

Youniverse, la biennale de Séville

Des dizaines et des dizaines de drapeaux installés sur le pont qui traverse le Guadalquivir en direction du Centre andalou d'art contemporain nous rappellent la thématique de cette troisième édition de la biennale de Séville : "Youniverse". Comprendre : vous êtes au centre de l'univers. Alors comment interpréter le graffiti "Youpervers\$, sur le même pont ? Comme une critique de l'événement !

INTERAGIR

S'il est une notion propre à l'exposition "Youniverse", c'est bien celle d'interactivité, qui constitue la problématique centrale d'œuvres comme *Fiat Lux* (1967) de l'Israélien Yaacov Agam : le public est invité à frapper dans ses mains pour allumer une ampoule de grande taille. Que la lumière soit ! En exposant cette installation essentiellement participative que l'on peut aujourd'hui qualifier d'historique, les commissaires font preuve de pédagogie, définissant aussi simplement que possible la notion pourtant complexe d'interaction. A l'heure où bien des foyers sont équipés de dispositifs participant de la domotique, cette œuvre souligne que l'art cinétique des années 50 et 60 est l'un des ancrages historiques des pratiques artistiques associant l'art aux technologies émergentes. Quant à la poésie, par l'évidence du titre *Fiat Lux* emprunté à la Genèse, elle n'enlève rien au caractère Ready-made de cette ampoule à filament



L'ORGANISATION DE LA BIENNALE D'ART CONTEMPORAIN DE SÉVILLE A ÉTÉ CONFIEE À PETER WEIBEL, LE DIRECTEUR DU ZKM DE KARLSRUHE. CE DERNIER S'EST ENTOURÉ DU CORÉEN WON-IL RHEE, L'UN DES COMMISSAIRES DU PSI DE NEW YORK, ET DE MARIE-ANGE BRAYER, DIRECTRICE DU FRAC CENTRE, POUR RASSEMBLER LES ŒUVRES D'UNE CENTAINE D'ARTISTES PLAÇANT LES SPECTATEURS AU CENTRE DE LEURS UNIVERS.

de supermarché dont la disparition est désormais annoncée. Un peu plus loin, une autre installation évoque aussi la Genèse. Il s'agit de *The Tree of Knowledge*, conçue en 1997 par l'artiste américain Bill Viola. Ici, l'interactivité est un peu plus complexe : au fur et à mesure qu'ils avancent dans le couloir aboutissant sur une image projetée, les spectateurs contrôlent l'arbre qui s'y développe. Tout petit au début, il grandit, ses feuilles poussent, ses fleurs apparaissent pour devenir des fruits qui tombent avant que l'arbre ne meurt. S'arrêter devant cet "arbre de la connaissance du bien et du mal", c'est figer l'image, donc arrêter sa croissance. Il est alors possible d'interrompre notre quête en revenant sur nos pas ; mais qui d'entre nous serait suffisamment sage pour renoncer ? N'est-ce pas notre insatiable curiosité qui nous pousse à aller au bout de ce couloir tout en acceptant les conséquences. Si certains sont prêts à refaire l'expérience, d'autres se font photographier, sans honte aucune, à côté de leur trophée.

ENTRER DANS L'IMAGE

L'interactivité ne peut être résumée au fait de déclencher ou de contrôler des actions puisqu'il est aussi des œuvres, comme *Kiva* de Peter Campus, qui nous permettent "d'entrer dans l'image". L'installation date de 1971 et s'articule autour d'un dispositif vidéo en circuit fermé. Deux plaques réfléchissantes de taille

différente sont accrochées au plafond et font face à une caméra posée sur un moniteur. La plus grande d'entre elles est percée d'un trou en son centre. Sensibles au moindre déplacement d'air, elles sont en perpétuelle rotation, comme des mobiles. La *Kiva*, chez les Indiens Hopis, est une pièce circulaire et semi-enterrée dont le trou enfoncé dans le sol permet d'entrer en communication avec ceux d'un "autre" temps ; le dispositif de l'artiste américain autorise quant à lui l'observation d'un espace "augmenté". L'image vidéo, en effet, intègre l'espace de l'exposition, le portrait du regardeur ainsi que l'œil de la caméra. L'œuvre évolue donc selon son contexte, le musée, le spectateur, avec cette part d'aléatoire inhérente au mouvement perpétuel des deux plaques qui, parfois ou seulement partiellement, nous sépare de la caméra comme la lune, parfois ou seulement partiellement, nous permet de percevoir autrement le soleil.

