



La 3D en terrains minés

Biberonnés aux jeux vidéo, les jeunes créateurs s'emparent de l'image numérique pour dénoncer les errances de l'époque. A Toulouse, l'exposition «Suspended Animation» réunit une dizaine de films, entre tâtonnements introspectifs et mélancolie morbide.

Par
JUDICAËL LAVRADOR
Envoyé spécial à Toulouse

Le film ouvrant l'exposition «Suspended Animation», aux Abattoirs de Toulouse, n'est pas l'œuvre d'un artiste. C'est celui de deux scientifiques américains, pionniers en matière d'animation numérique dès 1973, les premiers à avoir l'idée (et les équations) pour modéliser une main. Le titre aussi vient d'ailleurs : il est emprunté au vocabulaire médical et désigne cet état, proche de l'hibernation, dans lequel on plonge le corps humain en suspendant ses fonctions vitales. L'exposition ne se fait donc pas prier pour admettre que, techniquement parlant, les artistes, fussent-ils des *digital natives* (nés à l'ère du numérique), viennent après. Après l'invention, le développement et l'application des images 3D à

d'autres champs : après la médecine, après le cinéma et ses blockbusters, après le jeu vidéo et son économie florissante.

DISCOURS ALAMBIQUÉS

Pourtant, selon le commissaire de «Suspended Animation», Gianni Jetzer (qui en livra une première version au Hirshhorn Museum de New York au printemps), «*depuis cinq ans environ, de jeunes artistes se tourment vers le futur et formulent des questions qui semblent s'adresser à notre société et à sa fascination pour la simulation de la réalité*». En France, depuis l'exposition «Co-Workers» au musée d'Art moderne de la Ville de Paris, curaté par *Dis Magazine* en 2015, le monde de l'art s'y met. Mais qu'y met-il ? Des larmes, de la mélancolie et des corps crispés. Peut-être est-ce un effet de ce retard à l'allumage, mais au vu de la petite dizaine de films d'animation montrés aux Abattoirs, le nu-



mérique artistique est spleenétique. Les symptômes sont criants et perceptibles à de nombreux endroits. A commencer par la représentation des corps. Avatars des artistes ou personnages inventés de toutes pièces, les personnages apparaissent rarement en pleine forme. Corps tronqués (une bouche flottant sur un arrière-fond de vaguelettes bleues occupe tout l'écran chez Agnieszka Polska), corps boiteux (dans la vidéo de Ian Cheng, une tribu de simulacres informatiques aux silhouettes incertaines errent en se dandinant péniblement dans un paysage neigeux), ou corps engouti sous une chevelure hirsute (dans le film d'Ed Atkins) : la plupart des créatures peinent à exister d'un seul tenant et à trouver leur équilibre.

Elles tanguent ou tâtonnent comme si elles avaient mis le pied sur une terre étrangère à l'oxygène raréfié. Elles ne sont pas vraiment chez elles, pas de ce monde numérique. Elles y cherchent donc une raison d'être et s'interrogent sur leur identité dans des discours introspectifs alambiqués. Sur un ton tour à tour désespéré, narquois ou enthousiaste, l'avatar d'Ed Atkins répète la même rengaine à propos d'«*un couple d'amis à lui qui étaient vivants*» et se lance dans de longues digressions, elles-mêmes entrecoupées par une bande-son électronique qui crache les décibels. En plus des corps, c'est le langage qui paraît désarticulé et se retourner sur lui-même, échouant à rien communiquer – même si cette mise en abyme n'est pas des plus réussies, le texte (et la vidéo) pâtissant quand même de cette logorrhée nombriliste.

BOURDON BAUDELAIRIEN

Plus concise, la bouche d'Agnieszka Polska se présente (*I Am the Mouth*) et s'interroge de même sur ce qu'elle fait là devant nous, sur qui peut bien lui souffler les mots qu'elle susurre (puisque'elle n'est qu'une bouche sans tête). Bref, on comprend que cet univers numérique est un monde nouveau où il faut tout reprendre à zéro. Et que ces artistes cherchent à en sonder l'inconscient,

se faufilant dans ses méandres parfois trop péniblement pour ne pas s'y engluer. Les films nous ont en effet semblé mettre en scène avec un peu trop de complaisance leur propre errance dans le numérique. Celui de Ian Cheng repose entièrement sur ce principe, abandonnant son cours aux caprices du programme informatique qui génère de manière autonome les actions de ses personnages. Dans la sélection, le numérique apparaît alors comme un frigo qui fige et crispe à la fois le récit, les comportements et le corps des protagonistes.

