitale internationale de près de douze millions d'habitants, j'avais besoin de commencer par quelque chose de calme et rassurant pour cette nouvelle vie. J'ai donc choisi la qualité de vie. Là-bas, je découvre l'option « arts numériques » pour laquelle je passe un examen. J'ai la chance d'y rencontrer, outre les professeurs comme Xavier Malbreil, François Donato et dans la recherche Xavier Lambert. De nombreux intervenants extérieurs m'apprennent beaucoup et me font progresser très vite. C'est à partir de ce moment que j'ai commencé à dessiner les créatures qui habitent mes œuvres aujourd'hui. De là, j'ai commencé à travailler quelques animations, relier celles-ci à mon travail précédent sur les volumes.

À la suite du master pro — en 2010 —, j'ai entamé un doctorat basé sur les thématiques de mon travail artistique. Ceci m'a beaucoup apporté et fait mûrir mes sujets de recherches avec des échanges et des colloques. J'ai dû faire le choix de l'abandonner à l'inscription de la 4^{ème} année en 2013 car je comptais honorer mon agenda d'expositions sur cette année et avec les lois de l'école doctorale, je ne devais consacrer cette quatrième et dernière année qu'à la grande rédaction de thèse. Patrick Barès m'a beaucoup apporté.

Entre 2008 et 2010, je n'ai pas pu exposer car j'avais besoin de m'adapter à la nouvelle situation, de découvrir l'Europe, et le choc était tel qui m'a fallu accuser le coup et bien intégrer ma nouvelle vie. En 2011, je reprends les expositions, et mets, petit à petit, un terme à mes boulots alimentaires. Depuis 2012, les choses avancent et ma carrière artistique reprend plutôt sur des voies qui me plaisent.

Dans ma vision, Les sociétés humaines sont comme des fourmilières, chacun apporte sa contribution de petit membre et reçoit celles des autres pour fabriquer ce corps supérieur de la fourmilière. Finalement c'est une contribution à la



Dream of other worlds #71, 2014, dessin technique manuel et numérique © Golnaz Behrouznia

culture et à la conscience globale des humains que nous nous devons, ce n'est pas une petite affaire de fourmi. L'intérêt et la trace restante visent à compléter cette unité plurielle qu'on met finalement en place de manière collective.

Pour moi, notre implication dans la chaîne sociale est de fabriquer un anneau d'interconnexion complémentaire, la simple définition que je vois pour le travail. Pour ma part, et ce depuis mes quatorze ou quinze ans, ma contribution à la société, relative à ma juste dimension, passait par l'art : l'expression mise en forme et en matière.

Un outil d'interconnexion fort qui protège tout en permettant un décalage par rapport à un cadre de vie classique. La création artistique permettrait que l'on reste toujours dans la recherche, dans un exercice permanent qui lie les questions qui touchent de la vie et du travail que l'artiste propose. Une telle pratique dans la vie, au vu de nos systèmes de société jusqu'à présent, où cette économie bancaire favorise la recherche du profit et de la croissance, devient fragile, ni protégée ni assurée professionnellement. Malgré cette fragilité, des milliers de gens sur la planète se sentent fortement en lien avec la création artistique d'une manière ou d'autre, car ce monde leur paraît comme une sorte de nécessité pour établir leurs rapports aux autres. Pour moi, c'est la chose que je fais avec le plus d'enthousiasme, et qui me donne raison de continuer, celle qui me fascine le plus. J'espère pouvoir me développer en ce sens.

La biologie au sein du laboratoire artistique

par Golnaz Behrouznia

« **Extrait d'intervention** ». Je me réfère autant à des descriptions et documents biologiques, qu'à des concepts épistémologiques et fondamentaux comme « la complexité » d'Edgar Morin ou les propositions de Francisco Varela.

Mes problématiques artistiques de la biologie, se portent sur les différents niveaux de complexité du vivant. Par exemple, les cellules en autonomie créent ensemble, l'unité de l'organe qui les enveloppe. Edgar Morin nous explique : « La notion de complexité est : quand on voit l'unité, on voit la diversité, au sein de l'unité, et quand il y a la diversité, on cherche l'unité »¹. Les espèces vivant en communauté, dévoilent bien cette complexité des niveaux d'organisation. Les fourmis par exemple, en tant que vivants autonomes, créent le corps supérieur de la fourmilière. La colonie peut par spécialisation de ses membres, agir comme un organisme unique, dans lequel les fonctions vitales sont distribuées, dans des « organes, constitués par des individus associés. » dit Miguel Benasayag².

Je conçois un medium de création, comme une structure ayant des niveaux selon sa complexité offerte par l'hybridation. Des processus de mon travail, sont créés autant par le biais du numérique,

sous forme interactive, que par des mediums plastiques et des techniques traditionnelles. Ce qui place l'hybridation comme un principe artistique, me permettant de mettre en scène une « présentation » de la complexité.

J'implique le concept des systèmes biologiques au sein d'une création artistique qui revisite les systèmes, où je revendique une lecture non-scientifique de la science. Autant, par le biais de cette dialectique de scientifique/non-scientifique, je tente la vision d'une biologie, qui cherche une réconciliation avec les voies de la création, et ce qui les traverse. Suivant un fonctionnement symbolique singulier, ma pratique artistique s'inscrit autour de cette dialectique: mon travail renvoie au monde de la biologie et à celui de la science, et en même temps il ne renvoie qu'à lui-même.

À travers le concept de la « cognition énaïve », Francisco Varela nous explique qu'il ne suffit pas, de prendre en compte le principe du système en réseau, au delà de cette réalité biologique, il faut mettre en question la notion de représentation ou de captation symbolique. Une caractéristique dans le monde ne préexiste pas, cela est quelque part «

1 - E.Morin. « Le complexe, ce qui est tissé ensemble », in *La Complexité, vertiges et promesses*, sous la dir. de R.Benkirane. Paris : le Pommier, 2006. p. 23

2 - M.Benasayag. *Organismes et artefacts*, Paris : La Découverte et Jean Paul Bayol, 2010.p. 112



Série Floating Pieces, 2013, sculpture en gélatine, Altuglas, matière à modeler © Golnaz Behrouznia

inventé » par les rapports entre l'organisme et l'environnement³.

L'art face à la question du vivant est capable de favoriser l'apparition des *singularités* et tout en s'inspirant de la nature même, de construire un ensemble, articulé de nouvelles logiques. L'importance est dans le fait que la singularité de la pratique artistique et de son concept, rencontre des matériaux⁴. La période de production de mes travaux, par sa construction successive et reliée, de différents médiums, outils et techniques croisées, renvoie à une évolution processuelle, réinterprétée à partir de celle du vivant. Autrement dit la création artistique ne cesse pas de tenter de réinventer une complexité du réel.

Pour finir, je pense qu'un terrain de pratiques artistiques s'oriente vers la culture d'un milieu. Autrement dit, des virtualités de la vie peuvent être cultivées sur le terrain de l'art. Chaque processus crée un milieu et interroge sur la signification de ce milieu.

© Golnaz Behrouznia, Colloque international: « Poïèse / Autopoïèse : art & systèmes »
Octobre 2012 - Maison de recherche / Université Toulouse2- Turbulences Vidéo #96

3 - F.Varela. « Autopoïèse et émergence », in *La Complexité, vertiges et promesses*, sous la dir. de R.Benkirane. Paris : le Pommier, 2006. p.168

4 - E.During. *et al.* , *In actu, De l'expérimentation dans l'art*, S.Dubois. Bruxelles : Les presses du réel, 2009

Golnaz Behrouznia

au CIRPAC

par Xavier Malbreil

Golnaz Behrouznia se fait connaître depuis quelques années en France par un travail plurimédia et multimédia enté sur la chose vivante.

Les formes qu'elle dessine, qu'elle peint et qu'elle développe en films d'animation, évoquent ces briques élémentaires de la vie, bactéries, algues, micro-organismes, dont le développement a produit, au cours de l'évolution, des êtres complexes comme les chiens, les requins, les coraux, les humains, les oiseaux, les virus.

Les formes que Behrouznia développe patiemment, depuis son passage par les Beaux Arts en Iran et les arts plastiques à Toulouse, ne sont pas sans parenté avec ce que nous savons de l'organisation de la vie : on peut reconnaître ainsi sur ses « chimères » des yeux, des membres, des agèles, des cils vibratoires, peut-être des bouches, des estomacs. Si bien qu'en les regardant, qu'il s'agisse de dessins, de tableaux, de sculptures, ou de vidéos, on ne se sente pas totalement désorienté, sans qu'il s'agisse pour autant d'une « représentation d'artiste ».

Dans ce fragile équilibre entre l'impression de connu et la sensation de n'être pas non plus dans la représentation d'après spécimen, le spectateur hésite, se demande s'il connaît ce qu'il voit, voire s'il le reconnaît, ou bien s'il est en face de quelque

chose de tout à fait inconnu, dont il n'aurait jamais vu le référent. La séduction de l'œuvre de Golnaz Behrouznia s'opère à partir de cet instant, ce point d'équilibre et de déséquilibre où se tient toujours le spectateur - même s'il fréquente ces œuvres très régulièrement. Les voir et les revoir plusieurs fois ne résoud pas l'énigme.

Car le moment que l'artiste voudrait nous donner non à voir, mais à imaginer, se situe dans le temps long, très long même, de la création de la terre, et de l'évolution du vivant, quelque part pendant le cambrien, quand les premiers animaux vertébrés voient le jour, quand un nouvel organe, l'œil, induit une explosion de la diversité animale. Quand dans la soupe originelle, la vie s'essaie à devenir ce que nous connaissons aujourd'hui. Ce moment-là, mais aussi tous ceux qui ont pu avoir lieu sur d'autres planètes, où le hasard de même se serait essayé, à partir de quelques atomes de carbone, un peu d'oxygène, à fabriquer du vivant. La vie plutôt que rien, mais pas seulement la vie ici, et pas seulement la vie réelle. Le phénomène de la vie, partout dans l'univers, et finalement, le concept de la vie.

