

UN ART DU DISPOSITIF

L'interactivité est une des problématiques essentielles dans le travail de **Samuel Bianchini**, dont les œuvres ont été exposées en des lieux allant du Musée d'Art Moderne de Paris au ZKM de Karlsruhe, ou durant des événements comme Nuit Blanche ou La Biennale de Rennes.

ALL Over

Titulaire d'un doctorat en Art et Science de l'Art intitulé *Opérer dans la réalité médiatique* soutenu au Palais de Tokyo, Samuel Bianchini est impliqué dans plusieurs projets de recherche et collabore fréquemment avec des laboratoires scientifiques. Ses expérimentations artistiques fusionnent avec ses recherches théoriques dans la pratique de l'enseignement et c'est actuellement à l'*Espace Virtuel* de la Galerie Nationale du Jeu de Paume que l'on peut découvrir l'une de ses dernières pièces intitulée *All Over*.

D'autant qu'à plusieurs

D'autant qu'à plusieurs, de 2001, est un dispositif qui a été présenté selon différentes modalités d'exposition. Tout d'abord en ligne, puis au sein d'un écran plasma dans l'espace muséal et, enfin, recouvrant les murs d'une pièce pendant la Biennale d'art contemporain de Thessalonique. Deux personnages sont assis, dans l'image qui se répète à l'infini. Dès lors qu'ils sont survolés par le curseur que contrôle l'utilisateur, la femme se met à applaudir tandis que l'homme se lève énergiquement en brandissant le bras droit. Qu'il s'agisse d'un événement sportif ou politique, il est tentant pour le spectateur de dessiner une "ola" avant d'organiser le chaos dans cette foule apparemment contrôlable ; où l'on vérifie au gré des dispositifs de monstration que le contrôle de cette foule, parce qu'éphémère, n'est qu'illusion !

30x30 - Poursuite

Bien des habitants de Nancy, durant la nuit du 6 au 7 mai 2006, ont dû s'interroger : Que se passe-t-il sur la tour Thiers ? Le projecteur de

lumière blanche — que l'on nomme poursuite et qui l'éclaire — semble être à la recherche de quelque chose ou plutôt de quelqu'un, mais ce quelqu'un a disparu, n'est pas venu. Tout comme celui ou celle qui devrait contrôler les mouvements du rayon lumineux. Il n'y a pas que les professionnels du spectacle vivant qui utilisent ce type de matériel puisque les forces de l'ordre, parfois, s'en saisissent, mais il doit y avoir quelqu'un derrière le projecteur pour que d'autres soient dans la lumière. Aussi cet étrange solo désincarné, intitulé *30x30 - Poursuite*, évoque-t-il un monde où, selon les auteurs de science fiction, les machines seraient devenues totalement autonomes.

niform

L'image de grande taille que présente *niform*, en l'absence de public, est uniformément floue. La netteté, dans l'image vidéo projetée, ne peut être obtenue que par celui qui s'en approche. Mais l'expérience est collective où chacun joue de sa propre silhouette pour découvrir une zone de l'image. Au mouvement d'une main correspond la netteté d'un visage, comme s'il s'agissait de dissiper la couche de buée d'une surface vitrée. Et derrière cette "buée virtuelle", ce sont des représentants des forces de l'ordre qui, revêtus de leurs uniformes, sont impassibles et attendent. C'est ainsi que d'improbables relations, initiées par l'artiste, s'établissent entre policiers anti-émeute et amateurs d'art contemporain.

Valeurs croisées

Sans spectateurs, la valeur 999 se répète sur un nombre considérable de colonnes et de rangées constituant une grille lumineuse.

+ D'INFO :

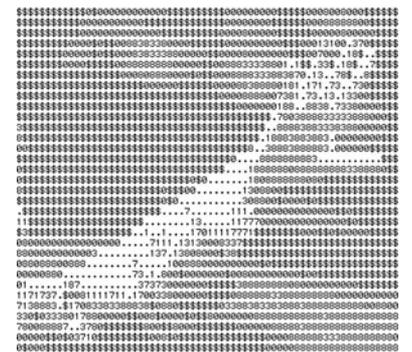
< www.dispotheque.org >

La couleur rouge-orangé des compteurs numériques qui composent cette grille semble réchauffer l'atmosphère de la pièce où l'installation *Valeurs croisées* est exposée. Les membres du public, en s'approchant de ce mur de nombres, se voient attribuer une multitude de valeurs différentes représentant l'éloignement des diverses parties de leur corps. Leur silhouette se fait empreinte numérique et l'on pense inévitablement aux données que nous laissons derrière notre passage, en cette société où tous nos faits et gestes sont traqués via nos multiples cartes à puce et autres téléphones portables ou connexions Internet.

