



Maurice Benayoun, artiste trans-médias

MAURICE BENAYOUN COMPTE, DEPUIS PLUS D'UNE VINGTAINNE D'ANNÉES, PARMI LES QUELQUES ARTISTES NUMÉRIQUES FRANÇAIS À ÊTRE RÉGULIÈREMENT SOLLICITÉS DANS LE MONDE. PARCOURS CHRONOLOGIQUE AUTOUR DE SON TRAVAIL ENTRE DEUX EXPOSITIONS.

*Propos recueillis
par Dominique Moulon.*



Art Impact (2000), installation de réalité virtuelle en réseau réalisée en collaboration avec Jean-Baptiste Barrière.

Né en 1957, Maurice Benayoun est agrégé d'arts plastiques et enseigne, depuis 1984, à l'université Paris I. Cofondateur, en 1987, de la société ZA production spécialisée dans les nouveaux médias, il est lauréat de la Villa Médicis hors les murs en 1993 pour son projet "AME" (Après Musée Explorable). Maurice Benayoun est aussi directeur artistique du CITU (Création interactive transdisciplinaire universitaire), dont il est également le cofondateur.

Vous êtes projeté, au début des années 90, sur le devant de la scène numérique internationale suite à la réalisation, en collaboration avec le dessinateur de bande dessinée François Schuiten, d'une série de films en images de synthèse dédiée aux "Quarxs", des êtres chimériques. Mais qui sont-ils ? Les Quarxs (l'Elastofragmentoplast, le Spiro Thermophage, le Polymorpho Proximens...) sont des êtres vivants défiant les lois de la nature, invisibles, omniprésents, qui ont été découverts par un chercheur en crypto-biologie

comparée (NDLR : une discipline aussi imaginaire que les Quarxs eux-mêmes). Leur particularité réside dans le fait qu'ils sont aberrants par rapport aux lois de la physique, parce que certains n'existent qu'un centimètre sur deux, ne sont visibles qu'à droite ou retournent le temps. On découvre aussi qu'ils constituent l'unique et véritable explication de l'imperfection du monde.

En 1994, vous exposez Dieu est-il plat ? durant "Artifices 3". L'espace labyrin-

Adresse Web

Les œuvres évoquées dans cette interview sont documentées sur le site de l'artiste à l'adresse : www.moben.net



Les Quarxs (1989-1993), série de films d'animation 3D réalisés en collaboration avec François Schuiten.

thique de cette installation 3D en temps réel évoque déjà celui des jeux vidéo qui, de nos jours, intéressent de nombreux artistes contemporains alors qu'ils ne semblent plus faire partie de vos préoccupations !

Je souhaitais, au moment où la réalité virtuelle permettait de mettre en scène certaines situations, faire en sorte que la quête de Dieu soit un jeu vidéo ne renvoyant qu'à l'image du créateur du monde dans lequel nous vivons, égaré dans un monde créé par l'homme. Ce jeu de paradoxe qui nous renvoyait à une réalité - l'impossibilité de fuir - me paraissait alors très intéressant. *Dieu est-il plat ?* fait partie d'une série d'installations nommée *Les Grandes questions* comprenant notamment *Dieu est-il plat ?*, *Le diable est-il courbe ?*, *Et moi dans tout ça*. Jean-Paul Fargier, à l'époque, avait dit dans *Le Monde* que cette installation constituait le premier "jeu vidéo métaphysique". Je pense effectivement que le jeu vidéo est en passe de devenir un art à proprement parler, qu'il présentera des registres extrêmement variés, allant de réalisations purement ludiques à d'autres, peut-être davantage métaphysiques, critiques ou philosophiques. Beaucoup d'artistes travaillent aujourd'hui sur ces questions. Quant à moi, c'est autre chose qui m'intéresse maintenant. S'il existe une continuité manifeste dans ma pratique, je ne suis généralement intéressé par une thématique que durant un temps limité.