En cela, Golnaz Behrouznia rejoint tout un courant de la science moderne, qui depuis quelques

siècles s'est essayé à penser le monde autrement que comme un phénomène à observer. Une science spéculative, expérimentale, qui postule des hypothèses bizarres, comme le célèbre *Flatland*, de Edwin Abbo, qui décrit un monde en deux dimensions. Ou comme ces nombreux mondes imaginés par des scientifiques dans lesquels la physique et la chimie ne seraient pas la même que sur la terre. Imaginez par exemple que la base du sang ne soit pas le fer mais le cuivre, et il serait bleu. Imaginez que la gravité soit deux fois supérieure à celle de la terre, et les créatures vivantes n'auraient certainement pas le même aspect. Imaginez que notre étoile ne soit pas le soleil, et nous procure un rayonnement plus faible, et la flore serait noire, pour absorber plus efficacement la lumière. Imaginez, comme Poincaré, de remplacer le carré par un cercle, et vous créez une géométrie non-euclidienne. Et ainsi de suite.

Si les spectateurs se rendent bien compte qu'on leur parle des origines de la vie, ils savent aussi une chose, c'est qu'il s'agit d'art et non de science. Comment, à part le contexte dans lequel nous voyons ces œuvres - galeries, centres d'art - savons-nous qu'il s'agit bien d'art, et non d'une planche anatomique ? Certains, à vrai dire, sont persuadés que ce qu'ils voient est bel et bien la trace d'un organisme vivant. Ils ne trouvent pas cela moins beau ou moins intéressant, et même s'ils voient l'œuvre dans un centre d'art, ils continuent à croire qu'il s'agit de documentation. Une question que l'on serait toutefois fondé à se poser serait de savoir pourquoi il s'agit bien d'art. De nombreux artistes prenant comme matériau de base un fait divers, par exemple, ou bien un pan de nature, on ne saurait tenir pour un marqueur de l'art le caractère réel ou fictif de ce qui a inspiré l'œuvre.

Gardons donc en suspens la réponse à cette question, et allons plus loin, avec Golnaz Behrouznia, tout au fond d'une vallée pyrénéenne, à Saint Bât.

En résidence au CIRPAC

La dernière évolution du travail de Golnaz Behrouznia l'a conduite au CIRPAC, le centre international de recherche de la pierre, des arts et de la culture.

Créé et animé par François-Xavier Poulaillon, plasticien et sculpteur, ce centre d'art propose à des artistes contemporains de s'emparer du médium si particulier qu'est la pierre. Le vœu de François-Xavier Poulaillon est d'amener des artistes à revisiter ce matériau, loin des conventions de la statuaire classique. Des plasticiens, comme Cyril Rouge, Jim Fauvet, se sont déjà succédé en résidence à Saint-Bât, mais aussi des écrivains, des photographes.

Si Golnaz Behrouznia a une pratique du volume, c'est plutôt avec des matériaux transformés, comme les mousses, les résines, les composants électroniques. Elle ne s'était jamais confrontée à un matériau naturel, auquel il faut enlever quelque chose pour produire une œuvre. Le mot « sculpter », rappelons-le, puise dans son étymologie latine l'action d'enlever de la matière – tandis que la plupart de la sculpture moderne procède par ajout de matière. Que pourrait donc faire Behrouznia avec un matériau qu'elle n'avait pas l'habitude d'utiliser, et dont a priori elle pouvait se sentir loin. En voyant les œuvres créées lors de cette résidence, la réaction immédiate du public l'entraîne à comparer les œuvres à des fossiles. Comme si le travail de Golnaz avec le vivant venait s'ancrer dans une trace laissée sur la pierre, que le public découvrirait.

Ce premier temps de la réception de l'œuvre – Golnaz Behrouznia a sculpté une dizaine de pièces pendant sa résidence de trois semaines, aidée par François-Xavier Poulaillon et le plasticien Matthieu Fappani – pourrait en être l'aboutissement. Les formes que l'artiste a sculptées sont en effet issues de l'univers de fiction biologique qu'elle tisse au fil



Série Apparitions, 2014, gravure sur roche de marbre © Golnaz Behrouznia - Photographie : Matthieu Fappani

des années. Mais ces empreintes sont-elles aussi autre chose que des « preuves par la pierre » ? C'est une question que l'on peut se poser, tant il serait peu satisfaisant pour l'esprit de considérer ces sculptures denses, ramassées, concises, comme uniquement le flash-back de l'œuvre existante. En un mot, et pour reformuler la question, les sculptures dans la pierre faites par Golnaz sont-elles autre chose que des empreintes, et ouvrent-elles d'autres portes dans sa pratique ?

En voyant deux de ses sculptures en marbre blanc, ce si beau marbre blanc de Saint-Béat, qui a fait sa réputation depuis l'empire romain, on remarquera les rehauts noirs portés au rotring sur les contours de la pièce. Et notamment sur cette pièce

qui met face à face deux de ses chimères, dont les prolongements filamenteux évoquent clairement les connexions filaires dont nos appareils électroniques sont bardés. Ce que l'on voit échappe clairement au domaine du fossile, à cause d'une part de ces rehauts, et d'autre part de cette finesse de détails dans la connectique sculptée – sauf à penser qu'il s'agirait de traces laissées par une très ancienne civilisation, disparue il y a plusieurs centaines de millions d'années. D'autres pièces sculptées par Golnaz nous montrent que l'artiste ne s'est pas contentée de reproduire son vocabulaire de formes dans la pierre.

Ainsi, une très étrange formation, sculptée dans le grès, nous montre une sorte de corps ovoïde



Série Apparitions, 2014, gravure sur roche de marbre © Golnaz Behrouznia - Photographie : Matthieu Fappani

se dressant au-dessus d'appendices. Sur le socle de la pièce, des traces fines laissent deviner des filaments, évocateurs de connectique. Le corps ovoïde, percé d'une fente, qui se dresse au-dessus du socle, ne pouvant être un fossile, de par son volume, il faut bien en comprendre le sens. Il émerge clairement de la pierre brute, comme une tension du vivant pour sortir de l'inanimé, mais il ne peut pas non plus s'affranchir de la pierre. Le mouvement, figé, de l'apparition de la vie, la contradiction apparente entre la pierre et l'organique, le fait encore que le « sol » garde la trace de flagèles, ou de fils électriques, tout nous amène vers une tension paradoxale, non-résolue, entre matières inconciliables, entre temporalités divergentes. Cette œuvre ne manifeste pas une trace fossile laissée par la fiction biologique de Golnaz Behrouznia, mais illustre au contraire un nouveau développement de son travail de

recherche, dans lequel le médium « pierre » vient ajouter les contraintes, et les dimensions qui lui sont propres. La pierre est dure, la pierre est ancienne, la pierre illustre les forces telluriques à l'oeuvre dans un temps long, celui de la terre. La pierre n'est pas vivante, au sens biologique du mot, mais elle rayonne, par sa structure cristalline.

De fait, il n'y a de contradiction qu'apparente entre la pierre et le vivant, puisque certaines formations, comme les stromatolites, sont issues de bactéries. Et si cette contradiction apparente entre la pierre et le vivant est résolue, pourquoi ne pas résoudre aussi cette contradiction apparente entre la pierre et l'électronique ? Les traces de connectique dont certaines sculptures de Behrouznia sont marquées seraient ainsi la tension de la pierre vers un âge futur, qui ferait pendant à cette concrétion du passé biologique dans la pierre dure et apparemment inerte. La pierre en tant



Série Apparitions, 2014, gravure sur roche de marbre © Golnaz Behrouznia - Photographie : Matthieu Fappani

que matériau, si elle pousse Golnaz Behrouznia à repenser son répertoire de formes, l'amène aussi à résoudre les apparents paradoxes temporels dont la pratique de la sculpture sur pierre seraient handicapée. Sa fiction biologique trouverait ainsi un terrain particulièrement fécond dans la pierre – qui de par sa nature même accentue les pièges que nos sens nous tendent. Oui, la pierre est dure et semble éternelle, mais elle fut un jour, pour certaines d'entre elles, un amas de minuscules bactéries produisant du calcaire pour se protéger ! Ce calcaire, par le biais de réchauffements et de compressions a pu devenir du marbre. Pour Golnaz Behrouznia, ce marbre peut devenir un média communicant. Les contradictions entre le temps long de la pierre, et le temps court, toujours plus court de l'informatique et de l'électronique, seraient ainsi résolues ?

Voilà revenir la question de savoir si c'est de l'art, et

pourquoi c'est de l'art ? Dans la logomachie actuelle dont se repaissent certains artistes et universitaires, selon laquelle « l'art interroge la science », il y a beaucoup de naïveté et beaucoup de paresse de la pensée. Comme si le fait d'écrire le mot « interroge » suffisait pour réellement interroger. L'art peut poser des questions, et à vrai dire, dans une pratique contemporaine, il n'est jamais aussi intéressant que quand il en pose. La pratique de Golnaz Behrouznia, lors de sa résidence de trois semaines au CIRPAC, montre comment une artiste peut s'inscrire dans une démarche à la fois scientifique et artistique, en pointant du doigt d'apparents paradoxes, comme ceux de mettre sur un même plan le temps long et le temps court, le minéral et le vivant, le naturel et l'artificiel. La pensée scientifique ne s'arrête pas aux apparences, mais procède par hypothèses et vérifications quantifiables et reproductibles. Quand



Série Apparitions, 2014, gravure sur roche de marbre © Golnaz Behrouznia - Photographie : Matthieu Fappani

elle ose proposer des « fictions », c'est pour mieux saisir la réalité de l'univers physique.

