



D'UNE RIVE À L'AUTRE... POUR JONGLER DE LA CASEMATE AU MUSÉE

Le parcours Paysages abstraits reliait la structure scientifique à la structure culturelle grâce aux installations numériques d'Adrien Mondot et de Claire Bardainne et à quatre œuvres d'art moderne en ricochet. Les paroles recueillies font revivre cette double visite guidée.

Belle proposition de créer un pont entre deux lieux proches géographiquement mais éloignés dans leurs domaines d'activités - Le CCSTI, La Casemate et le Musée de Grenoble ! Il suffisait de traverser l'Isère... Le rendez-vous fut donné sous les voûtes du centre de culture scientifique transformé en lieu de résidence où les deux artistes ont travaillé pendant un mois avec une équipe de techniciens pour la création de XYZT, *Les Paysages abstraits*. Cette exposition a été créée pour les Rencontres-i¹ dans le cadre de l'Atelier Arts-Sciences. Pendant cette biennale, Adrien Mondot et Claire Bardainne ont animé plusieurs visites et la dernière s'est enrichie d'un heureux partenariat avec le Musée pour éclairer l'art numérique sous un angle original.

Adrien Mondot, l'ingénieur jongleur informaticien, et la plasticienne Claire Bardainne nous accueillent en nous invitant à une promenade dans une nature revisitée. En bons pédagogues, ils énoncent d'abord le cadre de leurs recherches :

Claire : *L'exposition est constituée d'œuvres plastiques et de modules interactifs construits à partir des dispositifs numériques développés pour les spectacles précédents. Nos explorations sont orientées vers un numérique vivant. Il n'y a pas de vidéo enregistrée et toutes les interactions sont en temps réel.*

Adrien : *Nous partons de la brique des mathématiques pour décrire les mouvements d'un point dans l'espace. Cette brique fondamentale nous permet de fabriquer des œuvres.*

Claire : *x c'est l'horizontalité, y la verticalité, z la profondeur et t le temps. C'est grâce à ces quatre dimensions que l'on peut faire bouger un point dans l'espace et c'est l'enjeu de notre programme : avec des matières graphiques très simples, nous voulons transmettre des sensations par le mouvement.*

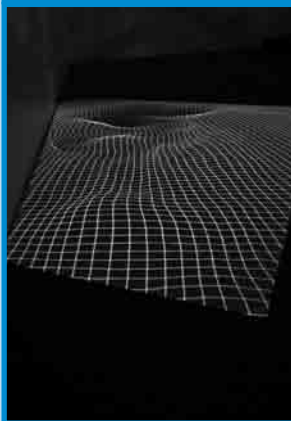
Adrien : *Nous partons de l'axiome que le mouvement est un vecteur d'émotion. Le jonglage est le rapport d'un corps et d'un objet et c'est notre première source d'inspiration.*

Les mots cèdent la place à un tour de magie avec une balle en cristal en apesanteur... Un moment de grâce interrompu par une chute orchestrée et dont le son nous ramène à la matière. La visite peut alors commencer avec l'invitation de Claire d'aller « jongler avec la matière numérique » grâce à neuf modules de différentes tailles : certains monumentaux, panoramiques, d'autres plus petits et intimes. Deux installations contemplatives encadrent la promenade interactive. Le parcours suit les voûtes sur les pas et dans les mots des deux hôtes qui se passent la parole comme une balle au rebond.

LES PAYSAGES ABSTRAITS AU CCSTI

Par Christiane Dampne

Première escale : l'Anamorphose spatiale



Donner du volume à une surface plate / Marcher sur l'eau et percevoir ses changements d'états

Adrien : *Le nom « anamorphose » renvoie à un procédé qui simule une fausse perspective. Un procédé ancien issu du théâtre à l'italienne avec un plateau en pente inclinée pour donner l'illusion d'une profondeur. Ici on incline virtuellement le sol pour donner du volume alors qu'il n'y en a pas.*

Claire : *Ce volume virtuel nous permet de rentrer dans l'écran alors qu'habituellement on reste à l'extérieur.*

Marcher sur cette surface aquatique virtuelle perturbe notre perception et l'installation entretient l'illusion d'une interaction que l'on cherche vainement !

Les Collisions discrètes



Faire ressentir la gravité sans poids / Toucher la fragilité du langage

Adrien : *Ce dispositif mélange le langage et le jonglage. Disposée à la verticale, notre installation offre un territoire d'expérience de la gravité et permet de jongler avec des lettres qui peuvent se casser.*

La métaphore d'un langage fragile est palpable sous nos doigts où petites et grandes lettres s'entrechoquent.