Lorsque vous concevez des événements comme "Le Tunnel sous l'Atlantique" reliant le musée d'Art contemporain de Montréal au Centre Pompidou en 1995, la mise en scène n'est-elle pas essentielle ? La rencontre avec un dispositif artistique doit être forte. Ce qui

m'intéresse, en tant qu'artiste, c'est d'envisager globalement des situations, en assemblant des images et des sons comme en concevant des espaces. J'étais, lorsque je travaillais sur "Le Tunnel sous l'Atlantique", intéressé par la confrontation d'un espace physique et sa logique avec un espace virtuel induisant une autre logique. Un espace capable de se reconstruire complètement autour de nos désirs non formulés, un espace qui n'existe que parce qu'on le visite et qui disparaît au fur et à mesure de notre exploration, un espace qui n'est autre qu'une représentation symbolique de la mémoire, un espace où la culture, le temps de la rencontre, est présentée comme un obstacle à franchir pour rendre possible cette rencontre. Travailler l'espace virtuel, en ce qui me concerne, n'a de sens que si l'on considère sa relation à l'espace physique.

Vous avez, en 1997, expérimenté le dispositif immersif Cave à l'Ars Electronica Center de Linz en Autriche avec World

Skin, une pièce qui fait référence à la guerre en ex-Yougoslavie. Que retirez-vous de cette expérience ?

Il ne s'agissait pas uniquement de la guerre en ex-Yougoslavie, mais aussi de la Seconde Guerre mondiale puisque Linz est également la ville où Adolf Hitler a passé son enfance, à l'école avec Wittgenstein. Ce n'était donc pas complètement innocent. Quant au Cave, il permet de placer plusieurs individus dans une situation totalement immersive, immergés dans la représentation. Des individus à qui je propose une expérience collective : devenir des touristes durant *Un safari photo au pays de la guerre*. La réalité virtuelle permet de créer des situations qui nous interrogent sur des choses aussi fortes et triviales que la guerre. *World Skin, un safari photo au pays de la guerre*, à cette époque, était au plus proche de ce que j'espérais faire dans mon travail. Depuis, j'ai l'impression d'être allé ailleurs, pas forcément plus loin, ailleurs, dans la continuité de ce même travail.



Dieu est-il plat ? (1994), installation 3D interactive de la série *Les grandes questions*.



Vous utilisez, par exemple dans *Crossing Talks* de 1999, des technologies dédiées à la communication par l'image vidéo. Mais n'est-ce pas la rencontre entre les êtres, plus que la communication entre ceux-ci, qui vous intéresse ?

Je me souciais, lorsque j'ai présenté *Crossing Talks* à l'ICC de Tokyo, de savoir pourquoi les gens, tellement coupés les uns des autres dans leurs relations quotidiennes – par exemple avec leurs voisins –, attachent tant d'importance aux relations qu'ils établissent en ligne avec ceux qu'ils ne côtoient pas, qu'ils ne connaissent pas, avec qui ils n'ont aucune proximité. C'est la question du prochain, du "prochain numérique". Le sous-titre de ce dispositif est *Communication Rafting*. Il s'agit, d'une certaine manière, d'une espèce de radeau de survie puisque le mode de navigation de cette installation est en partie inspiré de celui du radeau où le fonctionnement du groupe est déterminant pour établir un équilibre. En fait, c'est la question de la crise qui est au cœur de ce projet, ou comment finalement la crise crée le lien social. Doit-on nécessairement, lorsque l'on est dans une situation de crise qui ne peut s'extérioriser dans le quotidien, se construire un réseau de relation au-delà de la proximité physique comme stratégie de survie ?

La mémoire rétinienne collective est une notion que vous initiez en l'an 2000 avec *Art Impact* au Centre Pompidou lors d'une

exposition sur le thème de la beauté en Avignon. De quoi s'agit-il ?