Celui de la jeune créature que l'artiste Kate Cooper a acheté sur catalogue (il y a ainsi des personnages tout faits à vendre sur le Net) est impeccablement lisse. Le teint rose bonbon, la fille a la consistance d'un collant en lycra et ses portraits, présentés sur des caissons lumineux, format panneaux publicitaires des aubettes JCDecaux, ont l'éclat d'une lumière sans ombre de centre commercial. L'Anglaise a ironiquement équipé son top-modèle virtuel d'un appareil dentaire qui lui déforme les mâchoires. «*Les corps hyper idéalisés de Kate Cooper reflètent le désir de la mode et de l'industrie de beauté*, explique le curateur Gianni Jetzer. *Cela semble être une réédition de la phrase de Jenny Holzer, "Protect Me From What I Want" et poser la question des limites de l'optimisation du corps. Etrangement les idéaux des super modèles semblent plus cruels quand ils sont appliqués au corps numérique.*»

Dit autrement, cette fille et les autres personnages porteraient le poids du capitalisme qui façonne, normalise, rigidifie, monétise les corps et les comportements. Telle que les artistes l'utilisent et la conçoivent, l'imagerie numérique est la fabrique à images du capitalisme. Un peu comme la peinture perspective était à la Renaissance, elle est au XXI^e siècle le type de représentation correspondant à la place que peut espérer tenir l'homme dans l'univers, à son champ de vision, à ses marges d'action, à son état d'esprit.



Une place minuscule, en réalité, et virtuellement trop vaste, trop labyrinthique pour n'être pas déchirante – si l'on en croit l'installation du Canadien Jon Rafman. Pour regarder son film, montage de scènes de jeux vidéo parsemées de cadavres, il faut s'enfermer dans une cahute en bois où on ne tient même pas debout – et donc s'isoler, comme peuvent le faire les gamers dont il a fait partie.

Bertrand Dezoteux est également à compter dans leurs rangs, et c'est à l'aune de cette jeunesse scotchée aux écrans qu'il analyse le bourdon baudelairien qui colle aux artistes de cette expo. *«C'est peut-être un reste des expériences adolescentes. Quand tu joues sans arrêt aux jeux vidéo, ça fait surgir des questions existentielles. Tu te demandes pourquoi tu as passé ton temps à ça plutôt qu'à autre chose. Cela ressemble à du travail, aussi : tu passes au crible un territoire, tu récoltes des trucs, tu gagnes une récompense symbolique. Tu te dis parfois que tu aurais mieux fait de jouer dans le jardin.»* Dezoteux, dont le film *Picasso Land* était présenté en lever de rideau de l'exposition, est sorti de ces interrogations adolescentes en inventant des personnages comiques dans ses films qui tiennent de la fable philosophique, assumant leur part de divertissement et leur part de doute sur l'époque, le sens de la vie et celui du médium.

«UNE DANSEUSE BARDÉE DE CAPTEURS»

Au Palais de Tokyo, dans le cadre de l'expo «le Rêve des formes», il met ainsi en scène l'artiste Bruno Gironcoli sous les traits bedonnants d'une masse noire engoncée dans un dôme, réclamant son déjeuner à un livreur à vélo qui pédale tant qu'il peut. Entre les deux, une espèce d'insecte à pattes poilues et antennes métalliques, organisme bâtarde inspiré d'une sculpture de Gironcoli, fait l'intermédiaire. Or, les caractères et les rôles des uns et des autres dépendent ici des techniques mises en œuvre pour les faire naître. *«Les mouvements de Gironcoli, je les ai créés à partir de ceux d'une danseuse bardée de*

capteurs. Elle était enfermée dans un studio. Donc, le personnage à l'écran ne devait pas pouvoir se déplacer. En revanche, j'ai construit l'insecte de toutes pièces. Il est donc, dans le film, libre d'aller et venir.» Ainsi, l'impact du médium se mesure ici dans la narration elle-même, sans que ce soit au prix du divertissement. De toute façon, en matière d'animation numérique, *«c'est pour une large part l'industrie qui invente»* et, continue-t-il, *«il n'y a pas là d'avant-garde artistique»*, pas de place en quelque sorte pour déconstruire.