L'installation immersive du Japonais Masaki Fujihata est plus récente puisque *Morel's Panorama* date de 2003. Au centre de la pièce, une caméra dont Jean-Louis Boissier indique : "*Elle emploie, en guise d'objectif panoramique, un miroir parabolique. Cette caméra, dont le capteur optique est un miroir, a ceci de singulier qu'elle rejette le point de vue dans le virtuel et qu'elle interdit d'être derrière la caméra.*" Aussi, quelle que soit notre position dans l'espace, nous entrons dans le champ de l'image qui recouvre

- 1- Informationlab "Cell Phone Disco", 2007 (installation interactive).
- 2- Yaacov Agam, "Fiat Lux", 1967 (installation interactive).
- 3- Bill Viola, "The Tree of Knowledge", 1997 (installation interactive).



l'un des deux cylindres virtuels vidéoprojetés. Tous, nous sommes à l'intérieur comme à l'extérieur de cette image panoramique en perpétuelle agitation, au rythme d'une ambiance sonore qui, elle aussi, semble se déplacer dans l'espace. Et puis, il y a cette seconde image cylindrique, également recouverte d'une capture du réel, sur laquelle on croit reconnaître l'artiste qui n'est pas dans la pièce. Pourtant, lorsqu'il donne l'exemple en entourant la caméra de ses bras anamorphosés par l'image, nous l'imitons dans une tentative désespérée de communiquer avec lui. Nous savons cependant l'incapacité du narrateur de *L'Invention de Morel*, écrit par Adolfo Bioy Casares, à entrer en contact avec ceux qui l'entourent, si ce n'est virtuellement.

ARTIFICIELLES ÉCRITURES

Christa Sommerer est autrichienne, Laurent Mignonneau est français. Depuis 1991, ils conçoivent ensemble des créations interactives, dont *Life Writer* (2006). Il s'agit d'une vieille machine à écrire sur laquelle le public est invité à frapper un texte qui apparaît, par projection vidéo, sur une feuille de papier a priori normale. Mais les lettres formant la ligne saisie par le visiteur se transforment à chaque retour chariot en autant de créatures artificielles. Les caractères typographiques ont été convertis en algorithmes génétiques qui déterminent les comportements des bestioles s'animant sur le papier. Tournez le rouleau vers l'intérieur et elles sont broyées par l'étrange machine, vers l'extérieur elles seront évacuées en dehors de la feuille. Saisir d'autres caractères revient à les nourrir. La vitesse de leurs déplacements, lorsqu'elles viennent chercher l'énergie typographique dont elles dépendent, trahit une faim apparemment insatiable. Et, comme tous les êtres, elles finissent par se reproduire jusqu'à envahir la

feuille de papier qui s'avère vite trop petite ! Si quelques artistes comme Sommerer et Mignonneau questionnent la vie artificielle, d'autres, à l'image de Matthias Gommel, Martina Haitz et Jan Zappe du collectif allemand Robotlab, s'intéressent au rapport entre art et robotique. Ces derniers ont en effet détourné en 2007 un robot industriel pour lui apprendre à écrire. C'est ainsi que, depuis déjà quelques mois, Kuka - de l'installation *Bios [Bible]* - recopie la Bible, sans jamais s'interrompre. Equipé d'une plume, c'est à l'encre qu'il recopie les saintes écritures d'une calligraphie gothique, sans aucune rature et sans omettre d'insérer une lettrine en début de chapitre. Il est imperturbable, tel un moine dans son scriptorium, déterminé à aller au bout de sa mission en enchaînant les mouvements stockés dans sa mémoire. Les colonnes font 42 lignes de haut, tout comme dans la Bible de Gutenberg qui annonça la fin des moines copistes. Combien de ces robots, dans le monde, participent à la réalisation des objets de notre quotidien, sans que nous n'en voyions jamais un seul ? A moins que des artistes ne nous en présentent un !

MOSAÏQUES TÉLÉVISUELLES

Le Mexicain Rafael Lozano-Hemmer est l'un des rares artistes à exposer deux œuvres d'une même série, celle des *Shadow Box*. Ces dispositifs regroupent caméras, bases de données et écrans. Dans les deux cas, c'est la silhouette du spectateur capté qui révèle le contenu de l'installation. La base de données de *Third Person* (2006) contient tous les verbes d'une langue, ici l'espagnol, conjugués à la troisième personne. Aussi le visiteur se reconnaît-il lorsqu'il active, de ses gestes, une multitude de verbes qui, pour certains, décrivent ses faits. N'est-ce pas là tout simplement la définition des caméras de vidéosurveillance qui épient et enregistrent tous nos