De l'idée que le numérique constitue une extension d'une des capacités de la rétine. On sait en effet que ce qui est perçu par celle-ci ne s'efface pas instantanément. Elle a par conséquent une certaine forme de mémoire. Une mémoire très courte que l'on nomme la persistance rétinienne qui, dans une salle de cinéma, nous donne un sentiment de continuité des images animées alors qu'en vérité, elles sont discontinues. Or je considère que ce que l'on regarde pourrait laisser une trace durable et que cette trace, lorsque l'on est plusieurs à regarder, pourrait s'écrire sur une même surface, sur une mémoire palimpseste collective. On se retrouve alors face à une composition dynamique qui évolue en permanence, en continu. Une trace de ce que les gens regardent les uns avec les autres, de l'expérience du regard, une trace qui progressivement se recouvre, est effacée par l'expérience de l'autre. Et l'on se met à échanger quelque chose, qui *a priori* ne pourrait l'être puisque l'on ne sait du regard des gens que ce qu'ils nous disent. Mais là, ça ne passe pas par des mots. Dans *Art Impact*, il s'agit aussi d'une situation de compétition en termes de séduction rétinienne – en référence à Marcel Duchamp –, puisque les spectateurs du Centre Pompidou, à



EN HAUT, DE GAUCHE À DROITE : *World Skin* (1997), installation de réalité virtuelle en Cave réalisée en collaboration avec Jean-Baptiste Barrière.

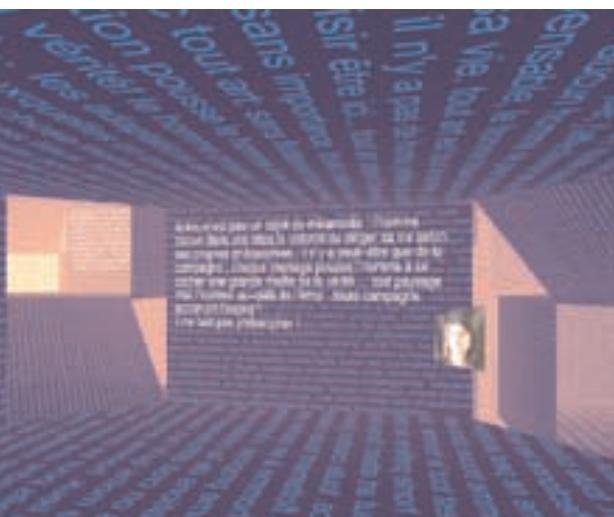
Le Tunnel sous l'Atlantique (1995), installation de télé-virtualité réalisée en collaboration avec Martin Matalon.

CI-CONTRE : *Crossing Talks* (1999), installations de télé-virtualité en Cave réalisée en collaboration avec Jean-Baptiste Barrière.

l'aide de jumelles de réalité virtuelle, explorent des lieux avignonnais ou des œuvres de l'exposition sur le thème de la beauté. Ainsi, le supermarché ou les abattoirs peuvent se retrouver gagnants face à des œuvres d'art réduites à des images.

Le texte est un média que vous utilisez rarement, mais il est pourtant au centre de *Labylogue*, une pièce que vous avez exposée au musée d'Art contemporain de Lyon en 2000. Comment est née l'idée de cette collaboration avec Jean-Pierre Balpe ?

C'est un projet beaucoup plus ancien qui s'appelait *Le livre* en hommage à Borges et à la *Bibliothèque de Babel* qui contient tous les livres du monde, y compris ceux qui sont écrits avec une seule lettre et ceux qui racontent le monde de demain. Dans *Labylogue*, on circule au sein de ce même labyrinthe qui est fait d'un nombre infini de pièces octogonales. Toutes identiques, elles sont



CI-DESSUS : *Frozen Feelings Emotional Market (2005)*, installation multimédia et sculptures.
EN HAUT, DE GAUCHE À DROITE : *Labylogue (2000)*, installation 3D interactive en réseau réalisée en collaboration avec Jean-Pierre Balpe et Jean-Baptiste Barrière.
So.So.So. (2002), installation de réalité virtuelle en réseau réalisée en collaboration avec Jean-Baptiste Barrière.



reliées entre elles par des couloirs qui montent ou descendent. Sur les murs : il y a des textes qui s'inscrivent. Ces textes, qui ne s'écrivent sur les murs que parce qu'on les regarde, racontent l'histoire de notre rencontre avec les autres. Le dispositif reliait en effet Dakar, Bruxelles et Lyon lors d'une exposition sur la langue française et l'on pouvait donc parler avec des gens à distance. Puis, c'est avec les mots reconnus par le labyrinthe que le générateur, créé par Jean-Pierre Balpe, écrivait des textes sur les murs. En fait, on circulait dans le récit dynamique de notre rencontre.

