

CRÉÉ À AIX-EN-PROVENCE PAR L'ASSOCIATION TERRE ACTIVE, LE FESTIVAL D'ART NUMÉRIQUE ARBORESCENCE S'EST ÉTENDU JUSQU'À MARSEILLE. POUR CETTE SIXIÈME ÉDITION, LES 6 ET 7 OCTOBRE DERNIERS, TROIS DISPOSITIFS DE L'ARTISTE PLURIDISCIPLINAIRE JEAN-MICHEL BRUYÈRE SE SONT AJOUTÉS AUX INSTALLATIONS INTERACTIVES ET AUTRES PERFORMANCES CHOISIES PAR PIERRE-ÉMMANUEL REVIRON ET LISE COUZINIER, AUTOUR DES THÉMATIQUES DE LA LUMIÈRE ET DU JEU VIDÉO.

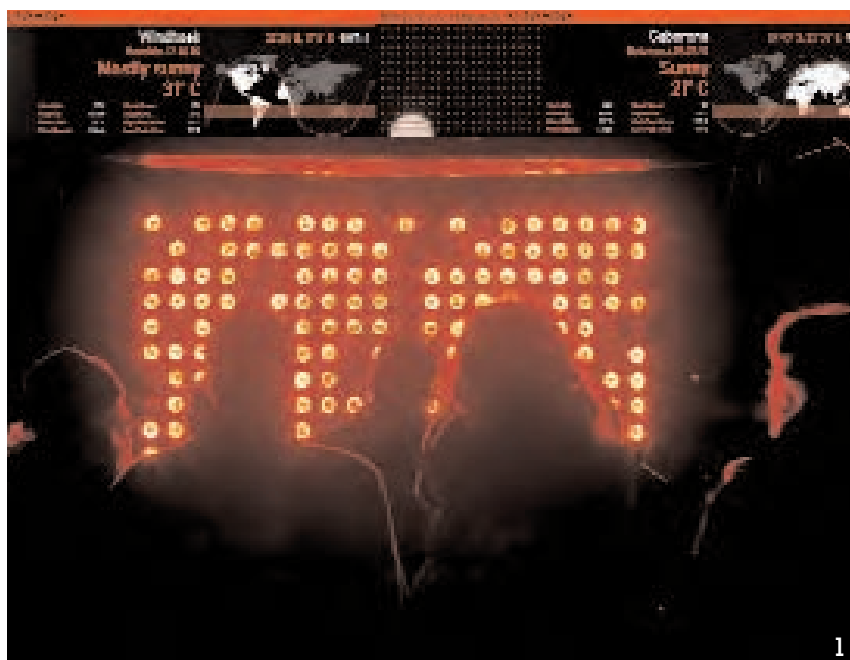


2

1. Collectif Fabric, Perpetual (Tropical) Sunshine, 2005 (installation lumineuse en réseau).
2. Jean-Michel Bruyère, "Si Poteris Narrare, Licet", 2002 (film interactif conçu pour l'iCinema de Jeffrey Shaw).
3. Collectif Artificiel, Cubing, 2006 (performance audiovisuelle).
4. Yves Chaudouët, Fond abyssal (installation).

Arborescence

Un festival entre Aix et Marseille



1

Nombreuses sont les créations de Jean-Michel Bruyère, comme l'installation *7 Fuites du Paysage* conçue pour le festival ou le film *Si Poteris Narrare, Licet* réalisé pour l'iCinema de Jeffrey Shaw, qui évoquent le mythe de Diane et Actéon. Selon Ovide, Diane, surprise durant son bain par Actéon, lui dit, tout en le transformant en cerf : "Va et raconte que tu m'as vue sans mon voile. Si tu peux le dire, j'y consens : Si poteris narrare, licet!". Diane abandonne alors Actéon à sa meute de chiens, qui le dévorent faute de reconnaître leur maître. Cette histoire que tant de peintres ont traitée est évoquée en 2002 par Jean-Michel Bruyère, en 126 films de six minutes assemblés pour le dispositif immersif *iCinema* conçu par l'artiste australien Jeffrey Shaw. Lorsqu'il pénètre sous le dôme de douze mètres de diamètre autrement appelé EVE (pour Extended Virtual Environment), le spectateur est invité à s'équiper d'un casque audio, avec lequel il pilote aussi le projecteur vidéo situé au centre de la structure gonflable. Celui-ci révèle alors l'histoire de Diane et Actéon selon les mouvements de



la tête du spectateur, sans que celui-ci ne puisse jamais visualiser l'ensemble de l'image. Ce dispositif, qui représente un possible cinéma du futur, se réfère pourtant à la peinture : à la peinture rupestre - qui nécessite l'usage d'une torche pour révéler, les unes après les autres, les scènes dessinées à même la roche - comme aux fresques de la Renaissance italienne, dont la monumentalité induit un déplacement du regard.