Le travail d'une artiste comme Golnaz Behrouznia se situe dans cette ligne-là, avec ses fictions biologiques, qui dépassent le temps instantané, et qui préfigurent un temps futur.

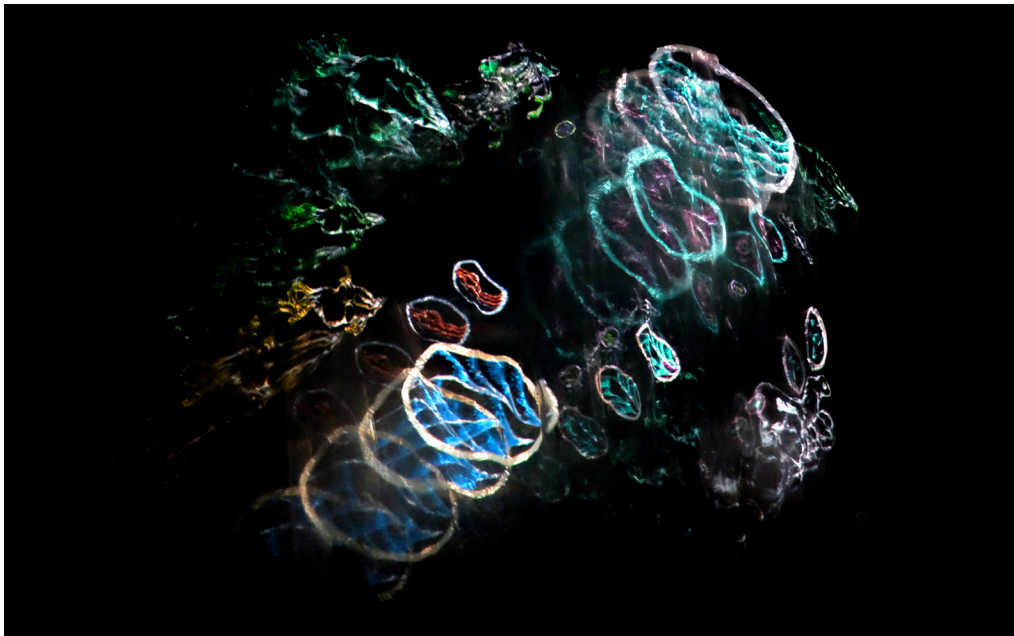
Est-ce que son art ne serait pas, finalement, une façon de faire prendre conscience à chacun des échelles de temps différentes dans lesquels nous vivons ? Est-ce que son art ne nous aiderait pas à sortir de la mince capsule du présent, dans laquelle nous sommes emprisonnés ? L'art nous rappelle une réalité enfouie, et nous libère en nous amenant vers une nouvelle réalité. Voilà peut-être pourquoi les sculptures de Golnaz Behrouznia dans la pierre créent ce sentiment de reconnaissance, parce qu'elles rappellent un temps passé, et qu'elles appellent un temps futur, donnant ainsi un apaisement à cette torture de la conscience humaine, qui sait mouvoir le corps dans un temps court, si court, alors que les prodiges de l'esprit lui ouvrent les voies de la quasi-éternité.

© Xavier Malbreil, juin 2014 - Turbulences Vidéo #96

Lumina Fiction a été créé à Pamiers, par Golnaz Behrouznia, avec la structure Les Mille Tiroirs.

Le fonds d'aide aux projets numériques du CNC, le DICRÉAM, lui a permis de réunir tous les éléments nécessaires à sa production. Voilà pour fixer le cadre factuel de cette œuvre, qui intervient après plusieurs années de travail en commun de l'artiste iranienne Golnaz Behrouznia avec ses partenaires, qui sont aussi ses anciens professeurs à l'université de Toulouse-Jean-Jaurès, Xavier Malbreil, directeur des Mille Tiroirs, et François Donato, musicien, programmeur, membre du collectif éOle. Pour les amateurs d'art, qui sont déjà accoutumés aux œuvres d'art numérique, *Lumina Fiction* est une installation, comme ils en ont déjà vu d'autres, interactive bien entendu, et qui invite les spectateurs à pénétrer à l'intérieur pour l'expérimenter. Les mots d'immersion, d'interactivité, s'ils sont déjà largement partagés, et connus de beaucoup, ne suffiront toutefois pas à rendre compte de la spécificité de cette œuvre, parce qu'en disant qu'il s'agit d'une œuvre immersive, ou interactive, on n'en saura guère davantage. Physiquement, c'est une installation composée d'écrans en mousseline, sur lesquels un projecteur envoie des animations créées par Golnaz Behrouznia à partir de ses dessins d'un monde biologique imaginaire. Le spectateur, quand l'œuvre est montée comme elle se doit de l'être, peut cheminer à l'intérieur de la structure flottante, et interagir, bien évidemment, avec la vidéo, avec les sons, grâce à des capteurs disposés autour de l'œuvre. Les formes mouvantes, alors, lui sembleront se matérialiser

en trois dimensions, et tantôt le caresser, tantôt l'envelopper, tantôt menacer de l'avaler. Ce que l'on attend d'une œuvre immersive et interactive est déjà réalisé, à savoir cette participation du spectateur avec l'œuvre, et cette rencontre entre plusieurs techniques, pour parvenir à la fameuse « œuvre d'art totale », qui fait du spectateur un créateur associé à l'œuvre, par son cheminement, comme l'ont annoncé, espéré, les théoriciens de l'art depuis le milieu du XIX^{ème} siècle jusqu'à nos jours, qu'il s'agisse de Richard Wagner, de Joseph Beuys, de Tadeusz Kantor, de Nicolas Bourriaud et tant d'autres encore. La voilà donc, cette œuvre dans laquelle le spectateur est censé jouer, expérimenter, s'émerveiller aussi ? La voilà, cette œuvre à découvrir avec son corps tout entier, et non plus seulement ses yeux, ses oreilles, son intellect. La voilà, cette œuvre qui utilise au mieux les technologies contemporaines, et qui va peu à peu se modifier, au cours des différentes occurrences, et selon l'interaction des spectateurs. Cette œuvre enfin qui dépasse la dichotomie entre les œuvres-objet et les œuvres-concepts, puisqu'elle est tout à la fois matérielle, présente, et potentielle, virtuelle. Mais cela nous dit-il enfin ce qu'est *Lumina Fiction* ? Si les spectateurs ressentent, quand ils l'expérimentent, de telles sensations, où se mêlent émerveillement et inquiétude, c'est qu'il doit bien y avoir quelque chose, là-dedans, qui touche un peu plus loin que la promesse habituelle des installations numériques, que l'on pourrait parfois réduire à un



Lumina fiction 2, 2017 © Photographie : VIDEOFORMES 2017

simple retour narcissique. Il y a dans cette œuvre, qui s'appuie sur les dessins de l'auteure, depuis toujours obsédée par le vivant, comme un voyage aux origines, quand la lumière, permettant la photosynthèse des algues, des plantes les plus primitives, puis des organismes archaïques, a permis que se crée une vie plus complexe, végétale, animale, et parfois un peu des deux, dans la soupe initiale. La lumière agit sur la matière, et quand la mayonnaise prend, cela s'appelle la terre, Terra, et quand elle ne prend pas, ou qu'elle ne prend plus, cela s'appelle la Lune, ou Mars, des endroits où l'on est déjà allé, où l'on va bientôt construire des bases, mais où l'on regrettera, c'est entendu, l'eau, les sangsues sur la peau, les tiques sur son chien, les orties, et toutes les choses urticantes, ou violentes, comme la ciguë, les piranhas, les tigres, les dragons. *Lumina Fiction* est ce moment où tout est possible, et c'est cela aussi que le spectateur ressent, quand il peut cheminer entre les voiles de l'installation. Cette fiction autour de la lumière, sans quoi il n'est pas de spectacle, nous ramène à ces moments de ténèbres, où le pire serait toujours possible mais où la vie serait aussi une éventualité. La fiction de la lumière, pour avoir la chance de dire « je suis en vie ».

© Xavier Malbreil, *Catalogue Mondes sensibles - Géographies de la perception*
9ème biennale internationale des Bains Numériques d'Enghien-les-Bains et de l'exposition
Hémisphères sous l'impulsion du centre des arts et du Réseau Arts Numériques - 2016
- Turbulences Vidéo #96

Ecosystème fictif

par Philippe Baudelot

Lumina Fiction de Golnaz Behrouznia est une œuvre multimédia, immersive et interactive, autour du vivant, qui fera vivre aux spectateurs un voyage à l'intérieur de son monde imaginaire.