Coïncidence #1



Mettre en contact deux univers / Créer un nouvel espace imaginaire par le toucher

Claire : *Des particules obscures frémissantes sont projetées sur ce mur et, lorsque l'on pose la main, elles s'écartent, telles les feuilles d'un arbre. Ainsi, quand le virtuel se construit sur le réel, peut naître un nouvel espace imaginaire propre à chacun.*

Les Organismes typographiques



Faire coïncider virtuel et réel /
Faire surgir par le souffle une
poésie visuelle

Adrien : Ces trois aquariums sont équipés selon le principe du Pepper's Ghost, une technique de magie classique du XIX^e siècle permettant de faire flotter une image dans les airs. Elle est ba-

sée sur la propriété optique d'un verre miroir incliné à 45 degrés par rapport à la source et qui va réfléchir uniquement les parties lumineuses d'une image.

Claire : C'est ce procédé de réflexion d'image qui donne la sensation du flottement et crée l'illusion.

Le premier aquarium contient des insectes qui volent de manière dispersée puis viennent composer les mots *hasard* et *coïncidence* en se posant sur une branche. Dans le deuxième, un essaim de lettres se trouve piégé dans une bouteille, et dans le troisième, des serpents d'eau se cachent dans une cavité. Avec une belle délicatesse, ces organismes s'éveillent par notre souffle. Un clin d'œil au souffle de vie, voire au mythe du souffle créateur à l'origine du monde ? Sous le charme de cette poésie visuelle, nous chuchotons. Une manière de préserver cette expérience intime, décuplée par la sensation de présence de ces drôles d'organismes virtuels qui évoluent dans un décor réel. Dans ce dispositif épuré s'entremêlent deux espaces. L'illusion se poursuit avec les deux haltes suivantes qui mettent en jeu le corps entier : marcher et danser.

Le champ de vecteurs



Laisser sa trace dans une non-
matière / Plier l'herbe sous ses
pieds

Adrien : Sur ce sol réactif, le passage des pas captés en direct laisse une trace grâce à une caméra kinect qui permet de détecter la présence des pieds sur le sol. L'information est ensuite traitée et transformée en force qui s'applique sur une surface devenant alors territoire sensible. De manière permanente, des vagues d'air traversent le champ et le font osciller. Lorsque l'on passe, on écarte les brindilles.

Nos pieds foulent un champ d'herbe numérique et le modifient. On se surprend à dessiner des sillons et à varier la vitesse. Mais notre empreinte est éphémère et bien vite la nature virtuelle reprend ses droits !

L'Anamorphose temporelle



Transformer le temps en ma-
tière / Jouer des déformations
avec fluidité

Adrien : Cette déformation des mouvements est due à un procédé mathématique de transformation temporelle qui, en faisant s'écouler du temps dans l'image vidéo avec un écart de 4 secondes entre le haut et le bas de l'image, déforme tous les objets en déplacement.

Claire : On se voit avec des mouvements d'une souplesse inhabituelle et l'on se met à faire des gestes de plus en plus courbes et fluides. Ce dispositif donne envie de devenir le reflet de son image ! Faites-en l'expérience...

On esquisse en effet des gestes gracieux et l'on improvise une danse en jouant avec notre propre image déformée. Une installation ludique et jubilatoire qui rappelle à certains les miroirs déformants de la « Galerie des glaces » des foires d'antan ! Les rires fusent et il est aussi intéressant d'explorer soi-même que de regarder les autres jouer.

Les Nuées mouvantes



Être un et multiple à la fois /
Devenir un étourneau ou une
abeille

Adrien : Ce dispositif est inspiré de la manière dont bougent les nuées d'oiseaux. Ces nuées vont suivre votre silhouette au moyen d'une caméra kinect au sol. Les points ont un comportement individuel et « social » et chacun de vos gestes provoque un mouvement de l'ensemble selon un modèle probabiliste.

Claire : Ce dispositif est habité par un logiciel reproduisant des comportements collectifs oscillant du multiple à l'unique et montre comment cette multiplicité se trouve en constante instabilité. S'imaginer voltiger au milieu d'un groupe d'étourneaux, faire partie d'un banc de poissons, ou d'un essaim d'abeilles, piloter les formes et les trajectoires, c'est à cette curieuse expérience qu'invite la 7^e halte qui s'expérimente seul, à deux ou à trois.

