



## CULTURE

# Aux Abattoirs, plongée dans les arts virtuels

Le musée toulousain présente les œuvres de neuf artistes utilisant les nouveaux médias pour leurs créations

### EXPOSITION TOULOUSE

**C**urieuse exposition qui s'ouvre, non sur une œuvre d'art, mais sur un petit film montrant des chercheurs d'une université américaine en train de réaliser la première image animée en 3D par un ordinateur : ils choisissent de modéliser une main, sans savoir, peut-être, que c'est une main aussi que Rodin sculpta pour symboliser la création. L'expérience a eu lieu en 1972, et tous les artistes montrés ici sont nés après cette date.

Autant dire que les mondes virtuels sont, pour eux, aussi réels et vivants que le nôtre. Pas de scientifique, pourtant, dans cette réunion, à l'exception de Ian Cheng, qui a étudié les sciences cognitives et les neurosciences à l'université de Berkeley. Mais la tribu imaginaire qu'il a créée lui a échappé et vit sa vie propre, par le truchement d'un ordinateur dont

le programme génère des scénarios aléatoires. Tout se passe bien, jusqu'à la durée du film : par nature, elle est infinie...

Ils sont neuf artistes en tout, sélectionnés par Gianni Jetzer, conservateur au Hirshhorn Museum de Washington, où l'exposition a été conçue, et par Annabelle Ténèze, directrice des Abattoirs de Toulouse, où elle est présentée aujourd'hui. Tous maîtrisent les nouveaux médias comme la réalité virtuelle. Certains s'en sont fait une spécialité ; pour d'autres, ce n'est qu'un outil de plus, une technique efficace. Avery Singer, par exemple, crée ses formes – plutôt cubistes – grâce à un logiciel (SketchUp), mais les transpose ensuite sur toile de la manière la plus classique qui soit, si tant est qu'on admette comme « classique » l'emploi de l'aérographe à la place du pinceau...

Jon Rafman, pour sa part, mélange les principes de l'installation et ceux des mondes virtuels en enfermant le spectateur dans

**La plupart de ces artistes s'appuient sur une narration rigoureuse, qui, parfois, prend même le dessus sur l'image**

un placard un peu crasseux, copie d'un antique meuble de bureau destiné à recevoir des désormais obsolètes dossiers suspendus et des fichiers papier – on est encouragé à les graffiter –, où un écran restitue un monde inspiré par le jeu vidéo *Max Payne*, glauque à souhait. Rafman est un des rares à montrer que le virtuel, *Second Life* mais aussi Google Earth, peut s'avérer réellement sordide.

Lauréate du prix Turner 2016, Helen Marten est connue pour ses sculptures, mais le film qu'elle



montre ici est aussi féérique que celui de Rafman est sciemment pourri. Du moins jusqu'à ce que les poires, qui semblent échappées d'un tableau de Cézanne et dont elle raconte les poétiques aventures, rencontrent un méchant cou-teau... C'est fascinant, parfaitement composé, et accompagné d'un texte parfois hilarant.

#### **Prophétie et mensonge**

Car une des caractéristiques communes à la plupart de ces artistes, c'est de s'appuyer sur une narration rigoureuse, structurée, qui, parfois, prend même le dessus sur l'image. Ainsi, chez Ed Atkins, elle est aussi importante que la figure de l'avatar de l'artiste: il a choisi un poème de Gilbert Sorrentino (1929-2006) pour scander ses tribulations, ou plutôt celles de son abondante chevelure. Chez Josh Kline, le discours est prépondérant, et pour cause: il s'agit de celui qu'a prononcé Barack Obama lors de son investiture, en 2009. Sauf que le texte

original a été réécrit par une de ses anciennes « plumes » à la Maison Blanche, en tenant compte des événements qui se sont produits ensuite durant ses mandats successifs. Cela donne à la parole présidentielle un aspect prophétique, mais mensonger. A cette tricherie s'ajoute une autre, puisque l'avatar virtuel n'est pas créé à partir d'Obama mais d'un de ses sosies. De la peinture d'histoire en quelque sorte, avec toutes les menteries, toutes les reconstitutions a posteriori ou les approximations dont, depuis des siècles, est capable ce genre pictural.

D'autres, au contraire, surjouent l'image, en usant de la puissance visuelle de la 3D. C'est le cas d'Antoine Catala, qui enseigne à la population d'un monde devenu parfait et perpétuellement heureux la nécessité de pleurer à intervalles réguliers; ou de Kate Cooper, qui exacerbe l'esthétique du pop art – et de James Rosenquist en particulier – à travers l'image d'une très belle femme tyrannisée

par les caprices de la mode, les appareils dentaires notamment...

C'est au contraire une fort jolie bouche qui ouvre le parcours de l'exposition, celle imaginée par Agnieszka Polska, réduite à deux lèvres qui débitent un texte hypnotique, inspiré de Beckett. Si le visiteur se laisse happer, il risque de passer quelques heures dans les mondes virtuels de l'exposition, comme ces aventuriers des étoiles que la science-fiction imaginait cryogénisés pour supporter leur long voyage. Une « biostase » qui donne son titre à l'exposition, « Suspended Animation. A corps perdu dans l'espace numérique ». Elle en fascinera certains, qui pesteront peut-être contre le fait qu'elle ne soit pas plus interactive, et elle en fera hurler d'autres. Qu'importe, dans l'espace, personne ne vous entend crier. ■

**HARRY BELLET**

*Suspended Animation,  
Les Abattoirs, à Toulouse.  
Jusqu'au 26 novembre.*