La réalisation d'installation telle *So.So.So.* induit l'usage de très nombreuses technologies. Est-ce pour mieux les dissimuler ?

La technologie, dans la plupart de mes dispositifs, n'est pas vraiment visible parce qu'elle n'est pas l'enjeu, mais plutôt la condition nécessaire du projet. Par exemple, je ne pourrais pas, sans cette technologie, échanger les regards dans *So.So.So.* comme dans *Art Impact*, puisque ces deux installations utilisent la mémoire rétinienne collective. Mais ce qui m'intéresse, lors-

qu'une technologie existe, c'est de découvrir comment elle crée ou modifie la nature de l'expérience, comment elle nous permet d'entrer dans des modalités narratives, descriptives ou esthétiques différentes. On regarde, dans ces deux installations, avec des jumelles de réalité virtuelle, et ce que l'on regarde vient se peindre sur la mémoire rétinienne collective, autrement dit sur un écran géant au centre du dispositif. Dans *So.So.So., Somebody Somewhere Some Time*, on ne regarde que des situations, des scènes de la vie courante, le matin, à Paris, à 7 h 47. Si, lorsqu'en regardant ces scènes, on s'attarde sur des détails, on passe alors à une autre scène, comme si ces mêmes détails avaient une relation avec d'autres espaces, au même moment, où il y aurait d'autres personnes dans d'autres situations apparemment banales. Par le parcours du regard, une histoire se raconte, un récit se construit et c'est en rencontrant des indices de narration que l'on construit ce récit.

***Watch Out* est un dispositif qui se retourne contre le "regardeur" puisque**

ce dernier est observé à son insu. S'agit-il d'un piège ?

Il s'agit plus d'une mise en situation que d'un piège. En fait, une grande partie des dispositifs qui font appel à l'Internet avec des thématiques résolument militantes le font souvent avec une grande naïveté qu'il est intéressant de mettre en scène. Alors, dans *Watch Out*, il y a des boîtes rayées de jaune et de gris, qui comportent un trou et sont situées dans la rue. Le passant voit une boîte, remarque le trou, regarde dedans et y lit une phrase : "Envoyez un message d'alerte au monde par SMS ou Internet". Alors les gens envoient des messages à la portée relativement limitée qui concernent la préservation des baleines, celle de la couche d'ozone de la planète... Mais il y a autre chose qui se passe durant ce temps où l'on regarde dans le trou. En réalité, notre œil regarde le monde. C'est-à-dire que notre œil est filmé et projeté en grand dans les vitrines des magasins alentour. L'œil qui a l'air de regarder la rue n'est autre que celui qui regarde l'écran incitant à alerter le monde. Ainsi nous sommes simultanément voyeurs et "Big Brothers".

Événements nouveaux médias

Le coût de production d'un dispositif comme *Cosmopolis*, récemment installé à Shanghai, doit être relativement lourd. Comment s'opère le montage d'un tel projet ?

Le coup de *Cosmopolis* représente à peu près la moitié de celui d'une exposition annuelle à la Cité des Sciences. La particularité de cette "exposition thématique" réside dans le fait que, dès le départ, j'ai proposé qu'elle soit en même temps un dispositif artistique et scientifique. En comparaison à celui d'une installation classique, le budget apparaît donc important. Mais il devient normal pour une exposition thématique qui constituait la nature de la demande et que j'ai, d'une certaine manière, détournée au grand bénéfice des commanditaires, puisque cette exposition a atteint les 146 000 visiteurs dans les trois premières semaines à Shanghai. En fait, il s'agit presque pour moi d'une forme militante, c'est-à-dire que je considère que l'exposition thématique devient de plus en plus un genre artistique. Malheureusement, les institutions ne sont pas toujours ouvertes à cette approche. Elles ne considèrent pas qu'il s'agisse

d'une écriture en soi qui justifierait l'engagement de personnes susceptibles de trouver d'autres moyens de faire passer un certain nombre de messages. J'ai, ici, pu exercer ce travail d'écriture avec une grande liberté pour une exposition thématique internationale et itinérante qui va circuler pendant plusieurs années. De plus, j'ai eu la chance extraordinaire de pouvoir faire exactement ce que j'avais envie de faire, dans la continuité de mon travail, d'*Art Impact* et de *So.So.So*.