DE L'OBSCURITÉ VERS LA LUMIÈRE

C'est avec l'exposition "Fond abyssal" d'Yves Chaudouët à la galerie de l'Ecole supérieure des beaux-arts de Marseille que le parcours concocté par les organisateurs du festival a débuté, le 6 octobre dernier. Pour l'occasion, la galerie est plongée dans une relative obscurité au sein de laquelle on découvre progressivement une multitude de créatures. Toutes sont faites de verre. Beaucoup émettent de faibles lumières. La plus extravagante de ces créatures abyssales représente un poisson nommé Lanterne, parce qu'il porte un organe bioluminescent au-dessus de la tête. L'animal vit dans les profondeurs de la mer, là où la lumière du soleil ne parvient jamais. Quant à celui qu'Yves Chaudouët a imaginé, il nous apparaît aussi fragile que menaçant, selon le rythme des diodes électroluminescentes qui nous dévoilent aléatoirement ses longues dents de verre sortant d'une gueule béante positionnée à la hauteur de nos visages.

Le lendemain, il est encore question de lumière à l'Espace Sextius d'Aix-en-Provence, où est exposée *WhiteLightinMultiplication*, une installation sonore qui présente des "instruments de musique" principalement constitués de tubes fluorescents. Mais le groupe italien Afterfour n'est pas venu. Il ne viendra pas. Il ne se déplace plus. Les guitares silencieuses se mettent pourtant à jouer leur partition dès qu'un spectateur s'en approche. Et si ce dernier se déplace seulement d'un mètre, il se transforme alors en batteur ou chanteur. La musique, jouée virtuellement par les différents instruments, n'emplit l'espace scénique qu'à l'approche du public. Ainsi, il faut être quatre pour que le groupe soit au complet, pour que le manque soit comblé.

CORRESPONDANCES

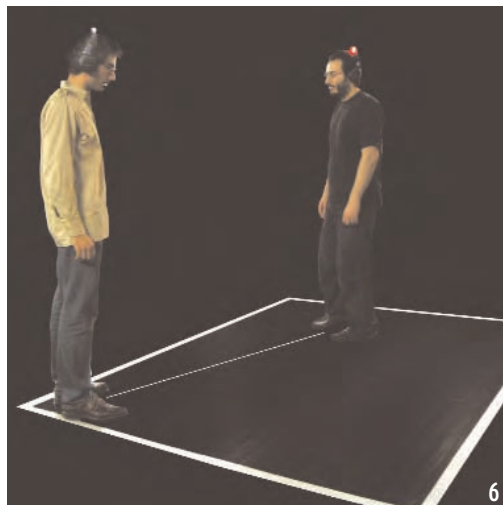
À quelques pas du groupe musical, qui brille par son absence : des ampoules, tout à fait banales si ce n'est leur taille démesurée. Les artistes canadiens du collectif Artificiel nous expliquent pourtant que les ampoules de cette installation nommée *Beyond 6821* sont alimentées par des sons, des signaux audio qui, parfois, sous leur forme électrique analogique, les illuminent. Les sons que nous entendons génèrent la lumière que nous voyons. Les lumières et les sons que nous percevons sont ainsi inextricablement liés. Ces ampoules, sans rien perdre de leur capacité à nous éclairer, sont devenues autant de haut-parleurs. Des ampoules "augmentées" ! Notons que la problématique des correspondances est au centre des recherches du collectif Artificiel, qui a aussi donné une performance durant laquelle les deux artistes ont "joué" de la musique en temps réel avec des Rubik's cube. Des Webcams, situées au-dessus de leurs mains, permettaient à une application logicielle de transformer les couleurs ainsi captées en autant de sons. Et ce n'est certainement pas un hasard si la pièce de Gilles Conan intitulée *Des points, c'est ce qu'il nous faut* jouxte l'installation des artistes canadiens, car elle aussi s'articule autour de la notion de correspondance. Le public, peu de temps après avoir pénétré dans une pièce plongée dans l'obscurité, perçoit progressivement un rectangle de lumière qui semble se détacher du mur. En contemplant cette forme en creux qu'un liseré de lumière changeante délimite, on pense alors inévitablement à James Turrell. Mais ce rectangle d'un noir profond, ce vide, nous apparaît tout autre dès lors qu'il émet lui aussi de la lumière, au travers de quelques points qui s'allument et s'éteignent. L'artiste nous invite alors à toucher cette plaque mystérieuse, mais refuse de nous donner le sens de la phrase qui y est inscrite en braille. *Des points, c'est ce qu'il nous faut* offre ainsi différents niveaux de lecture selon que l'on soit non-voyant, malvoyant ou voyant.