Le Sable cinétique



**Toucher des algorithmes /
Modeler la matière numérique
et devenir démiurge**

Adrien : *La table « MultiTouch » est inspirée de la texture granulaire du sable. Si on a l'habitude aujourd'hui des écrans tactiles, en revanche il est très rare de toucher des modèles physiques*

en mouvement. La configuration du système permet de croire des-siner dans du sable.

Cette table tactile offre un nouveau terrain de jeu collectif.

Ensemble, nous créons des formes improbables, souvent esthétiques, qui nous donnent un sentiment de puissance, tel un personnage de Star Wars. Que la force soit avec nous !

Dernière escale : Paysages abstraits



**Rendre visible l'invisible /
Percevoir la présence des mou-
vements de l'air**

Adrien : *L'air est transparent et ses mouvements restent invisibles. En injectant des lettres dans l'air, on peut rendre visible des mouvements de fluides qu'on ne pourrait pas voir autrement. Le dispositif est inspiré par la manière dont les nuages bougent, dans une constante et perpétuelle évolution. Nous*

avons remplacé la vapeur d'eau par de la typographie. Lorsque l'on rentre dans le cube, on peut sentir les déplacements dans les six directions : haut, bas, gauche, droite, avant, arrière.

Claire : *Les projections semblent irriguer l'espace entier au-delà des parois, permettant de plonger dans l'image. Un paysage de nuages semble s'écrire autour de nous et nous traverser, pluie de lettres et cumulus de mots.*

Tout comme elle avait commencé, l'exposition se termine par un module contemplatif. On choisit d'être dans ou hors cet espace cubique en tulle, selon les sensibilités de chacun. Car ce bain de mouvements instables peut donner mal au cœur ! Cette immersion nous donne à vivre une expérience du mouvement bien étrange : une perte de repères où tout se met à bouger en même temps à 360° et l'impression de flotter parmi les nuages de lettres, comme en apesanteur dans un temps dilaté...

Pour clore la visite, les artistes citent René Daumal : « La porte de l'invisible doit être visible » et nous l'avons entrouverte grâce à eux ! « On sent qu'ils aiment transmettre et expliquer leur travail et ils réussissent à nous dévoiler les ressorts de cette technologie de pointe sans dépoétiser. Le mystère reste entier ! », confie un visiteur. Une autre surenchère : « On s'amuse avec cette matière numérique qui, à priori, n'est pas très joueuse et on se surprend d'être créatif ! Cette expo fait appel à nos sens, notre sensibilité et notre imaginaire. »

LES PAYSAGES ABSTRAITS AU MUSÉE

Claire et Adrien caractérisent le travail numérique de leur compagnie d'éphémère, aléatoire, sensible et... mobile ! Une mobilité appliquée pour changer de rive et se rendre au musée découvrir le choix de quatre œuvres en écho. Dany Philippe-Devaux, du service des publics, prend le relais et nous emmène faire un tour dans le XX^e siècle, de Russolo à Pistoletto, en passant par Morellet et Broodthaers.

Synthèse plastique des mouvements d'une femme (1912) de Luigi Russolo

Cette œuvre s'inscrit dans le courant futuriste italien et fait partie des chefs-d'œuvres de la collection du XX^e siècle du Musée de Grenoble. En France, seul le Centre Beaubourg possède un autre tableau de lui. Pour nous mettre dans l'ambiance, notre guide commence par lire un extrait du *Manifeste des peintres futuristes* écrit en 1910² :

« Le geste que nous voulons reproduire sur la toile ne sera plus un instant fixé du dynamisme universel. Ce sera simplement la sensation dynamique elle-même. En effet, tout bouge, tout court, tout se transforme rapidement. Un profil n'est jamais immobile devant nous, mais il apparaît et disparaît sans cesse. Étant donné la persistance de l'image dans la rétine, les objets en mouvement se multiplient, se déforment en se poursuivant ; comme des vibrations précipitées, dans l'espace qu'ils parcourent. C'est ainsi qu'un cheval courant n'a pas quatre pattes, mais il en a vingt et leurs mouvements sont triangulaires.

Tout est conventionnel en art. Rien n'est absolu en peinture. Ce qui était une vérité pour les peintres d'hier n'est plus qu'un mensonge aujourd'hui. Nous déclarons par exemple qu'un portrait ne doit pas ressembler à son modèle, et que le peintre porte en soi les paysages qu'il veut fixer sur la toile.