- 4- Peter Campus, "Kiva", 1971 (installation vidéo).
- 5- Masaki Fujihata, "Morel's Panorama", 2003 (installation interactive).
- 6- Christa Sommerer et Laurent Mignonneau, "Life Writer", 2006 (installation interactive).
- 7- Robotlab, "Bios [Bible]", 2007 (robot).
- 8- Rafael Lozano-Hemmer, "Reporters with Borders, Shadow Box 6", 2008 (installation interactive).



faits et gestes par l'image ? La base de données de *Reporters with Borders* (2008) contient quant à elle 1 600 séquences vidéo de présentateurs de chaînes d'information américaines et mexicaines. Tous sont figés et ne s'activent que si l'on s'en approche, à condition toutefois qu'ils intègrent les limites de notre silhouette, de notre champ d'intérêt ! Et cette chaotique fragmentation d'images cathodiques de nous fasciner.

Le dispositif lumineux *Active Anesthesia*, de l'artiste coréen Shin il Kim, est tout aussi hypnotisant et procède encore d'une forme de fragmentation. Il est installé dans l'une des caves du Centre andalou d'art contemporain, aussi le découvre-t-on de côté, en bas d'un escalier, dans une ambiance propice à d'intimes relations esthétiques. L'image qui se présente à nous est constituée d'une mosaïque de carrés lumineux de grandes tailles mais les 48 éléments formant cette installation ne cessent de changer de luminosité et de couleur. Il se passe quelque chose derrière ce que l'on perçoit, aussi tente-t-on d'explorer l'œuvre en changeant de point de vue jusqu'au moment où l'on saisit que ces "pixels" évoluent au rythme des variations d'une image télévisuelle projetée à l'arrière. Difficile de parler ici d'interactivité, bien que notre perception de l'œuvre dépende totalement de notre position dans l'espace. On peut ainsi suivre les programmes publicitaires d'une chaîne de télévision ou préférer se laisser hypnotiser par une peinture géométrique abstraite aux lumières changeantes. Et l'on se souvient de Jan Dibbets qui, à la fin des années 60, transformait les téléviseurs en cheminées en diffusant des feux de bois aux effets anesthésiants.

PERCEVOIR L'INVISIBLE

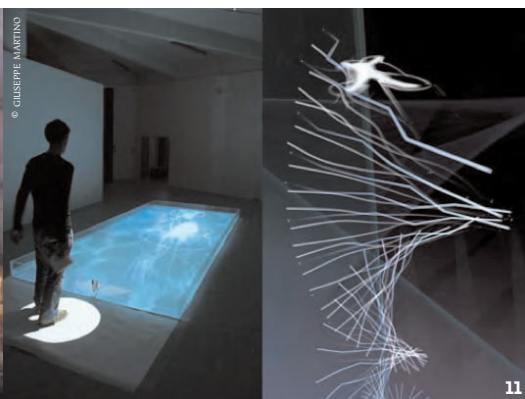
J'ai cru voir, au détour d'un couloir, quelques mots de lumière flotter dans l'espace. En tournant la tête, à

peine le temps d'un battement de cil. Comme si des mots, ou seulement des fragments, étaient là en suspens, prêts à apparaître à je ne sais quelles conditions. Un cartel m'informe alors qu'il s'agit d'une installation lumineuse de Ruth Schnell intitulée *Retinal Scripts*. L'artiste autrichienne a en effet placé en plusieurs endroits de l'exposition des barres verticales dont l'éclairage des diodes électroluminescentes est contrôlé numériquement par des impulsions à haute fréquence. Et c'est ainsi que des caractères lumineux formant des mots ou seulement des fragments s'impriment furtivement sur les rétines des visiteurs lors des mouvements incontrôlés de leur regard. Et le plaisir de se faire surprendre par ces poétiques éclairs, au moment où l'on s'y attend le moins, est égal à la difficulté de les faire apparaître volontairement en tentant de percevoir l'invisible alors que l'on tourne énergiquement la tête.

Il est bien des musées où l'usage du téléphone mobile n'est pas apprécié. Il s'impose en revanche dans l'une des salles du Centre andalou d'art contemporain, où est installé le dispositif *Cell Phone Disco*, réalisé en 2007 par Auke Touwslager et Ursula Lavrencic, les membres du collectif Informationlab basé à Amsterdam. L'œuvre est constituée de milliers de diodes électroluminescentes rouges sensibles aux radiations électromagnétiques transmises par un téléphone portable actif. L'appel, ou la réception d'un appel, permet donc d'observer les forces de l'invisible que nous générons lorsque nous téléphonons. Les deux artistes ne portent aucun jugement sur les ondes produites par la téléphonie mobile mais attirent notre attention sur les mystérieux champs électromagnétiques invisibles qui nous entourent, tant dans l'espace urbain que dans la nature. Ils ont toutefois choisi de révéler l'invisible avec la couleur rouge qui, souvent, annonce le danger.