DE CE QUI EST TRÈS LOIN...

Les nuits sont fraîches à Aix-en-Provence en ce mois d'octobre, sauf dans la pièce de l'Ecole supérieure d'art qui a été investie par le collectif suisse Fabric.

Adresses Web

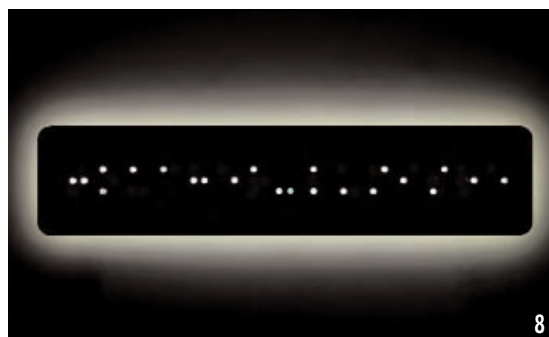
- Festival Arborecence : arborecence.org
- Jean-Michel Bruyère : epidemic.net
- Jeffrey Shaw : jeffrey-shaw.net
- Yves Chaudouët : whysea.net
- Afterfour : afterfour.it
- Artificiel : artificiel.org
- Gilles Conan : numeriscausa.com
- Fabric : fabric.ch
- Locus Sonus : locusonus.org
- Aurélie Gasche : aureliegasche.net
- Transitscape : transitscape.net
- Mendel 2 : studio-eole.net
- xBlocks : xblocks-game.com
- Cory Arcangel : beigerecords.com/cory



L'idée est simple : aller chercher le soleil là où il brille, là où il chauffe. Le dispositif intitulé *Perpetual (Tropical) Sunshine* est plus complexe : un écran, composé de 300 ampoules infrarouges, est alimenté en temps réel par des informations relatives à l'état du soleil qui proviennent, via Internet, de stations météorologiques situées sous le tropique du Capricorne. Les ampoules reconstituent donc le soleil d'un ailleurs. Dès lors qu'il se cache ou se couche là-bas, l'écran d'ampoules se connecte à une autre station météorologique localisée là où le soleil brille plus fort. Durant cette seconde semaine d'octobre, à Aix, le soleil n'a donc cessé de briller, de chauffer. Avec une telle puissance que les médiateurs de l'exposition déconseillaient fortement de franchir une ligne blanche tracée sur le sol à un mètre de ce soleil recomposé. Il en est qui, comme Icare, ont payé le prix fort à vouloir trop s'approcher du soleil.

L'usage du réseau Internet tient aussi un rôle central au sein des pratiques du laboratoire de recherche en art audio Locus Sonus que se partagent les écoles d'art d'Aix et Nice. Jérôme Joy et Peter Sinclair, coordinateurs de ce laboratoire, ont tendu une corde dans la cour du lieu d'art contemporain nommé 3 BIS F avant de donner leur performance. Une boule, que traverse cette même corde, permet aux spectateurs comme aux artistes de déclencher des flux audio, selon leur position dans l'espace. Une quinzaine de micros ouverts, disposés dans le monde, sont ainsi successivement sollicités par des instrumentistes d'un genre nouveau. Une image vidéo projetée informe le public sur la localisation des fragments de paysages sonores qui emplissent la cour. De Londres, on perçoit des oiseaux, à moins que ce ne soit ceux d'ici. Est-ce à Chicago ou à Boston que le micro a été placé à proximité d'un poste de radio ou autre chaîne stéréo ? La sphère qui glisse le long de cet instrument à corde n'est autre que le tuner qui nous permet "d'écouter le monde". Ainsi, le concert qui se joue maintenant dépend aussi du rapport au monde de chacun des participants. Certains le parcourent en courant tandis que d'autres flânent paisiblement le long de ce "fil planétaire". Parfois, le maniement de cette boule-tuner génère de petits sons annexes, comme ceux qu'émettent les archets sur les cordes d'un violon entre deux notes. Notons que, contrairement à l'audio, la vidéo en streaming est un média qui a immédiatement conquis les internautes. Le pouvoir de l'image ! En combinant des problématiques liées aux notions d'audio, d'espace et de réseau, le laboratoire Locus Sonus investit donc un territoire de recherche encore peu exploré.