(...) Pour faire vivre le spectateur au centre du tableau, il faut que le tableau soit la synthèse de ce dont on se souvient et de ce que l'on voit. Chaque objet révèle dans ses lignes comment il se décompose en suivant les tendances de ses forces. Cette décomposition n'est pas guidée par les lois fixes mais elle varie selon la personnalité caractéristique de l'objet et l'émotion de celui qui le regarde. »

Selon les principes énoncés dans ce programme collectif, la peinture doit désormais exprimer l'essence du mouvement et ce texte résonne étrangement avec l'exposition *XYZT*, malgré un siècle de décalage... Dany Philippe-Devaux apporte quelques éclairages sur le tableau : « Il représente une femme debout, une jambe passée devant l'autre, tenant dans les mains un livre ouvert. Sa silhouette est démultipliée dans un mouvement de rotation qui va de la droite vers la gauche, créant un effet de déplacement. À la périphérie du corps, les formes se répètent en un agencement rythmique d'éléments abstraits. Cette composition crée donc une vision dynamique du mouvement. Ce procédé évoque aussi les vibrations du son qui se propagent. Russolo connaît bien le phénomène puisqu'il écrit *L'Art des bruits* à la même période et se consacrera ensuite à l'expérimentation sonore. Le futurisme est redevable au cubisme, mais aussi à la chronophotographie d'Étienne Jules Marey des années 1880 : dans une même image sont décomposés les mouvements d'un cheval au galop, d'un oiseau en vol

ou d'un homme en action. Le propre de ce courant est de mettre du mouvement dans un art à deux dimensions, par essence même immobile et plat. »

Claire Bardainne offre une mise en perspective par rapport au contexte des Rencontres-i : « Ces peintres futuristes partent de la technologie, de l'électricité,



comme point d'inspiration pour montrer les mutations de leur époque qui, avant d'être des mutations sociales, sont d'abord des inventions. » Le lien avec la démarche même d'Adrien Mondot apparaît évident car ses premières briques de travail sont d'abord scientifiques et lui servent à décrire le mouvement par des modèles abstraits. Le groupe s'achemine vers la deuxième œuvre retenue.

Sphère-trames (1972) de François Morellet



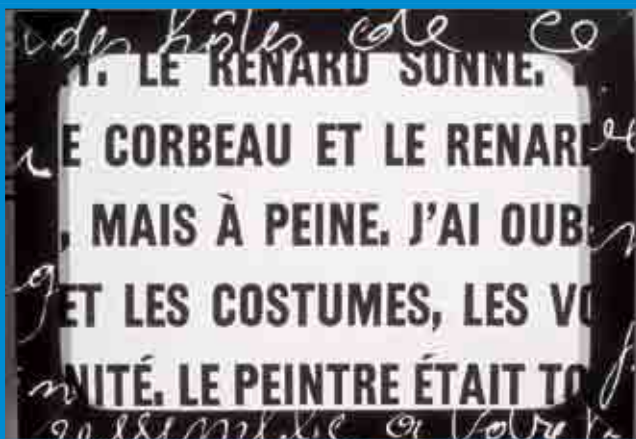
« Au début des années soixante, Morellet constitue le GRAV (Groupe de recherche d'art visuel) et s'inscrit dans le courant de l'art cinétique. Il souhaite éliminer les frontières entre l'artiste et le public en dépersonnalisant son œuvre. Il démystifie aussi le rôle de l'inspiration en mettant en place des protocoles de réalisation avec une règle du jeu préétablie qui prend en compte le hasard. La trame constitue le leitmotiv de

son travail et apparaît d'abord dans ses tableaux. Puis il décide de réaliser des superpositions de trames en trois dimensions et exécute plusieurs « sphères-trames » de tailles différentes, mais toutes fondées sur la symétrie et la répétition d'un module avec des tubes métalliques soudés entre eux et assemblés en grilles qui se croisent à angle droit dans une position inclinée. Celle qui est exposée ici est suspendue par un filin d'acier et se mettrait en mouvement soit par un moteur, soit par la main des visiteurs. Mais ce système de suspension est compliqué et peut devenir dangereux. C'est pourquoi la sphère n'est plus actionnée aujourd'hui.

