

La Rose Pourpre du Caire

making of

Jean-Louis Aroldo

Eric Baudelaire

Marc Bauer

Philippe Cognée

Philippe Decrauzat

Nicolas Delprat

Eberhard Havekost

Rachel Labastie

Emmanuel Lagarrigue

Mathieu Mercier

Martial Raysse

David Reed

Ida Tursic et Wilfried Mille

Clemens von Wedemeyer



15 mai - 14 novembre 2009
Ecuries - Musée d'Art et d'Archéologie d'Aurillac

Scénographie, conception graphique et textes (sauf mention contraire)
Jean-Charles Vergne, Directeur du FRAC Auvergne

Cette exposition est soutenue par
le Conseil Régional d'Auvergne, la DRAC Auvergne, la Ville d'Aurillac
et les Laboratoires Théa, entreprise du Club de Mécènes du FRAC Auvergne

L'art et le cinéma ont toujours entretenu d'étroites relations et se sont mutuellement nourris l'un de l'autre dans les importantes révolutions de leur histoire respective. Celle de l'art étant bien plus ancienne, il va de soi que celui-ci a, dans un premier temps, alimenté l'imaginaire des metteurs en scène. On se souvient ainsi du film tourné par Robert Wiene en 1919, *Le Cabinet du Docteur Caligari*, dans lequel les décors incroyables, faits de toiles peintes, s'inspirent directement de la peinture expressionniste et du cubisme. Les exemples de films s'appuyant sur l'art, et sur la peinture en particulier, ne manquent pas et, s'il est évidemment impossible d'en dresser une liste exhaustive, il est intéressant d'en indiquer quelques exemples parmi les plus célèbres. En 1964, pour son premier film en couleur *Le Désert Rouge*, Michelangelo Antonioni fait repeindre les arbres et les bosquets pour donner à ses scènes l'impact pictural souhaité. En 1975, pour *Barry Lindon*, Stanley Kubrick s'appuie sur les peintures du 18^{ème} siècle de Hogarth, Reynolds et Gainsborough pour organiser ses cadrages et fait concevoir des lentilles spéciales lui permettant de filmer à la lueur d'une bougie, afin de recréer fidèlement la lumière des peintures de l'époque. David Lynch, peintre à l'origine, décide d'en venir au cinéma pour «donner du mouvement et du son à la peinture». Il s'inspire largement des peintures de Hopper dans certaines scènes (*Lost Highway* notamment), ou de Francis Bacon pour la construction de certains espaces intérieurs et certains éclairages ne sont pas sans évoquer ceux de la peinture du Caravage.

L'histoire de l'art fournit au cinéma une source inépuisable d'inspiration en matière de sujets, de lumières ou de cadrages et les techniques les plus inventives du cinéma trouvent bien souvent leur origine dans la peinture. Les frères Wachowski évoquent ainsi les *Demoiselles d'Avignon* de Picasso et le cubisme pour expliquer la source de la technique du *bullet time* utilisée pour *Matrix*¹. De même, la technique du *split screen*² trouve probablement son origine lointaine dans les retables religieux aux multiples panneaux peints ou dans certaines peintures médiévales utilisant la technique de la narration simultanée (un même personnage est montré à plusieurs moments de sa vie dans un même tableau). L'effet Koulechov (du nom de Lev Koulechov, son inventeur) qui montre que deux images placées côte-à-côte s'influencent mutuellement dans leur signification trouve lui aussi ses origines dans la manière de présenter certaines oeuvres en polyptyques³. Cet effet est à la base de la narration cinématographique.

Mais si l'art a considérablement alimenté le cinéma, le mouvement inverse s'opère très vite d'un art lui-même influencé par les films et par les techniques propres au langage cinématographique. Les oeuvres réunies dans cette exposition, majoritairement issues de la collection du FRAC Auvergne, montrent la diversité de cette contamination de la création plastique par le cinéma.



Le Cabinet du Docteur Caligari - Robert Wiene - 1919

Barry Lindon - Stanley Kubrick - 1975



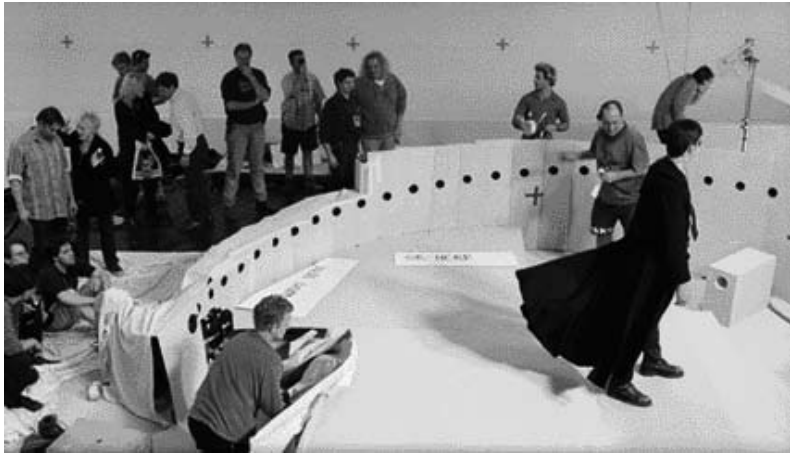
Le premier volet, intitulé *Making Of*, s'attache aux oeuvres qui emploient des techniques propres au vocabulaire filmique : son et lumière (Emmanuel Lagarrigue), simulation du mouvement (Ida Tursic & Wilfried Mille), cadrage (Jean-Louis Aroldo), *storyboard* (Marc Bauer), *split screen*, montage (Eberhard Havekost), mise en abîme (Clemens von Wedemeyer), effets spéciaux, mécanismes du suspense (Eric Baudelaire)...