Dans vos derniers travaux tel les *Frozen Feelings* ou *Sfear*, s'agit-il d'observer, de mesurer ou de représenter le monde ?

Il s'agit d'un ensemble de treize pièces qui s'intitule *La Mécanique des Emotions*. Il constitue tout un parcours, une histoire qui se raconte à partir de quelque chose qui a l'air foncièrement banal : considérer que l'Internet joue maintenant le rôle d'un système nerveux mondial qui nous permet, ou devrait nous permettre, d'avoir une représentation relativement précise de ce que sont les émotions de la planète. Je réalise tout d'abord une cartographie des émotions qui

me sert, en me basant sur une analyse de l'Internet, à produire numériquement des sculptures physiques, des objets. J'appelle ces versions inertes et figées qui correspondent à des dates précises les *Frozen Feelings*. Alors que dans *Sfear*, je présente la carte de la peur en la projetant sur un grand ballon dans une église, à Metz, durant le festival Norapolis. Quelques reliques, des instantanés de certaines émotions comme "la terreur", "l'angoisse" ou "l'anxiété" sont disposées sous la carte de la peur qui tourne au-dessus de nos têtes. L'étape suivante consiste à sortir ces mêmes reliques sacrées du temple pour les déposer chez le marchand en transformant la galerie Bund18 de Shanghai en une boutique de luxe où je projette douze cartes des émotions du monde sur des kakémonos et où je présente douze instantanés des émotions, supposés à vendre, sur des présentoirs laqués. Ce projet est amené à se poursuivre comme nous l'avons déjà fait, avec Jean-Baptiste Barrière, en réalisant une performance durant le festival Ars Electronica le 1^{er} septembre dernier : *Emotional Traffic*.

Expositions et festivals

- La prochaine Nuit blanche commencera le 1^{er} octobre à 19 h pour se terminer le lendemain matin à 7 h. C'est en empruntant l'un des quatre parcours (XVIII^e, Belleville, Coulée verte ou Seine) que le public parisien pourra notamment découvrir quelques œuvres numériques et/ou interactives, à l'instar de celles conçues par les artistes Miguel Chevalier, Samuel Bianchini, Grégory Chatonsky et Magali Desbazeille (www.paris.fr).

- Le festival Emergence ou Rendez-vous des nouvelles formes artistiques et des nouveaux médias se déroulera à la Maison de la Villette (Paris) jusqu'au 2 octobre. Plusieurs créations exposées y exploitent les notions de mobilité et de réseau (www.festival-emergences.info).

- Le festival Arborescence regroupe des projets dont les thématiques s'articulent autour du rapport entre le naturel et les nouvelles technologies dans les villes d'Aix-en-Provence et de Marseille jusqu'au 9 octobre (www.arborescence.org).

- Le festival @rt Outsiders organisé à Maison européenne de la Photographie accueille, jusqu'au 16 octobre, des artistes brésiliens, dont les travaux se situent au carrefour d'enjeux esthétiques, scientifiques, sociaux et politiques (www.art-outsiders.com).

Eduardo Kac compte parmi ceux-ci. Il expose aussi l'installation "Move 36" à la Biche de Bere Gallery (www.numeriscausa.com).

- Enfin, la Biennale d'art contemporain de Lyon s'achèvera le 31 décembre. Nicolas Bourriaud et Jérôme Sans, les directeurs du Palais de Tokyo, ont collaboré avec Thierry Raspail, le directeur artistique de la Biennale, à la préparation de cet opus placé sous la thématique de "l'expérience de la durée" (www.biennale-de-lyon.org).



Watch Out ! (2002-2004), installation vidéo urbaine en réseau - À DROITE : Cosmopolis (2005), installation de réalité virtuelle réalisée en collaboration avec Jean-Baptiste Barrière.