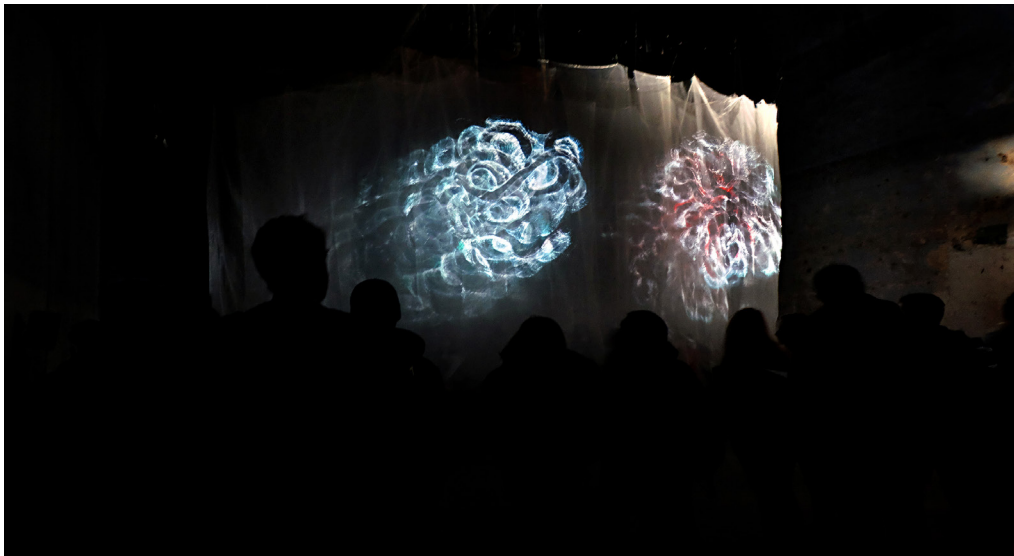
Un écosystème fictif interactif

Sa fiction biologique est en osmose avec le souci contemporain lié à l'écologie profonde. Dans un lieu spacieux et obscur, une structure spatiale composée des couches d'un voile translucide, occupe l'espace comme une architecture organique flottante. D'infimes créatures lumineuses, chimériques et imaginaires, prennent vie sur les voilages de ce corps géant, évoluent et se déplacent, mettant en scène et donnant vie à une fiction biologique en perpétuel changement. Des ambiances sonores émergent discrètement et évoluent suivant les états de cet univers. À la fois autonome et sensible à la présence extérieure, cet écosystème fictif déclenche des réactions visuelles et sonores et évolue suivant les comportements des visiteurs. La forme produite est signifiante en elle-même, accentuant la fonction essentielle de l'écran : donner à voir la chose et, simultanément, désigner l'action de montrer. La blancheur du tissu pourra par ailleurs évoquer une peau, ou bien les filaments d'une toile d'araignée géante. Enfin, le fait que de longs bras et tentacules, partent de la forme centrale pour aller vers les fenêtres, vers

les poutres, évoquera les formes de l'architecture contemporaines conçue par ordinateur, comme les travaux de l'architecte anglo-irakienne Zaha Hadid. *Lumina Fiction* est en elle-même conçue comme un corps complexe vivant, composé d'une pluralité d'êtres et de mouvement. Elle trouve son unité par son interaction globale avec les actions des visiteurs. Ainsi, les rapports du réel et de l'artificiel, de la matière virtuelle et de la matière réelle, de la biologie scientifique et de la fiction artistique sous-tendent la conception de l'œuvre, se croisent et se placent dans la génération interactive du projet. La perception du vivant proposée au visiteur en présence de *Lumina Fiction* le mènera vers une ontologie de l'attention, un état d'esprit qui fait de la conscience un co-auteur du monde, bienveillant, mais attentif.

Entre l'Art et la Science

Les formes, et le répertoire de formes créées par l'artiste, dressent un tableau d'un monde post-humain, ou d'un monde extra-terrestre, dans lequel la technologie se serait hybridée avec la biologie. C'est donc bien d'une fiction biologique qu'il s'agit,



Lumina fiction 2, 2017 © Photographie : VIDEOFORMES 2017

dont le récit génétique serait perdu, mais dont le spectateur verrait la manifestation. *Lumina Fiction* propose une création, un système, inspirée des principes de vie et d'un écosystème réel, et utilise les nouvelles technologies pour incarner ces comportements inspirés du réel biologique. Golnaz Behrouznia a construit le scénario de ces deux derniers projets, *Lumina fiction* et *Connexa Viva*, à travers des discussions et observations avec Mathilde Malbreil, docteur en biologie et spécialiste de la communication chez les micro-champignons et les végétaux. Pour *Lumina Fiction* le dispositif interactif a été pensé pour faire le lien entre les inspirations biologique et la création artistique, où le spectateur est amené à se questionner sur les rapports des milieux et des êtres vivants. Le fait de mettre en scène un dispositif là où l'évolution des créatures se trouve dépendante et liée à leur rapport à toute intervention et comportement dans leur milieu, est le moyen de rejouer le lien fort de toute entité naturelle avec les écosystèmes. Des liens qui ne sont parfois pas directement perceptibles dans la nature. *Lumina fiction* est perçue comme un corps réceptif et sensible aux changements de paramètres de son environnement. *Lumina Fiction* propose une sorte d'écosystème fictif avec ses propres lois et cherche à provoquer le questionnement du visiteur sur les relations de la vie virtuelle et de la nature et l'interpelle sur un sujet qui se situe à la croisée des sciences et de l'imaginaire. en cela, Golnaz Behrouznia rejoint tout un courant de la science moderne, qui depuis quelques siècles s'est essayée à penser le monde autrement que comme un phénomène à observer. une science spéculative, expérimentale, qui postule des hypothèses bizarres.

© Philippe Baudelot *Catalogue Mondes sensibles - Géographies de la perception*
9ème biennale internationale des Bains Numériques d'Enghien-les-Bains et de l'exposition
Hémisphères sous l'impulsion du centre des arts et du Réseau Arts Numériques - 2016
- Turbulences Vidéo #96

Creators

Golnaz Behrouznia

propos recueillis par Julia Krolik

From the beginning, Golnaz Behrouznia has been interested in natural sciences and the observation of microscopic life in all its dimensions.

Today she connects her artistic vision to her passion for living. The media she works in, sculpture, video installations and drawings, are all in the same realm – the creation of a hybrid world that meets biology and artistic universe. Like sciences that advance by a dialectic between assumptions, reactions and confirmations, she wants to evolve her practice as a visual artist with questionings, tests and challenges. In one word, she provokes the image of science that reconciles with the imaginary world, and creates new autonomous worlds, in which, ideally, it can bring new visions.

Which came first in your life, the science or the art?

At first, I think it was the natural science, thanks to my mother, who helped me develop an interest in nature. When other children were watching cartoons, my mother made me watch nature documentaries. She used to take me with her to the hills of our region in the south of Iran, to show me wild plants, their function and contributions as well as to teach me to observe nature. I started to learn drawing and painting techniques when I was 9.

Which sciences relate to your art practice?

My art deals with questions surrounding biology. In addition, there are questions surrounding virtuality, generation and algorithms. My art also focuses on topics such as artificial and synthetic shapes and functions, and their connection with questions surrounding biological lifeforms.

What materials do you use to create your artworks?

It varies. Today I mostly work in digital arts, creating interactive installations and mapping my organic video animations. I have also created sculpture and drawing artworks.

Artwork/Exhibition you are most proud of:

My immersive interactive installation *Lumina Fiction* at Bains Numériques Biennial 2016:

“SCIENTIFIC CHALLENGE: Bright, fanciful and imaginary creatures take life on the lace curtains of a huge body. They evolve and move, staging a biological fiction which does not stop changing. An

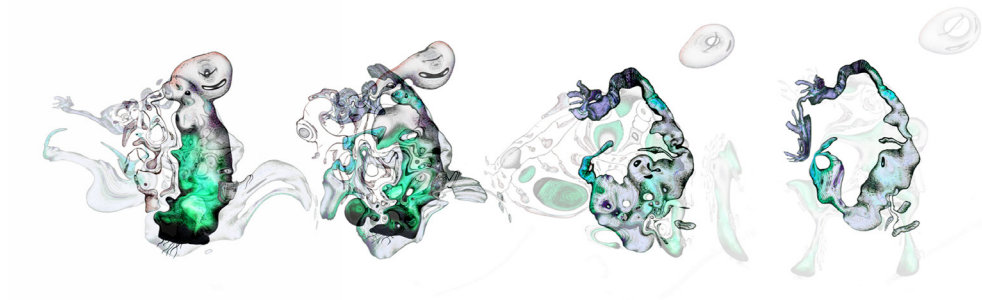


Our Metacommunication, Darling, 2016, scénographie en objets prolongés d'une table à manger © Golnaz Behrouznia

imaginary and technological ecosystem.

ARTISTIC CHALLENGE: This multimedia, immersive and interactive work from Golnaz Behrouznia, is centred on the alive and made the spectators live a journey inside an imaginary

world. In a vast and dark environment, a spatial structure occupies the space as a floating organic architecture. Sound atmospheres emerge discretely, according to the states of this universe. At the same time, this fictitious ecosystem, autonomous and sensitive to the outside presence, activates visual



Laboratory artifex #24, 2012, dessin technique manuel et numérique © Golnaz Behrouznia

and sound reactions and evolves according to the visitors' behaviour." – CDA d'Enghien-les-Bains

Which scientists and/or artists inspire and/or have influenced you?

In the sciences, Fransisco Varela, Karl Sims, Jon McCormack. In illustration, Jerome Boch, Luigi Serafini and his Codex Serafinianus. I also like the film director David Cronenberg.

Is there anything else you want to tell us?

I would like to share my biography: "Born in 1982 in Shiraz (Iran), Golnaz Behrouznia oriented herself from a young age in visual arts. She began practicing sculpture while studying fine arts in Tehran and, after that, continued her work as a professional artist. In Iran, she participated in fifteen solo and group exhibitions in Tehran, Isfahan and Shiraz and won several awards at festivals and biennials. In 2008 she decided to go to France to continue her artistic career. Fascinated by multimedia, she studied Digital Media Design in in Toulouse. She has presented her work in the form of sculptures, video installations and paintings in different places like the "Musée des Abattoirs", "La salle des Illustres" and "la Fabrique culturelle" in Toulouse, the "Salle Espalioux" in Pamiers, the "Salle Aubette" in Strasbourg and the "PAD" art fair in Paris."

© propos recueillis par Julia Krolik, 2016, for emagazine artthescience.com - Turbulences Vidéo #96



Portrait Vidéo Golnaz Behrouznia

Retrouvez le portrait Vidéo de Golnaz Behrouznia sur
notre page Vimeo :

«VIDEOFORMES ARTISTS GALLERY»

<https://vimeo.com/203180284>

Plus d'informations sur Golnaz Behrouznia :

<http://www.golnazbehrouznia.com/>

Ich bin ein Berliner

par Alain Bourges

À une époque où les français s'interrogent sur la bonne façon de considérer leur histoire, partagés entre la fascination du « roman national » et l'héritage de leur tradition scientifique, nos voisins allemands passent par la télévision pour revenir sur leur passé sans la moindre complaisance.