Tous les artistes, ceux de «Suspended Animation» en particulier, ne seront sans doute pas d'accord. Et Gianni Jetzer lui-même, quand on lui a fait part du fait qu'on jugeait l'expo morbide avec ces corps tronqués et notamment cette bouche démesurée d'Agnieszka Polska, nous a rétorqué : *«Je ne vois pas les choses aussi négativement. Cette bouche est un organisme optimisé pour la communication, mais aussi tout simplement un émetteur de vagues sonores qui traversent différents matériaux (l'eau et l'air) comme aussi le corps du spectateur. C'est une métaphore qui reflète ce que désire chaque artiste : toucher son public émotionnellement et physiquement. La bouche est aussi une référence à Man Ray ou à Dalí. Une sensualité surréaliste, traduite en numérique.»*

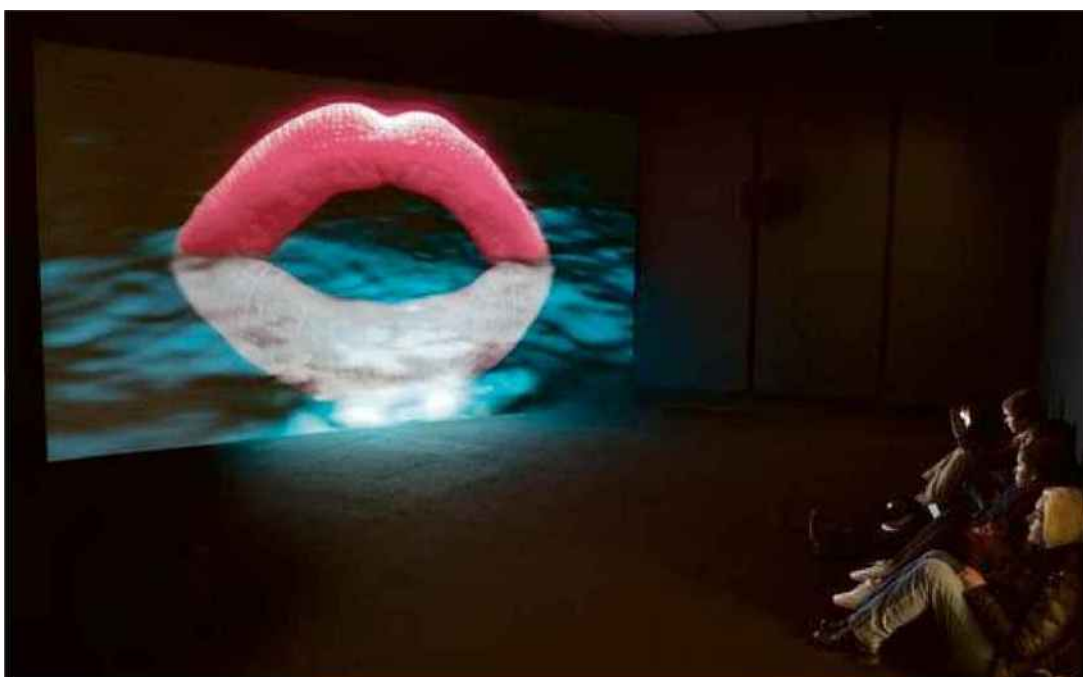
La dernière pièce de l'expo affiche pourtant une campagne publicitaire fictive promouvant la tristesse dans un monde qui l'aurait bannie au profit de l'efficacité radieuse et des sourires vendeurs. Dans ce dispositif d'Antoine Catala, *The Pleasure of Being Sad*, des jeunes gens en gros plan versent des larmes de crocodile et adoptent des mines douloureuses mais belles. Or, s'ils pleurent, l'écran aussi. Un «écran vivant», détaille le cartel, sur lequel coulent des gouttes obtenues par un système de condensation. Le numérique est triste, hélas... et inconsolable. ◆

**SUSPENDED ANIMATION,
À CORPS PERDU DANS
L'ESPACE NUMÉRIQUE**

Les Abattoirs, Toulouse (31).
Jusqu'au 26 novembre.



Rigged, 2015, installation
de Kate Cooper présentée
sur des caissons lumineux.
PHOTO COURTESY DE L'ARTISTE



I Am the Mouth, d'Agnieszka Polska. PHOTO CATHY CARVER. SMITHSONIAN INSTITUTION