

Luc Courchesne, *Landscape* (dispositif immersif)

DEPUIS LE 6 DÉCEMBRE DERNIER, LA VILLE DE LILLE S'EST MÉTAMORPHOSÉE EN CAPITALE EUROPÉENNE DE LA CULTURE. ET AVEC ELLE, C'EST TOUTE LA RÉGION NORD-PAS-DE-CALAIS QUI PARTICIPE À CETTE OPÉRATION CULTURELLE D'ENVERGURE NOMMÉE "LILLE 2004". PLUSIEURS VILLES, DURANT TROIS SAISONS, ORGANISENT OU ACCUEILLENENT DE NOMBREUSES EXPOSITIONS. PARMI ELLES, "CINÉMAS DU FUTUR", QUI PERMET UNE NOUVELLE FOIS D'ABORDER LES RAPPORTS QUE CERTAINS ARTISTES ENTRETIENNENT AVEC LES TECHNOLOGIES DU NUMÉRIQUE.

# Lille 2004 images du futur

## RDV

*Cinemas du futur*  
Plus de 40 installations  
Commissaire expo :  
Richard Castelli  
Lille 2004 - Euralille  
Jusqu'au 22/02/04

## Pour en savoir plus

[www.lille2004.com](http://www.lille2004.com)  
[www.macreteil.com](http://www.macreteil.com)  
[www.zkm.de](http://www.zkm.de)  
[www.partos.just.nu](http://www.partos.just.nu)  
[www.gregorybarsamian.com](http://www.gregorybarsamian.com)  
[www.ntticc.or.jp](http://www.ntticc.or.jp)  
[www.fujihata.jp](http://www.fujihata.jp)  
[www.icinema.unsw.edu.au](http://www.icinema.unsw.edu.au)  
[www.foerterer.com](http://www.foerterer.com)  
[www.decayoffiction.com](http://www.decayoffiction.com)

C'est Melina Mercuri qui, en 1985, époque où elle était ministre en Grèce, fut à l'origine du concept des Capitales européennes de la culture. Et Athènes, la première ville à avoir été nommée par le conseil des ministres européens chargés de la culture. Depuis, d'autres villes à l'instar de Florence, Amsterdam, Madrid, Paris ou Weimar lui ont succédé. L'an prochain, ce sont deux villes, Gênes et Lille, qui seront consacrées Capitales. Pour Lille et sa région, 2004 sera donc particulièrement riche en expositions et autres spectacles vivants.

## FUTUR ET CINÉMA

Richard Castelli, l'un des commissaires sollicités pour Lille 2004, est notamment le concepteur de *Cinemas du futur*, une exposition qui regroupe plus d'une qua-

rantaine d'installations dont certaines ont été co-produites avec le ZKM. En effet, le centre des arts et médias de Karlsruhe a organisé, il y a moins d'un an, une exposition aux problématiques similaires qui s'intitulait *Future cinema*. Et le public de la Maison des Arts de Créteil se souviendra qu'en mars 2002, une exposition portait déjà le nom de *Cinemas du futur*. Pour Richard Castelli, également directeur artistique du festival Exit à Créteil, cette première édition avait permis de porter une réflexion sur "les artistes qui s'affranchissent du cinéma classique". A travers leurs installations et autres dispositifs, les artistes de l'exposition lilloise démontrent ce même intérêt pour le cinéma, celui d'hier, d'aujourd'hui et de demain.

*Dominique Moulon*



Minim++, *Tool's life* (installation multimédia)

## Du théâtre d'ombre...



Christian Partos, *Striptease* (images de la vidéo)

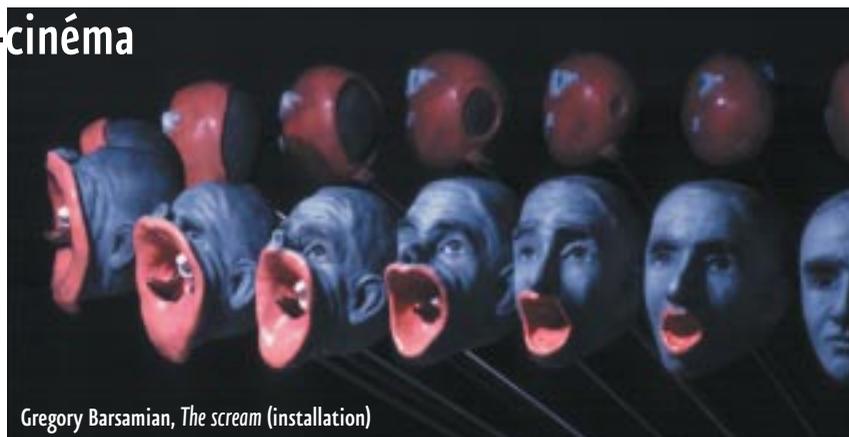
Parmi les artistes qui abordent cette problématique, Christian Partos nous rappelle que le théâtre d'ombre compte parmi les premiers spectacles d'écran, quand il ne projette que l'ombre d'un striptease sur une petite scène. Ici l'ombre, qui d'ordinaire dépend des êtres ou des objets, se suffit à elle-même. Motoshi Chikamori et Yoko Kunoh, du collectif japonais Minim++, expérimentent eux aussi l'immatériel au sein de l'installation *Tool's life*. Des objets du quotidien en métal (un décapsuleur, un sucrier...) sont présentés sur une table éclairée