Les trois séries ici abordées ne datent pas toutes de cette année mais il m'a semblé judicieux de les rassembler pour tenter de comprendre de quels ressorts elles jouaient pour traiter un demi-XXème siècle particulièrement douloureux.

Deutschland 83

Il existe un style télévisuel allemand déprimant que j'appelle le style « Derrick », du nom de cette série qui a imperturbablement décliné un nuancier de couleurs atones où prédominaient les verts et les gris. Lorsque l'on compare cette esthétique à la pétulance des séries américaines, à l'audace esthétique de certaines séries britanniques ou à l'élégance asthénique des séries scandinaves, on s'interroge sur un tel refus de toute séduction. Une thèse personnelle (et certainement fausse) me fait croire qu'à l'époque de la pellicule, ces couleurs désaturées aux dominantes verdâtres étaient dues aux pellicules Agfa et qu'une fois l'habitude prise, on avait conservé ce style. Quoiqu'il en soit, se

lancer dans une série telle que *Deutschland 83* implique de se résoudre à subir une esthétique de centre des impôts et ne compter que sur la qualité de l'histoire. D'autant que la lenteur et la froideur de jeu n'augmentent pas le charme premier d'une série qui réussit, malgré tout, par on ne sait quelle magie, à captiver.

Dans *Deutschland 83*, tout est vérifiable, exactement restitué des années 80 et plus précisément des derniers moments de la Guerre Froide où l'Europe s'apprêtait à basculer vers la paix alors que la guerre n'avait jamais semblée si proche. Pas une Trabant ne manque à l'appel, ni de ces cigarettes infumables ou de ces cafés imbuables qui agrémentaient le quotidien de l'autre côté du rideau de fer. L'écart entre une Allemagne moderne et américanisée et sa soeur figée dans les années 50 est posé comme une donnée objective, sans jugement. Après tout, les choses ne fonctionnaient pas très bien à Berlin Est, mais la vie n'y était ni pire ni meilleure qu'à l'Ouest tant qu'on n'exigeait pas qu'elle soit autrement.



Deutschland 83, créée par Anna Winger et Joerg Winger, 2015

De l'autre côté, à l'Ouest, les militaires côtoient les communautés pacifistes au sein d'une société de consommation moderne, largement américanisée mais divisée par des aspirations contradictoires. La Bande à Baader n'est pas évoquée, sinon par le biais de l'attentat commis par Johannes Weinrich, le bras droit de Carlos, contre le centre culturel français de Berlin-Ouest.

Au-delà d'une reconstitution minutieuse, c'est une analyse socio-politique fine de l'époque qui se développe avec, notamment, l'émergence des communautés pacifistes et l'intrusion du SIDA. Avec le temps, nous avons oublié la simultanéité de ces événements. Nous nous les représentons mais sans nécessairement en comprendre les interactions. *Deutschland 83* nous montre que ceux d'alors vivaient simultanément le déploiement des missiles Pershing II + l'irruption du SIDA + la révolte de la jeunesse + le mur de Berlin. Et c'est une leçon d'histoire.

Deutschland 83 se situe donc en 1983, au moment où Reagan déploie ses Pershing II en Allemagne, soulevant une massive protestation

pacifiste de la jeunesse allemande. De l'autre côté de la frontière mais aussi au sein de tous les milieux où elle est infiltrée en RFA, la Stasi est sur les dents. Aiguillonnée par la Russie d'Andropov, elle se persuade que l'installation des missiles est la première étape d'un affrontement nucléaire. Dans ce contexte tendu, Moritz, une jeune garde-frontière, se trouve infiltré par la Stasi au plus haut niveau de l'armée ouest-allemande. Plus largement, c'est le récit de la vie de deux familles, dans chaque Allemagne, qui structure le récit. D'un côté la famille du jeune espion, avec sa mère gravement malade, sa tante qui le recrute pour la Stasi et Annett sa petite amie stalinienne, de l'autre celle du général allemand, avec Yvonne, sa fille pacifiste, Alex, son fils, lui aussi militaire, mais en rupture de ban politique et sexuel et sa femme confrontée à lente explosion de la famille. Deux familles qui se détruisent lentement, minée par un conflit dont ils ne sont que les accessoires.

Réduite au cadre d'une famille, la démonstration de l'opposition de deux systèmes antagonistes pourrait tenir sur une scène de théâtre. Il y a trois

bonnes raisons à cette économie : elle permet de creuser la psychologie des personnages en ce qu'ils ont de plus intime, elle limite le nombre de ces personnages à l'essentiel et donc aux liens et aux interactions fondamentales, enfin elle évite l'abstraction d'un propos historique trop impersonnel. Après tout, depuis *Le Cid* ou *Roméo et Juliette* et jusqu'à *Dallas*, le conflit entre deux familles est un modèle tragique largement éprouvé. Davantage que pour les Pershings et la Stasi, on se surprend même à se passionner pour les sentiments du jeune espion, écartelé entre son amour pour sa fiancée est-allemande et son flirt imposé avec la fille du général.

Il faut donc accepter cette condensation qui réduit les personnages à des sortes de rats de laboratoire. Une série peut-être une expérimentation narrative, une vérification de formes anciennes ou même une thèse historique illustrée. Tout est possible. Au prix, parfois, de dérapages, comme dans cet épisode invraisemblable où Alex, le fils du général, prend en otage un général américain dans un bordel. Mais l'essentiel est qu'insensiblement, nous parvenions à nous reconnaître dans chacun des personnages, qui sont tous les facettes d'une même histoire et qu'ainsi cette histoire immensément complexe faite de politique, de rapports de force, d'enjeux de pouvoir mais tout autant faite de chair et de sang, d'affects, de passions et de trahisons petites ou grandes, de blessures et de fidélités, devienne nôtre.

Unsere Mütter, unsere Väter (Generation War)

Le premier choc, à la vision de *Unsere Mütter, unsere Väter* est d'y reconnaître deux des acteurs de *Deutschland 83* : Ludwig Trepte qui interprète Alex, le fils de général qui se découvre homosexuel est ici un juif et Sylvester Groth, qui jouait le rôle d'un officier de la Stasi, devient un SS chargé de la traque des juifs. Les coïncidences sont trop

flagrantes pour que le spectateur ne puisse faire de rapprochements.

Cette mini-série en trois épisodes (ou ce long téléfilm en trois parties) narre le destin de cinq jeunes berlinois tout au long de la Seconde Guerre mondiale. Trois garçons dont deux frères et un juif et deux filles élevés dans le même quartier et soudés par une amitié d'enfance. Aucun d'entre eux ne souscrit à l'idéologie nazie. Chacun connaîtra un sort différent, une des filles deviendra une chanteuse célèbre grâce à son amant de la Gestapo, l'autre sera infirmière sur le Front de l'Est, le garçon juif sera déporté mais parviendra à s'enfuir et survivre au cœur d'un monde résolument hostile, l'un des frères sera un valeureux officier, son frère un soldat réticent. Deux mourront, pas ceux que l'on attendait ni dans les conditions que l'on imaginait.

Plus artificielle encore que dans *Deutschland 83*, la proposition de départ est éventée dès les premières séquences. Ce groupe d'amis, on le devine tout de suite, se scindera en cinq trajectoires distinctes et chacune de ces trajectoires se verra à la fois illustrative et exemplaire des années de guerre. Fondé donc sur 5 récits parallèles, le schéma narratif est simple : chaque personnage sera contraint par les événements à une révolution intérieure : le soldat pacifiste se sacrifiera par panache, l'officier exemplaire, au contraire, désertera, le juif, de victime, deviendra résistant, l'arriviste complaisante se rebellera et refusera de plier devant la Gestapo. La bonne camarade, qui a traversé la guerre comme infirmière, sera la seule à rester ce qu'elle est, comme protégée par son humanité. La dernière séquence montre les quatre survivants réunis dans le même bar pour célébrer leur amitié retrouvée.

Ainsi conclue, *Unsere Mütter, unsere Väter* s'affirme non comme le portrait de la génération de la guerre, comme le prétend le titre anglais, mais comme celui d'une minorité qui ne voulut ni du nazisme ni de la guerre et s'y trouva impliquée

93

par l'époque. Une séquence trouble ce tableau trop simple : celle où, la guerre terminée, le garçon juif se présente à l'administration pour mettre à jour ses papiers et tombe sur le gestapiste qui l'avait fait déporter, reconverti dans la nouvelle bureaucratie sous autorité américaine. La complaisance de l'officier américain présente ajoutée à l'impuissance du garçon juif sonnent particulièrement faux mais la scène rattrape l'impression d'une pérennité d'une Allemagne tolérante et généreuse au travers ce qui pourrait passer pour un « accident » de l'histoire.

Le récit de groupe, sur le modèle américain, pêche souvent par bons sentiments. *Band of brothers* est l'exemple même du genre. L'objectif de ces histoires est si clairement avoué de faire de chaque vie un exemple et d'assigner à chacun une place dans le melting-pot humain qu'on se résout bien vite à attendre la fin de la leçon de morale. C'est pourquoi, en dépit de ses moyens et de sa sophistication, *Unsere Mütter, unsere Väter* convainc moins que *Deutschland 83*. En dépit de son schématisme, cette dernière s'ancre dans la famille, c'est à dire l'espace où la morale, justement, prend racine. Elle n'a donc pas à claironner une partition qu'elle déroule implicitement. La famille comme concrétion de la nation, l'espace intime comme noyau de l'espace collectif, on en dit ainsi beaucoup plus de la fidélité, de la trahison, de l'amour, des haines, du courage ou de la faiblesse et de toutes ces choses de l'âme.