5. Laboratoire Locus Sonus, Locus Sonus, 2006 (performance audio en réseau).
6. Aurélie Gasche, Zéro centimètre, 2004 (installation audio interactive).
7. Collectif Transitscape, Insert coin, 2004 (performance) (modifié).
8. Gilles Conan, Des points, c'est ce qu'il nous faut, 2004 (installation lumineuse).
9. Collectif Afterfour, WhiteLightinMultiplication, 2005 (installation sonore interactive).
10. Collectif éOle, Mendel 2, 2005 (installation interactive).
11. Tristram Sparcks et Victor Szilagyi, xBlocks, 2005 (jeu vidéo modifié).
12. Cory Arcangel, I Shot Andy Warhol, 2002 (jeu vidéo modifié).



... À CE QUI EST TOUT PROCHE

Il est aussi des artistes qui, loin du virtuel et des réseaux, questionnent d'infimes détails, comme Aurélie Gasche. Elle s'est inspirée des recherches du socio-

Gary Hill
à la Fondation Cartier

logue Edward T. Hall publiées dans *La dimension cachée* pour concevoir l'installation participative *Zéro centimètre*, qui s'expérimente à deux. Chaque participant est équipé d'un casque audio qui émet une voix donnant, en centimètres, la distance qui le sépare de l'autre, alors qu'une ligne blanche projetée au sol les relie. Edward T. Hall écrivait en 1966 : "C'est ainsi que nous obtenons huit distances [...] Quatre suffisaient, que j'ai appelées intime, personnelle, sociale et publique (chacune comportant deux modes, proche et lointain)." Et Aurélie Gasche d'ajouter en évoquant *Zéro centimètre* que "les corps deviennent mesure l'un par rapport à l'autre".

Le collectif belge Transitscape explore aussi la notion de proximité à travers la performance *Insert coin*. Trois jeunes femmes donnent chacune leur performance derrière trois "vitrines". De l'autre côté du verre, trois membres du public ont la possibilité de communiquer avec elles. Unique moyen d'interaction, hormis le jeu des regards qui s'installe immédiatement : un boîtier permettant aux spectateurs d'orienter les performeuses, dont le jeu oscille entre danse et théâtre, vers l'avant, le centre ou l'arrière. La situation comme le titre de la performance évoquent l'univers des peep-shows que Wim Wenders a immortalisé dans *Paris, Texas*. Mais ici, les voyeurs sont aussi observés et sont par conséquent dans une posture des plus inconfortables. Au jeu des performeuses, qui rapidement échappent à tout contrôle, s'ajoute celui des regards qui se croisent et des relations qui s'établissent. N'est-ce pas Nicolas Bourriaud qui écrivait dans *Esthétique relationnelle*, en 1998, que "la pratique artistique se concentre désormais sur la sphère des relations interhumaines" ?

INCONTOURNABLES JEUX VIDÉO

Il est des sons, durant la performance *Insert coin*, que l'on ne peut identifier. Et si on demande à un médiateur quelle est leur origine, il répond très naturellement que c'est Mendel. Mais qui est donc ce Mendel ? Un dispositif audio vidéo interactif d'une relative complexité, bien que très apprécié par le jeune public, disent certains. Quant à Pierre Jodlowski

et Christophe Ruetsch, les concepteurs de *Mendel 2*, ils expliquent que ce dernier dispose d'un "œil" lui permettant de voir et de stocker des images. Qu'il écoute le public grâce à son "oreille". Qu'il se "nourrit" de ronds, de carrés et de triangles. Qu'il aime les caresses, rêve parfois et n'apprécie guère d'être agressé. Mais les deux membres du Studio éOle disent aussi que Mendel "nous interroge finalement sur notre capacité à rencontrer l'inconnu". Mendel, la machine, peut s'explorer seul ou à plusieurs, mais n'est-ce pas une part de nous-mêmes que nous découvrons lorsque nous nous projetons dans les images et les sons qui la représentent ?