d'une forte lumière. Le spectateur est invité à les toucher du doigt et s'aperçoit que l'ombre du décapsuleur se féminise étrangement ou que des fourmis se précipitent vers le sucrier. Il y a autant d'objets sur la table que de saynètes évoquant une autre réalité. Ces petites animations, en deux dimensions et en noir et blanc, pouvant être qualifiées de traditionnelles, sont déclenchées par un dispositif que les technologies du numérique rendent possible. Mais celles-ci s'effacent et l'interactivité fait alors place à la poésie de petites histoires.

## ...au pré-cinéma

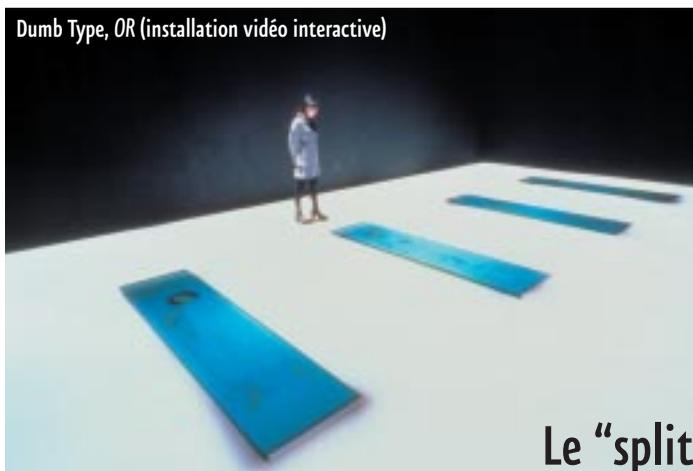
D'autres installations évoquent la période du pré-cinéma. C'est le cas des sculptures en mouvement de l'Américain Gregory Barsamian dont les recherches sont inspirées par le zootrope. Cette invention du XIX<sup>e</sup> siècle se présentait sous la forme d'un tambour à l'intérieur duquel était placée une suite de dessins. En faisant tourner le tambour à une vitesse suffisante, la succession d'images se transformait en une animation que l'on observait par une fente. L'installation *The scream* de Gregory Barsamian fonctionne aussi sur le phénomène visuel de la persistance rétinienne. Une structure métallique en rotation remplace le tambour, les dessins font place à des sculptures

représentant les étapes de la métamorphose. Enfin, une lumière stroboscopique joue le rôle de la fente verticale du zootrope. Mais la boucle d'animation en trois dimensions qui en résulte est plus étrange que celle, en deux dimensions, du passé. Ce sont les rêves de l'artiste lui-même qu'il met en scène dans ses installations. Ainsi, *The scream* nous présente le visage d'un homme qui ouvre la bouche comme pour crier. Des objets en sortent et l'intérieur de ses lèvres finit par lui recouvrir l'intégralité de sa tête. En puisant au plus profond de son inconscient, Gregory Barsamian fait ressurgir nos propres angoisses, nos désirs les plus refoulés.