Ku'damm 56 (Berlin 56)

J'ai évoqué plus haut le sens que produisaient la présence de deux mêmes acteurs dans *Deutschland 83* et dans *Unsere Mütter, unsere Väter*. Dans *Ku'damm 56*, sous les traits de Monika, on retrouve Sonja Gerhardt qui, dans *Deutschland 83*, tenait le rôle d'Annett, la fiancée du jeune espion, communiste et patriote sincère, qui devient informatrice de la Stasi pour se débarrasser d'un

galant envahissant. Et puisque l'on en est à la famille, celle que nous dissèque avec une joyeuse férocité *Ku'damm 56* (ou *Berlin 56*) est particulièrement réussie.

Propriétaire d'une école de danse de salon, madame Schöllack a trois filles : Helga, Eva et Monika. La première est fiancée et se marie, la seconde manœuvre pour séduire son patron psychiatre, la dernière ne rêve que de danser le Rock-and-Roll, au grand désespoir de sa mère qui estime 1) qu'au delà du fox-trot, il n'y a plus que des musiques de nègres, 2) qu'une fille n'a pour avenir que le mariage et c'est même pour cela qu'elle lui a fait étudier les arts ménagers. Les hommes sont en retrait de cet univers féminin. Le père a officiellement disparu au cours de la guerre, Fritz, le collaborateur de madame Schöllack, joue le rôle de père de substitution, quand au psychiatre spécialiste des troubles nerveux féminins et adepte des électro-chocs, il se tient poliment à distance des conflits familiaux. Et tandis que le mariage idéal d'Helga, l'aînée, vire au fiasco, survient un beau parti, ténébreux à souhait, que madame Schöllack pousse dans les bras (qui n'en veulent pas) de Monika. La tentative d'idylle virera au tragique.

On pourrait voir dans cette histoire un conflit entre une société traditionnelle, fondée sur les valeurs et une discipline rétrogrades et une jeunesse transportée par le Jazz et le Rock qui se libère de cette oppression. Certes, mais ce conflit s'incarne. C'est au travers des corps que s'expriment les tensions qui contrarient une organisation sociale de façade, qu'il s'agisse des corps qui valsent sagement à l'école de danse, des corps tétanisés des hystériques que le psychiatre traite aux électrochocs, du corps libre et radieux de Monika lorsqu'elle danse le rock-and-roll ou du corps frustré de sa soeur aînée allongée aux côtés d'un homme qui ne la désire pas. L'espace de l'école de danse est dédié aux corps, celui du psychiatre aussi, qu'il s'agisse dans le premier cas de les calibrer aux



Ku'damm 56, créée par Annette Hess, 2016

normes de la bienséance, dans le second d'en traiter les comportements aberrants. Et les choses sont ainsi montrées que l'on ne doute pas que le premier, condensé d'une société tout entière, n'alimente le second. Car tout ce petit monde n'est qu'un décor fragile. Les tiroirs regorgent de souvenirs atroces. L'anti-communisme et le racisme affichés, l'assujétion des femmes, tout cela sent trop un passé loin d'être liquidé.

Satire vigoureuse d'une époque que 1968 a fait voler en éclat, *Ku'damm* n'épargne rien, ni l'hypocrisie des puissants, ni les passés troubles des parents, ni le désir sexuel de la jeunesse. On est pris à contre-pied lorsque Fritz, le personnage le plus compréhensif, révèle calmement à Monika qu'il était SS pendant la guerre et qu'il l'était par conviction. On est mal à l'aise d'imaginer qu'Helga tout comme Monika, finiront entre les électrodes du psychiatre, la première pour payer les désirs refoulés de son mari, la seconde pour sa joie de vivre assassinée par un élégant et riche salaud. *Ku'damm* n'épargne rien ni personne mais traduit avec une réelle puissance théâtrale ce qui fait du corps physiologique un corps social.

Pourquoi ai-je pensé à Brecht ?

Photogénie des ruines

par Gilbert Pons

« ... une ruine est plus pittoresque qu'un édifice neuf ».
Uvedale Price, *An essay on the picturesque* (1796)

« Qu'elle sauve de l'oubli les ruines pendantes... »
Baudelaire, *Le public moderne et la photographie*

Depuis le début du siècle les ruines récentes sont à la mode ; moins celles causées par les guerres ou les cataclysmes naturels que par les crises économiques. Coups d'œil critiques sur quelques ouvrages publiés ces derniers temps.

Il y eut, aux XVII^e et XVIII^e siècles¹, une vision poétique des ruines qui fit florès, où s'illustrèrent, par exemple, Piranèse, Hubert Robert, William Turner, Caspar David Friedrich ; Denis Diderot et William Gilpin en firent l'éloge ; quant à l'arrière-plan philosophique, ce fut l'affaire de Volney. « Tous les hommes ont un secret attrait pour les ruines », affirmait Chateaubriand². Cet engouement pour

les édifices anciens dégradés par les intempéries, les guerres, les pillages, pour les vieilles bâtisses envahies par le lierre et les ronces, pour les lieux laissés à l'abandon, n'a depuis lors jamais disparu, même s'il connut, au XX^e siècle notamment, une relative éclipse. Il resurgit de nos jours avec une vigueur nouvelle, dans la photographie en particulier ; mais, comme si le temps avait connu une accélération soudaine, ce sont des constructions récentes, urbaines pour la plupart, qui ont la faveur des artistes ou présumés tels : usines et prisons désaffectées, gares désertes, grands hôtels délabrés, cinémas et casinos décrépits, bibliothèques, asiles et hôpitaux ouverts aux quatre vents. La déconfiture économique de Detroit (Michigan), ville prospère, ville phare de l'industrie automobile à l'époque des belles

1 - Je mets à part les représentations de cataclysmes, de villes en flammes, de temples démolis, dus au mystérieux, au génial peintre bicéphale Monsù Desiderio (François de Nomé et Didier Barra, tous deux natifs de Metz, actifs à Naples dans la première moitié du XVII^e siècle). Cf. Pierre Seghers, *Monsù Desiderio ou le théâtre du monde*, Robert Laffont, 1981 ; Michel Onfray, *Métaphysique des ruines, la peinture de Monsù Desiderio*, Mollat, 1995 ; *Monsù Desiderio, un fantastique architectural au XVII^e siècle*, Éditions Serpenoise-Metz, Musées de la Cour d'Or, 2004.

2 - *Le génie du Christianisme, II* (1802), GF-Flammarion, 1966, p. 40.



Detroit, vestiges du rêve américain, Steidl, 2010 © Yves Marchand & Romain Meffre

américaines, la division par trois du nombre de ses habitants en quelques décennies, la dégradation de ses bâtiments les plus prestigieux, autant de circonstances qui ont favorisé la venue des *paparazzi* de la décrépitude³. Nombre d'ouvrages richement illustrés et d'expositions à succès⁴

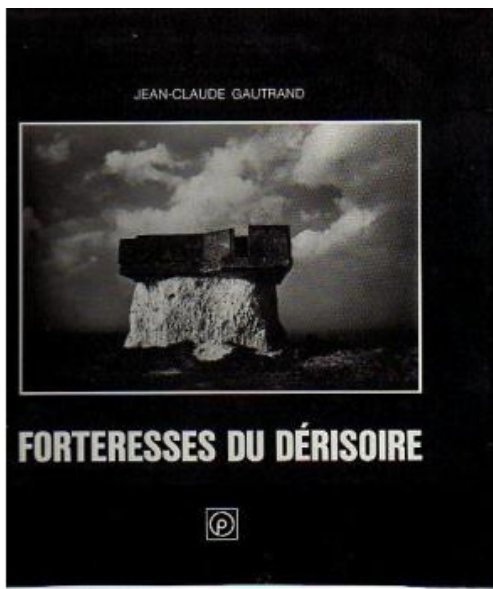
3 - Outre les amateurs de spectacles désolants soucieux de les convertir en trophées séduisants et parfois lucratifs, des hommes de plume ont jeté eux aussi leur dévolu sur la ville sinistrée pour en faire le cadre d'un roman, d'un récit ou d'une enquête : Jeffrey Eugenides, situe dans sa ville natale *Virgin Suicides* (1993) et *Middlesex* (2002) ; Mark Binelli, *Detroit City is the Place to Be* (2012), *The last days of Detroit* (2013) ; Charlie Leduff, *Detroit : an american autopsy* (2013) ; Dora Apel, *Beautiful Terrible Ruins : Detroit and the Anxiety of Decline* (2015) ; Alexandre Friederich, *Fordetroit* (Allia, 2015) ; Thomas B. Reverdy, *Il était une ville* (Flammarion, 2015).

4 - À la *Tate Britain* de Londres, par exemple, au printemps 2014.

l'attestent, l'enthousiasme du public pour ces vanités d'un nouveau genre a rejoint l'engouement de ces chasseurs d'images : citons, pour la seule ville de Detroit, le Chilien Camilo José Vergara (un pionnier en la matière), les Américains Andrew Moore, Sean Doerr, Sean Hemmerle, les Français Yves Marchand & Romain Meffre... ; quant à ceux, incomparablement plus nombreux, qui se sont engouffrés dans la brèche, un peu partout dans le monde, leur liste⁵ ne cesse de s'allonger.