Potential Flag

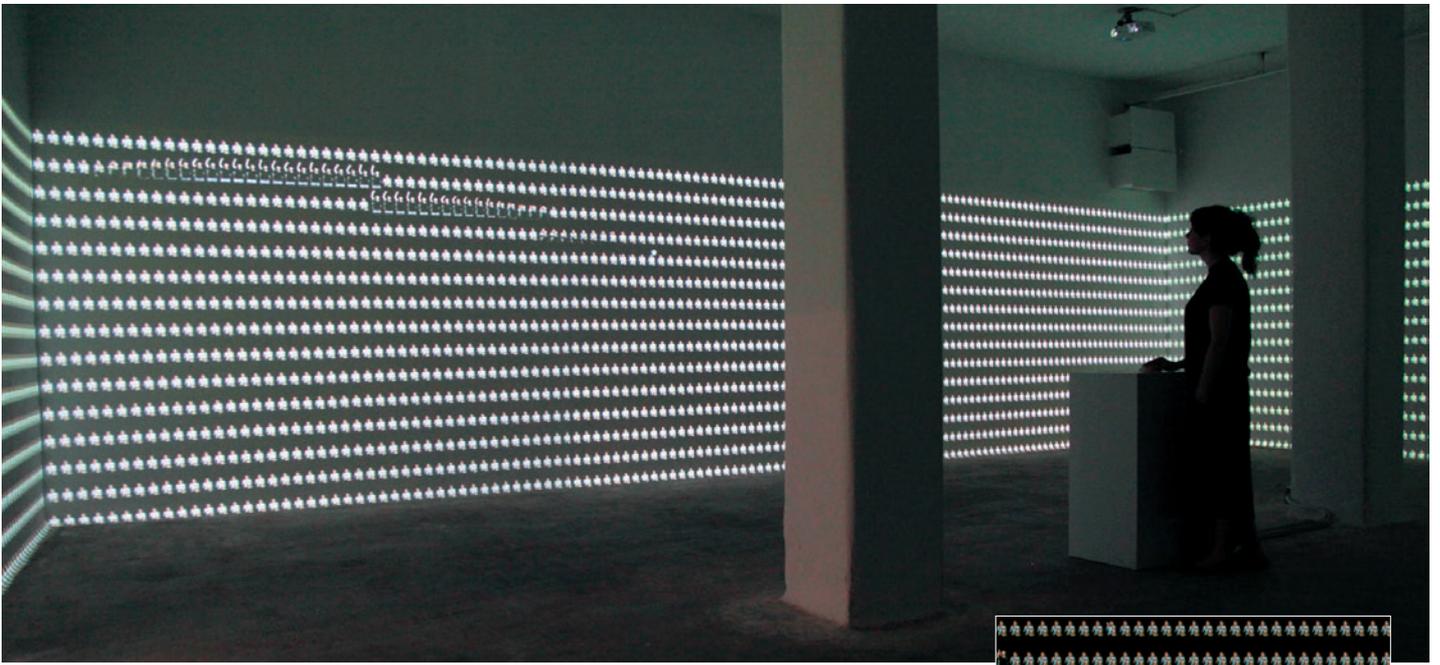
L'objet visuel qui est vidéo-projeté sur le bâtiment du Centre pour l'Image Contemporaine de Genève durant l'exposition *Version Bêta*, en 2008, n'est pas un drapeau blanc, mais seulement l'image d'un drapeau. Force est de reconnaître que le morceau de tissu virtuel d'un blanc immaculé ondule en suivant parfaitement l'intensité du vent réel qui souffle sur Genève durant le temps de l'observation des passants du moment. C'est ainsi qu'il prend corps, mais il suffirait de quitter l'application qui calcule les moindres de ses oscillations pour qu'il disparaisse. Quand les drapeaux, d'ordinaire, sont portés par les nations qu'ils représentent, celui-ci, parce qu'il ne revendique rien d'autre que sa propre physicalité, est porté par une machine dont la neutralité est sans ambiguïté aucune.

DOMINIQUE MOULON



À VOIR : ALL Over, "Espace Virtuel"

sur le site de la Galerie Nationale du Jeu de Paume jusqu'au 31 mars.
< www.jeudepaume.org >



D'autant qu'à
plusieurs,
2001



30x30
Poursuite,
2006



Valéurs croisées,
2008



niForm,
2007