Gregory Barsamian, *The scream* (installation)

Dumb Type, *OR* (installation vidéo interactive)



## Le "split-screen"

Trois films sont présentés au sein de Cinémas du futur : *Napoléon* d'Abel Gance, *L'étrangleur de Boston* de Richard Fleischer et *Timecode* de Mike Figgis. Leurs réalisateurs ont tenté, à des époques différentes, de s'affranchir du cadre. C'est en effet sur trois écrans que le public de l'opéra Garnier a découvert, en 1927, *Napoléon*. Peu de cinéastes ont depuis expérimenté cette nouvelle forme d'écriture filmique. C'est beaucoup plus tard que les artistes vidéo s'en sont emparés. Le "split-screen", ou écran divisé, est apparu à la fin des années 60 comme un nouveau moyen, emprunté à la télévision, de s'affranchir du cadre de l'écran. Richard Fleischer compte parmi les premiers à l'avoir expérimenté dans

*L'étrangleur de Boston*. D'autres, à l'instar de Brian de Palma, s'y sont essayés. Plus récemment, c'est Mike Figgis qui a poussé ce mode narratif à l'extrême dans *Timecode*. L'écran y est divisé en quatre plans-séquences qui ont été filmés en temps réel, le 19 novembre 1999. Les acteurs se croisent dans les locaux d'une société de production, partageant ainsi un même espace-temps. Le film est donc d'une durée qui correspond à celle d'une cassette DV. Mike Figgis souligne les possibilités offertes par les nouveaux médias lorsqu'il fait dire à une actrice : "les nouvelles technologies sont arrivées, la caméra digitale est arrivée et elle demande de nouvelles expressions, de nouvelles sensations".



Du Zhenjun, *Vent* (montage de l'installation vidéo interactive)



Teiji Furuhashi, *Lovers* (installation multimédia)

## Des installations vidéo interactives

Beaucoup de cinéastes se sont penchés sur les possibilités du format DV, ne serait-ce que pour des questions économiques, alors que le support DVD, autorisant l'interactivité donc une narration non-linéaire, sert encore très majoritairement à stocker des films que l'on visionne en continu. En revanche, nombre d'artistes associent vidéo et interactivité au sein de dispositifs tels ceux exposés à Lille 2004 : *OR* du collectif Dumb Type, *Lovers* de Teiji Furuhashi, *Field-Work@alsace* de Masaki Fujihata, *Cover*, *On cherche la lumière* ou *Vent* de Du Zhenjun... Cette dernière installation représente un hommage à une photographie de Jeff Wall, elle-même citation d'une estampe d'Hokusai. "Un hommage à l'hommage", explique Richard Castelli. Le

spectateur, lorsqu'il traverse un couloir, déclenche des ventilateurs. Le vent, bien réel, perturbe alors les séquences vidéo projetées. Et tout comme dans les œuvres d'Hokusai et de Jeff Wall, des papiers s'envolent. Lorsque le spectateur part, les ventilateurs s'arrêtent et les nombreux avatars projetés de l'artiste lui-même reprennent leurs activités. Les dispositifs de Du Zhenjun sont généralement d'une grande simplicité et répondent aux règles les plus élémentaires de l'informatique binaire. Le courant passe ou ne passe pas, le spectateur est présent : vrai ou faux. Cependant, la surprise est au rendez-vous, à laquelle se mêle parfois un sentiment de gêne comme ici : est-ce bien moi qui suis à l'origine d'un tel désordre ?

## Les dispositifs immersifs

L'immersion, tout comme l'interactivité, participe des futurs possibles du cinéma. Aussi l'exposition *Cinéma du futur* se devait-elle de présenter quelques dispositifs immersifs. Il est en effet des artistes comme Luc Courchesne ou Jeffrey Shaw qui, souvent, mettent le spectateur en état d'immersion. C'est ce type d'expérience qu'autorise l'iCinema de Jeffrey Shaw, qui devient pour l'occasion "artiste de contenant" selon les mots de Richard Castelli. Il s'agit d'un dôme gonflable d'une douzaine de mètres de diamètre, dont la paroi intérieure n'est autre qu'un gigantesque écran. Un des spectateurs porte un casque et choisit, par les mouvements de sa tête, la zone du dôme qui reçoit l'image. Son expérience est unique et les autres spectateurs visionnent le film qu'il est

en train de monter. A chaque échange du casque, il s'agit d'un autre montage, d'une autre histoire. Trois films, dont *Si poteris narrare, licet* de Jean-Michel Bruyère, sont ainsi projetés. Cet iFilm, le premier, est inspiré du mythe de Diane et Akteon, un thème récurrent dans la peinture italienne. Il n'est pas rare, en effet, que des artistes exploitant les technologies du numérique s'inspirent de thèmes que les historiens d'art connaissent bien. Ainsi les pratiques artistiques comme celles de Jeffrey Shaw et Jean-Michel Bruyère s'inscrivent dans une continuité quand ils nous incitent à pencher la tête en arrière pour lire, du regard, une histoire sous ce dôme dont la monumentalité pourrait nous évoquer d'autres coupoles.



Jean-Michel Bruyère, *Si poteris narrare, licet* (image du film)