« Une tour ruinée, un arc gothique et les ruines de châteaux et d'abbayes sont les plus riches legs de l'art ; et consacrés par le temps, ils sont

5 - Citons encore, sans souci d'ordre ou de hiérarchie, les Allemands Christian Richter et Matthias Haker, La Polonaise Anna Mika, l'Américain Kieron Connolly, la Britannique Rebecca Lilith Bathory, les Français Romain Veillon et Sylvain Margaine.



peut-être aussi dignes de notre vénération que les ouvrages mêmes de la nature. » (William Gilpin, *Trois essais sur le beau pittoresque* (1792), Éditions du Moniteur, 1982, p. 44.) Aux yeux du vénérable inventeur de l'adjectif *pittoresque*, les ruines qui apparaissent ici ou là dans un paysage — des ruines de luxe, pour ainsi dire — n'ont de valeur qu'à proportion de la singularité qu'elles lui octroient par leur présence, elles sont en quelque sorte des révélateurs, des amplificateurs de sa beauté, de son pouvoir évocateur ; mais le phénomène inverse n'est pas moins vrai, du reste, si les peintres les représentent souvent d'assez loin, c'est que leur profil se détachant sur l'horizon retient leur intérêt — la chose est particulièrement sensible dans les lavis de Victor Hugo où la silhouette d'un château moyenâgeux se découpe sur un ciel menaçant — ; destinées à l'humanisation d'un paysage réputé plus ou moins sauvage ou inhospitalier, ces ruines, donc, manifestent l'héroïque vanité des efforts accomplis par les hommes afin d'affirmer leur existence en résistant à la force destructrice de la nature, de leurs congénères aussi bien, même

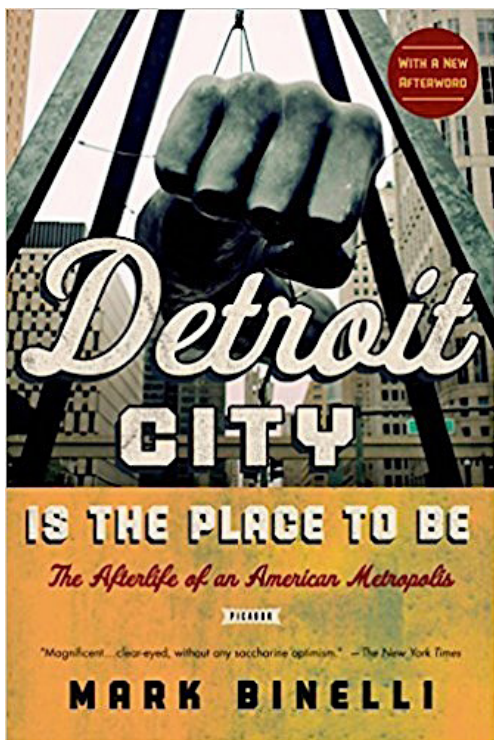
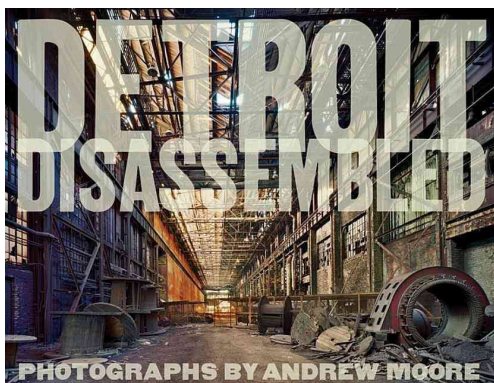
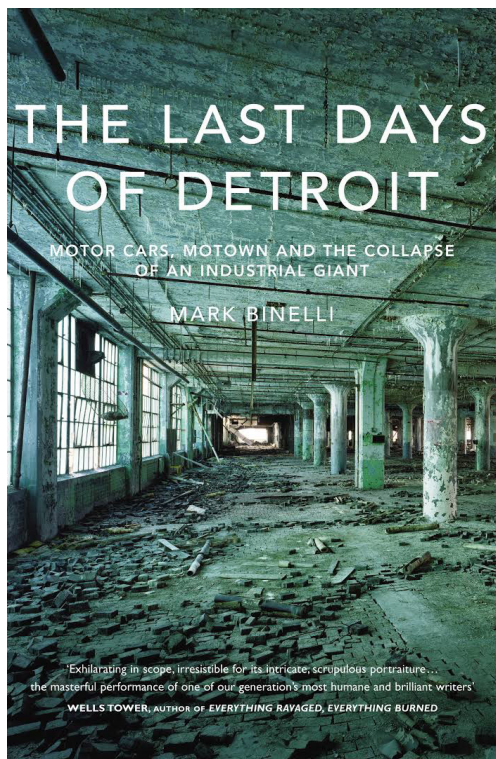
dans les constructions les plus robustes, les plus durables, parfois les plus sinistres — je pense ici aux *Forteresses du désespoir*⁶, le bel album de photographies en noir et blanc que Jean-Claude Gautrand consacra aux bunkers bâtis par l'occupant sur le littoral atlantique et au-delà.

Durant les années soixante et soixante-dix, découvertes archéologiques aidant, quelques photographes talentueux pointèrent leurs objectifs sur de glorieux vestiges ; je songe à l'Italien Fulvio Roiter, je songe, un peu oublié aujourd'hui, au Canadien Roloff Beny, notamment à *La voix des ruines*⁷. Mais à la différence des preneurs de vues actuels, ils utilisaient un appareil de petit format, plus léger, donc plus maniable, qui permettait davantage de variété dans les cadrages, de souplesse et de spontanéité dans les compositions ; ils travaillaient de préférence en noir et blanc et changeaient volontiers de focale, comme on s'approche ou s'éloigne d'un monument, comme on tourne autour de lui, afin de multiplier les perspectives, ce qui revient à élargir l'éventail des impressions communicables. Je ne sais quoi de subjectif, de personnel, ce qu'on appelle un style, en somme, marquait leur approche, spécialement quand on considère le grain propre aux tirages argentiques, mais aussi la taille modeste de leurs œuvres comparée aux grands formats, brillants, froids et lisses devenus, grâce aux procédés numériques actuels, des standards très en vogue sur le marché ; force est d'ailleurs d'admettre qu'en raison même de leurs qualités techniques, de leur « haute définition » par exemple, il est difficile, la signature mise à part, de distinguer les uns des autres les auteurs de ces œuvres à peu près interchangeableables. Il y a cependant des exceptions.

Fascinés par les décors surchargés, symboles tapageurs de réussite sociale, par le rococo

6 - Presses de la connaissance, 1977.

7 - Thames and Hudson, 1964 ; Hatier, 1970, avec une préface de Jean-Yves Tadié, proustien notoire.



envahissant propre à la période faste de Detroit, ces voyeurs, ces intrus, proposent jusqu'à la nausée des collections de clichés tape-à-l'œil et d'une complaisance morbide : colonnades renversées, stucs effrités, peintures écaillées, tentures en lambeaux, plafonds crevés, escaliers effondrés, meubles et instruments de musique éventrés, piles de livres abandonnés, et partout la poussière ; ils s'ingénient à exalter par des couleurs voyantes le clinquant défraîchi (c'est un euphémisme) des demeures de m'as-tu-vu fortunés, par des couleurs blafardes l'ambiance glauque des réduits où ont survécu tant de laissés-pour-compte. Encore que leur côté pompier soit au diapason des décors kitsch dont ces pèlerins frivoles se délectent, et à peu près constante la raideur académique des compositions, une raideur que l'abus des symétries contribue à amplifier, les photographies ornant leurs albums et leurs sites internet ne révèlent hélas que le travail du temps, du temps physique en l'occurrence, point du tout celui propre à l'histoire, économique et sociale notamment, d'une profondeur et d'une complexité autrement difficiles à restituer par des images et surtout moins spectaculaires.

Horripilé par les ribambelles de vautours bardés d'appareils venus à Detroit dans le seul but de mitrailler les vestiges réputés photogéniques — qu'ils soient luxueux ou sordides, parfois un mélange des deux — ; excédé par leur sans-gêne, James Griffioen, un natif de la ville qui est d'ailleurs photographe, avait trouvé une formule aussi juste que frappante pour désigner l'obscénité d'un tel tourisme, « ruin porn »⁸. C'est bien de *business* qu'il s'agit, quantité de *tour operators* ayant pignon sur rue vantent sans scrupule la visite guidée des meilleurs sites⁹.

8 - Elle a été rapportée par Thomas Morton, journaliste au magazine *Vice*, dans un article qui fit sensation, «Something, Something, Something, Detroit», en 2009.

9 - Étudiante à la Oregon University, Emily Jean Slager a soutenu, en juin 2013, un mémoire de géographie sur ce sujet : *Touring Detroit : Ruins, Representation, and Redevelopment*.

La démarche d'Yves Marchand et Romain Meffre est d'une ambition et d'une envergure tout autres ; à la différence de nombreux confrères, ce n'est pas pour les frissons assurés d'un safari mortifère qu'ils se sont rendus à Detroit afin d'y opérer cinq années durant. Le parti adopté dans leur monographie sur le déclin de «Motor City» est plus sociologique, plus documentaire, qu'ostensiblement esthétique ; la variété des sujets photographiés et des angles d'attaque le confirme, ils ne recherchent pas systématiquement les motifs les plus pittoresques, ne les dramatisent pas au moyen d'éclairages sophistiqués ou rares, le constat simple, quasiment neutre, de ce qui est leur suffit, une question d'éthique — ce qui leur a valu force éloges de la part des critiques américains et européens. Je parle ici de la presse plus ou moins généraliste, non de celle où sévissent les commentateurs attirés de l'art contemporain, qu'ils soient ou non universitaires. Publié à Rennes, dans les actes d'un colloque intitulé *Esthétique des ruines, poétique de la destruction* (P.U.R., 2014), un article de la doctorante Céline Bonnel consacré à Detroit ignore ostensiblement les photographes mentionnés plus haut, ravalés sans nuance à la condition méprisable de tâcherons avides, uniquement soucieux de faire impression sur leurs lecteurs à grand renfort de recettes éprouvées. Exemple symptomatique de la désinvolture, et même de la condescendance, avec laquelle les spécialistes de l'art contemporain considèrent les œuvres n'ayant pas le label. Dans le même ouvrage on trouve toutefois une allusion, délibérément venimeuse : « ... Yves Marchand et Romain Meffre ont fait des ruines des *ghost cities* leur fond de commerce qu'ils vendent via de luxueux tirages photographiques et de très beaux livres d'art. » (Anna Guilló, « Esthétique touristique et ruines vues du ciel : l'exemple de Gunkajima », op. cit., p. 57.) Coups de griffe gratuits, injustifiés, et au fond inoffensifs, d'autant qu'en multipliant les références au désastreux contexte socio-



économique, politique aussi, évidemment, «La cité des ruines», longue analyse de Thomas J. Sugrue¹⁰ accompagnant l'ouvrage, octroie à des images déjà éloquentes un supplément d'intelligibilité et de sens.