Web

- Biacs3 : fundacionbiacs.com/biacs3
- Bill Viola : billviola.com
- Masaki Fujihata : fujihata.jp
- Christa Sommerer & Laurent Mignonneau : interface.ufg.ac.at/christa-laurent
- Robotlab : robotlab.de
- Rafael Lozano-Hemmer : lozano-hemmer.com
- Informationlab : informationlab.org
- Electronic Shadow : electronicshadow.com
- Roland Baladi : <http://pagesperso-orange.fr/baladi>



TRAVERSÉES ET TRAJECTOIRES

Il est aussi, dans cette exposition, quelques collectifs et autres artistes français, à l'instar d'Electronic Shadow - formé en 2000 par Naziha Mestaoui et Yacine Aït Kaci - qui proposent de relier l'espace réel de l'exposition avec celui, immatériel, de l'Internet. L'eau du bassin de l'installation *Ex-îles* semble se prolonger dans les reflets de l'image projetée, tandis que le visiteur est happé par un rond de lumière blanche qui s'anime sur le sol. Entrer dans la lumière revient à déclencher la silhouette blanche qui traverse en nageant, dans l'image, l'étendue d'eau bien réelle du bassin. Et puis il y a cette image filaire aux allures d'ADN qui, petit à petit, s'enrichit des trajectoires dessinées par la nageuse. La structure filamenteuse qui se construit sous nos yeux n'est autre que le fruit d'une collaboration entre inconnus puisqu'il est aussi possible de participer à l'expérience en entrant dans le cercle blanc s'animant sur l'écran de la page Internet qui prolonge l'installation de l'exposition dans le virtuel. Enfin, c'est Peter Weibel qui a commandé l'installation vidéo *Tracing EURABIA by a flight between cultures* à l'artiste français Roland Baladi. Cette dernière est composée de sept écrans présentant autant de vues aériennes. Et la caméra, lentement, se déplace au-dessus des paysages qui se succèdent. Parfois, une étendue d'eau emplit la totalité de l'espace de l'un des écrans situés au centre du dispositif. La clé de cette énigme visuelle se trouve dans l'imposant catalogue de l'exposition "Youniverse" dans lequel apparaît la carte des sept trajectoires, des sept survols, des sept caractères alphabétiques E, U, R, A, B, I, A. Le premier caractère est ancré dans les massifs marocains de l'Atlas tandis que le dernier se termine au-dessus des montagnes de la Sierra Morena espagnole. Mais que faut-il comprendre de ce céleste acronyme, si ce n'est l'évidente nécessité géographique, pour une Europe en construction, de s'ouvrir au monde arabe qui occupe l'autre rive d'une mer partagée. Et Séville, l'Andalouse, sait la richesse qui naît de l'hybridation des cultures.

Dominique Moulon



- 9- Shin il Kim, "Active Anesthesia - the full of square", 2007 (installation vidéo).
- 10- Ruth Schnell, "Retinal Scripts", 2005-2008, (installation lumineuse).
- 11- Electronic Shadow "Ex-îles", 2003 (installation interactive).
- 12- Roland Baladi, "Tracing EURABIA by a flight between cultures", 2008 (installation vidéo).

Nouveaux médias Événements



L'image vidéo d'Ovide à Bill Viola

Dans *L'image vidéo d'Ovide à Bill Viola*, Sophie-Isabelle Dufour met en relation les œuvres d'artistes allant des pionniers de l'art vidéo comme Nam June Paik

à des artistes contemporains comme Pipilotti Rist, n'hésitant pas à confronter contemporains et anciens (Bill Viola et Jacopo Da Pontormo) pour mieux explorer l'image vidéo.

L'image vidéo d'Ovide à Bill Viola, Sophie-Isabelle Dufour, éditions Archibooks, 224 pages, 23 euros.
www.bookstorming.com

Deep North

L'édition 2009 du festival berlinois Transmediale se tiendra à la Maison des cultures du monde fin janvier. Stephen Kovats, directeur artistique de l'événement, s'est intéressé à l'art en



Antarctique, regroupant installations, performances et conférences sous l'intitulé "Deep North".
Festival Transmediale, du 28/01 au 01/02/09, Berlin.
www.transmediale.de