À la friche Belle de Mai, les jeux vidéo sortent de l'écran, à l'instar de *xBlocks* conçu par Tristram Sparcks et Victor Szilagy. La règle du jeu est simple : aller d'un point A à un point B sans se faire dévorer par les monstres. L'esthétique et le gameplay sont similaires à ceux des jeux de plateau des années 80, mais ici les petites silhouettes rouges et vertes, que nous incarnons, équipés d'un gamePad, sont vidéoprojetées sur une structure tridimensionnelle. Ainsi, les deux joueurs en compétition dans le monde virtuel de *xBlocks* doivent encore utiliser leur physique pour explorer la sculpture qui n'est autre que le terrain d'aventure de leur personnage respectif. Il n'est point de façon plus ludique, voire libératoire, d'appréhender ce que l'on nomme encore la réalité mixte.

Terminons avec un jeu vidéo modifié par l'artiste américain Cory Arcangel intitulé *I shot Andy Warhol* où le but du jeu est encore une fois des plus simples : gagner des points en tirant sur Andy Warhol lorsqu'il apparaît aux côtés du Colonel Sanders, du pape ou de Flavor Flav. La principale difficulté réside dans le fait d'attraper le pistolet optique lorsqu'il passe d'une main à l'autre. Et on lit sur le cartel situé à côté de cet Hogan's Halley piraté qu'il a intégré la collection du Frac Provence Alpes Côte d'Azur. On ne peut d'ailleurs que se réjouir qu'un fonds régional s'intéresse à ce pan de l'art contemporain, si proche des sciences et des technologies, que le festival Arborescence participe à rendre davantage visible.

Dominique Moulon

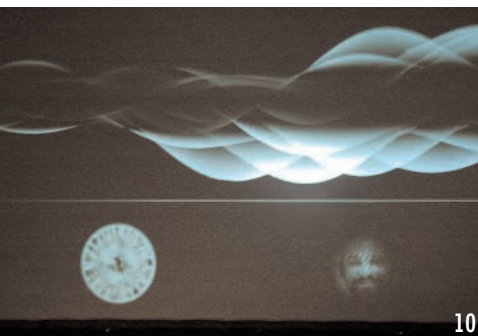


© INSTALLATION GARY HILL

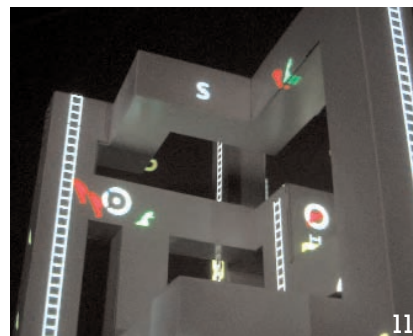
Gary Hill fait partie de ces artistes américains qui ont franchi le pas allant de la pratique de la vidéo - dès le début des années 70 - à celle des nouveaux médias. Il a tout récemment réalisé deux installations pour la Fondation Cartier. Nommée *Guilt*, la première met en scène des pièces d'or que l'on observe à travers de puissants télescopes pendant qu'elles sont en rotation sur leur tranche. Le visage de l'artiste y est représenté et c'est aussi sa voix que l'on perçoit dès que l'on approche son œil de l'une des lunettes. L'autre installation, *Frustrum*, présente l'image vidéo projetée d'un aigle géant emprisonné dans la structure métallique d'un pylône électrique. Ses ailes claquent lorsqu'elles rencontrent les câbles électriques, tandis que la scène se reflète à la surface de l'huile noire qui recouvre le sol. Une phrase est inscrite sur la brique d'or placée au centre de cette mer d'huile qui semblent parfois perturber les ailes du rapace. Mais c'est à l'étage qu'il faut se rendre pour la déchiffrer sur un écran. Il est ici question de point de vue autant que du rapport entre le visible et l'invisible. Et puis il y a ces phrases, inscrites en latin sur les pièces d'or à 24 carats et qui résonnent comme autant de conseils ou de constats : "Deviens quelqu'un d'autre et agis en conséquence"; "Le désespoir, c'est là notre crime..."

Gary Hill, Fondation Cartier pour l'art contemporain, jusqu'au 4 février 2007.

www.fondation.cartier.fr



10



11



12