© Gilbert Pons, La Blanquié, mai 2017 - Turbulences Vidéo #96

¹⁰ - Sociologue américain réputé, professeur aux Universités de Pennsylvanie et de New-York, encore mal connu en France, son principal ouvrage, *The Origins of the Urban Crisis : Race and Inequality in Postwar Detroit* (1996), n'a pas été traduit.

Joseph Kids

par Geneviève Charras

Sciarroni tuti ! Démons et merveilles ! Que c'est beau la multiplicité, la diversité, la mixité dans le miroir !

Kaléidoscope à la Nikolais ou Decouflé à travers lequel on observe, traque l'image de soi-même à la recherche d'un paradis des formes et des couleurs, duplication d'une réalité virtuelle impalpable. C'est un ballet d'images qui se dévorent, s'absorbent, transformistes, hybrides en diable.

Magicien en direct de la webcam, Sciarroni se positionne comme champion en pole position des formes incroyables, inouïes, inédites. Tel un Pierrick Sorin de la danse il se métamorphose en autant de bestioles, monstres et autres créatures invraisemblables, surdimensionnées à l'envi. En direct, la prestidigitation façon technologies nouvelles opère et à la fabrique des images torturées, torsions et volutes à l'appui, on sourit, on s'émerveille !

Du jamais vu, du sublime, clins d'œil à Méliès, Tati ou autres personnages burlesques de référence, le spectacle fouille les univers musicaux de Björk, Moricone ou Bowie pour épouser leurs tempos et leurs rythmes : l'éventail en origami pour David sied à merveille à l'univers du chanteur éparpillé dans ses plis et replis, le suspens pour Moricone et ces formes tarabiscotées comme au Musée Grévin, nouvelle formule.

Quand internet et la toile remplacent le miroir déformant.



Joseph Kids, Steidl, Alessandro Sciarroni ©
Photographie : Futura Titta Ferrante

Les enfants enchantés dans la salle, médusés par toute cette écurie de personnages changeants, fascinants éclatent de rires cristallins et spontanés.... La joie des arts plastiques, de l'imagination fertile de Sciarroni est contagieuse et l'on sort de la salle séduit et enthousiaste. Ça fait un bien fou !

© Geneviève Charras - Turbulences Vidéo #96

Mondot et merveilles

par Geneviève Charras

Le mouvement de l'air effraye ! Après *Convergence 1.0*, Adrien Mondot revient en compagnie de Claire Bardainne au Maillon avec *Le mouvement de l'air* : Il y construisait des paysages qui évoluent en fonction de l'interaction des corps avec les objets en mouvement.

Lignes, points, lettres, objets numériques projetés tissent des espaces poétiques en 3D, explorés par une danseuse espiègle et un jongleur d'objets virtuels.

Initialement chercheur en informatique, artiste pluridisciplinaire, Adrien Mondot travaille au point d'intersection de l'art du jonglage et de l'innovation informatique.

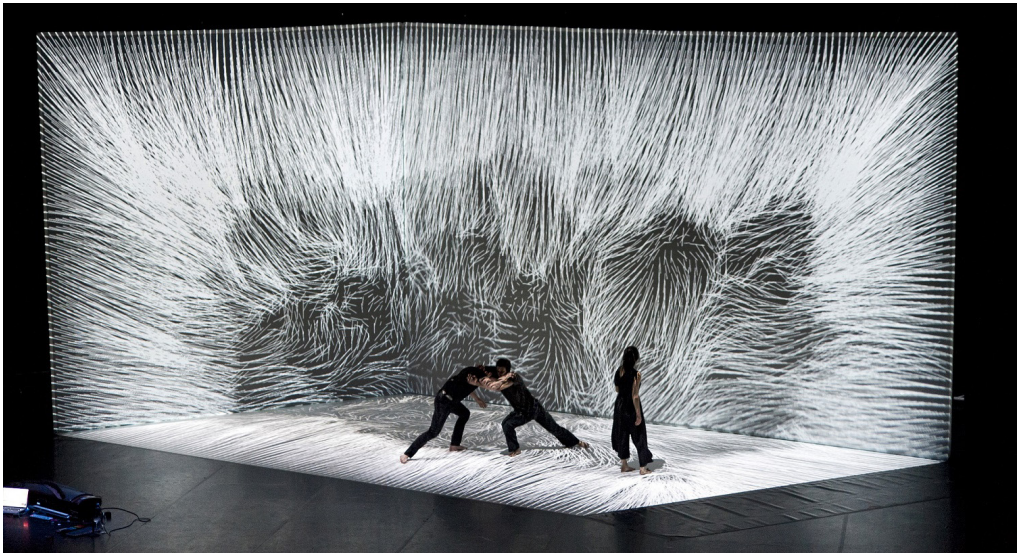
Univers onirique en suspension, les corps voltigent, s'affranchissent de la pesanteur, elastonautes à la poursuite d'images animées dans un ballet aérien, derviches tourneurs épris de vertige, homme suspendu, tête bêche comme une pièce de boucher dans des lueurs rougeoyantes. On vit un rêve comme une fugue qui vous ravit et capture le temps de la représentation.

Courses folles contre la fuite du temps et des icônes éphémères qui bougent sans cesse : La création numérique est générée et animée en temps réel. La musique originale est également interprétée en direct, sur scène. Volutes de fumées éparses en torsade blanches, tornades légères et féeriques. On est proche de la *Machine à fumée* d'Etienne Jules Marey, permettant d'observer l'écoulement d'un

fluide rencontrant un obstacle.

La compagnie Adrien M & Claire B crée des formes allant du spectacle aux installations dans le champ des arts numériques et des arts vivants. Elle est co-dirigée par Claire Bardainne et Adrien Mondot. Leur démarche place l'humain au centre des enjeux technologiques, et le corps au coeur des images, avec comme spécificité le développement sur-mesure de ses outils informatiques. Ils poursuivent la recherche d'un numérique vivant: mobile, artisanal, éphémère et sensible.

Alors ces « mouvements de l'air » sont autant de magie, de prestidigitation que d'effets numériques et de technologies nouvelles ! Comme une fourmilière animée, le spectacle débute dans une agitation de molécules, particules qui s'accélèrent, ondulent comme une végétation aquatique. En noir et blanc, images et danseurs se rejoignent, parachutés dans ce monde versatile où tout frétille sans cesse, à l'affût d'une proie: un elastonaute qui se joue d'un immense filet comme un appât tentant, mais jamais pris au piège. Une femme qui se love à terre et répond aux sollicitations de volutes tourbillonnantes.



Le mouvement de l'air, Adrien M – Claire B © AMCB

Des particules de neige ascendante comme une voie lactée: les images défilent, se tricotent à l'envi selon les envergures des mouvements, des déplacements vifs et furtifs de ces trois circassiens en diable.

De danse, point vraiment, mais une architecture d'évolutions spatiales initiée par la fulgurance, la vitesse des effractions, des entailles dans ce décor mouvant, ce sol qui se dérobo, ces murs qui se transforment en plafond de chapelle Sixtine, comme un tableau vivant.

Et puis ces drapés qui flottent tel le lys de Loie Fuller, ces torsades à la Tony Cragg, cette plasticité virtuelle qui séduit l'œil, flatte l'esthétique frénétique de ce spectacle alléchant!

Une atmosphère de ciel d'été sur fond de chants de grillons, et la nuit s'entrouvre sur un duo sans artifice, sobre, bien « mouvementé ». Déjà dans *XYTZ Les paysages abstraits* la collaboration de Adrien Mondot et Claire Bardainne semblaient au zénith. Nénni, ici ils surenchérisent avec bonheur dans l'euphorie des transports en commun, dans l'enthousiasme de l'apesanteur !

Quand une pluie de feuilles blanches s'abat pour accueillir un voltigeur, c'est pour mieux tracer sur des pages blanches, le récit des corps virtuoses de l'acrobatie.

Au final, des nuages presque « authentiques » se mêlent aux fumerolles: de quoi se perdre dans le brouillard ou rester au bord de scène à contempler le ciel, la neige ou la voie lactée.

© Geneviève Charras - Turbulences Vidéo #96

GIANNI MELOTTI

GIANNI MELOTTI

art/tapes/22

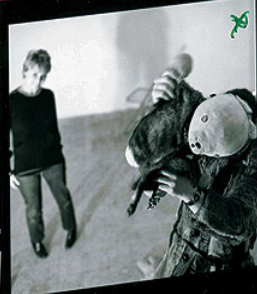
VIDEO TAPE PRODUCTION

art/tapes/22

VIDEO TAPE PRODUCTION



GIUNTI



Art/Tapes/22

Published by Gruppo Editoriale Giunti, 2017

www.abebooks.com

Xavier Moehr

Rien n'est jamais fini pour toujours



Vingt ans d'art génétique
1986-2006

Edilivre

Rien n'est jamais fini pour toujours

Par **Xavier Moehr**

www.edilivre.com