Cette œuvre remet en cause l'idée de sculpture qui habituellement est fixe, posée sur un socle, opaque, et réalisée dans des matériaux nobles. Morellet pulvérise tous ces critères et fait réaliser sa sculpture avec des matériaux de récupération industrielle. Son œuvre pose aussi la question de la place du spectateur et de son statut lorsqu'il devient acteur du mouvement. »

Et comme il s'agit d'un parcours artistique insolite, Dany Philippe-Devaux termine sa présentation par un cadeau exceptionnel : la mise en mouvement de la sphère ! Un frisson d'excitation parcourt le groupe. Nous avons tous les yeux rivés sur cette boule pour ne pas perdre une miette de ce moment privilégié. Lentement, elle tourne sur elle-même. Sa rotation dilate et concentre les trames, en accentue le principe de perturbation rétinienne. Illusion d'optique et effet hypnotique garantis !

Le Corbeau et le Renard (1968) de Marcel Broodthaers



« Cet artiste belge se rattache à la mouvance surréaliste et travaille à partir du mot. Dans cette œuvre, il revisite l'histoire de la fable en substituant la figure du corbeau à celle du peintre. Il la réécrit avec des jeux de mots en s'éloignant du sens et joue plastiquement avec des lettres rouges sur fond blanc. Broodthaers donne au mot une valeur plastique. Ce sont les cubistes qui ont introduit le langage dans la peinture et peu à peu il a conquis sa place. »

Un visiteur questionne Adrien sur son rapport aux lettres. Des lettres jouant avec le sens ou s'en affranchissant que l'on trouve autant dans ses spectacles que dans l'exposition. Dernière déambulation pour redécouvrir une œuvre majeure.

Il disegno dello specchio [Le Dessin du miroir] (1979) de Michelangelo Pistoletto

« Nous possédons tous au moins un tableau chez nous : notre miroir avec notre portrait, a l'habitude de dire cet artiste italien, acteur du mouvement *Arte Povera* (art pauvre) dans les années 1960 qui se défie de la société de consommation et utilise des matériaux industriels. Pistoletto travaille avec le métal poli avant de faire œuvre avec de véritables miroirs.

Il disegno dello specchio est constitué de plusieurs miroirs de différents formats, en référence à ceux utilisés en peinture et à la déconstruction du cubisme et de l'éclatement de l'image. Son emplacement dans le grand hall lui permet d'être un portrait collectif. Les enfants s'en donnent à cœur joie alors que les adultes sont plus réservés. Cette œuvre creuse la thématique de la perception et du reflet, de la multiplication des perspectives et des espaces, comme de la confusion du réel et de son apparence. L'artiste montre des miroirs fragmentés qui amènent le visiteur à exister au sein de l'œuvre. La réalité de l'œuvre se confond ici avec celle du spectateur qui apparaît, se fractionne et disparaît à mesure de ses déplacements. Le temps est donc scandé par les reflets éphémères qui se succèdent. Le temps de l'œuvre rejoint son temps à soi. Ainsi, dans la conception de Pistoletto, l'œuvre doit être ouverte, prendre en compte le spectateur et vivre des vies différentes. Elle n'existe d'ailleurs que lorsque vous vous regardez. Elle est orpheline le soir quand le musée est fermé. Personne n'est plus là pour l'activer. »

Claire Bardainne : « C'est un choix qui fait vraiment sens, au regard notamment de notre installation *Anamorphose temporelle* dans laquelle le public fait l'œuvre. La sensation de la fragmentation avec le passage de l'un au multiple renvoie aussi à nos *Nuées mouvantes*. »

Au fil de la visite du musée, de multiples liens se sont tissés avec l'expérience sensible donnée à vivre par *XYZT, Les Paysages abstraits* : sources d'inspirations communes des artistes, désir de représenter le mouvement et d'offrir des illusions d'optique, réinterroger le langage et la relation du regard au réel, questionner la place du spectateur et notre rapport au temps, transformer notre perception de l'espace. Un choix donc d'une grande justesse parmi les 900 œuvres du musée présentées ! Des installations numériques à l'art moderne, ce parcours artistique ouvre le dialogue entre art et science, réel et numérique, contemplation et interactivité, anciennes et nouvelles techniques d'illusion. Propice à de multiples ricochets, les ondes continuent de se propager...

+ d'infos : www.am-cb.net

1 - *XYZT, Les Paysages abstraits* a été créée le 29 septembre 2011 au Centre de Culture Scientifique Technique et Industrielle de Grenoble - la Casemate, dans le cadre des Rencontres-i.

2 - *Manifeste des peintres futuristes* (1910) signé par Umberto Boccioni, Carlo Carrà, Luigi Russolo, Giacomo Balla, et Gino Severini.