La seconde partie, titrée *Bande-Annnonce*, présente des oeuvres partiellement ou totalement fondées sur la citation de films : *2001 : l'odyssée de l'espace* (Nicolas Delprat), *Nuit et Brouillard* (Darren Almond), *L'Eclipse* (Raoul de Keyser), *Les Oiseaux* (Manuela Marques), *Soleil Vert* (Jonathan Meese), *Les Chiens de Paille* (Jean-Louis Aroldo), les westerns (George Condo), les productions Walt Disney (Carole Benzaken), les films de Pasolini (Bruno Perramant)...

Le titre de l'exposition est un hommage au film réalisé par Woody Allen en 1985. Situé à New York au début des années 30 en crise, il raconte la passion de Cecilia (Mia Farrow) pour les films qu'elle voit dans le cinéma du quartier et pour un film en particulier, *La Rose Pourpre du Caire*, un mélo exotique. Elle n'a d'yeux que pour Tom Baxter, le héros du film, un explorateur interprété par Gil Shepherd. Or Tom, lui aussi subjugué par la jeune femme, interrompt sa scène, "sort" de l'écran et entraîne Cecilia hors de la salle. *La Rose Pourpre du Caire* est le titre du film dans le film. Les protagonistes de *La Rose Pourpre du Caire* assistent à la projection de *La Rose Pourpre du Caire*, à moins qu'ils n'en soient les acteurs. Le film de Woody Allen est une invitation à vivre une aventure magique sur l'illusion cinématographique et constitue à ce titre une mise en abîme du cinéma assez merveilleuse où la fameuse phrase de Marcel Duchamp «C'est le regardeur qui fait l'oeuvre» trouve probablement sa signification la plus poétique. C'est à une mise en abîme semblable qu'invitent les artistes de cette exposition, en rendant hommage aux films qui les ont marqués, en s'appropriant un langage qui a longtemps puisé sa grammaire dans celle que les artistes ont créée et développée depuis des siècles.

Jean-Charles Vergne
Directeur du FRAC Auvergne
Commissaire de l'exposition

NB : les notices des oeuvres qui suivent sont présentées par ordre alphabétique d'artistes.



Préparation d'une scène en bullet time pour Matrix : l'acteur Keanu Reeves va être photographié en rafale par plus de 100 appareils qui recréeront virtuellement le mouvement d'une caméra autour de lui.

Effet Koulechov



1- Bullet time : effet visuel obtenu grâce à une série d'appareils photo disposés autour de l'action. Ils sont déclenchés simultanément, ce qui permet après montage de simuler un mouvement de caméra impossible dans un environnement normal car l'action va trop vite pour être réellement suivie par la caméra.

2- Invention attribuée à Brian de Palma - dans son film *Sisters* en 1973 - qui consiste à découper l'écran en plusieurs images montrant des actions se déroulant simultanément. Voir les deux premiers split screen de *Sisters* en tapant «split screen de palma» sur Google vidéo.

3- Pour mesurer l'efficacité de l'effet Koulechov, il suffit de placer côte-à-côte la photo d'un visage et celle d'une assiette de nourriture, puis de renouveler l'opération en remplaçant l'assiette par une photo de cadavre dans un cercueil puis par celle d'une femme allongée dans un canapé (voir ci-contre) : le visage semble habité par trois sentiments différents : la faim, la tristesse, le désir... Les images ne prennent sens que les unes par rapport aux autres, le spectateur est amené inconsciemment à interpréter les images dans leur succession et non indépendamment les unes des autres.

Jean-Louis AROLDO

(Né en France en 1967 - Vit à Clermont-Ferrand)

Racer-water (Painlevé) - 2008 - Huile sur toile - 12 x (60 x 40) cm - Collection de l'artiste
Oeuvre produite pour l'exposition.

NB : ce texte vaut pour les oeuvres présentées dans les deux salles des Ecuries.

Pour cette exposition au Musée d'Art et d'Archéologie d'Aurillac, le FRAC Auvergne a souhaité commander à Jean-Louis Aroldo deux oeuvres spécifiques. Cet artiste, présent dans la collection du FRAC avec un polyptyque présenté en 2007 à Aurillac, développe en effet une oeuvre qui, tout en s'appuyant sur une prise en compte toujours aiguë de l'histoire de la peinture, ne serait assurément pas ce qu'elle est sans l'apport du cinéma.

Jean-Louis Aroldo ne cesse d'explorer dans son travail les possibilités de contamination de la peinture par la technique cinématographique et l'on pourrait même parler d'un abâtardissement de la peinture par le cinéma car ses tableaux ne consistent pas à produire de l'image plane investie d'une lumière saturée de type cinématographique : ils engagent une pensée sur la surface picturale qui demeure incontestablement celle d'un peintre mais d'un peintre qui se serait nourri de manière égale du vocabulaire de la peinture et de celui du langage filmique. Le montage, le split screen, l'effet Koulechov, le zoom... sont autant d'éléments qui interviennent dans ses compositions, au même titre qu'une réflexion particulière sur les enjeux qui sous-tendent l'extraction d'une image d'un film et sa transposition en peinture.

La première oeuvre présentée est constituée d'une douzaine de peintures abstraites en apparence mais dont l'unique source provient de *L'Hippocampe*, un film de 13 mn réalisé en 1933 par Jean Painlevé. Ce réalisateur d'avant-garde, à mi-chemin entre la recherche artistique et la science, a réalisé plus de 200 films dont les plus célèbres sont incontestablement ceux qu'il consacre à la faune marine. *L'Hippocampe*, *L'Oeuf d'épinoche*, *Cavication ultrasonique*, *Effet de décapitation chez l'embryon de truite...* forment un corpus d'oeuvres aussi fascinantes sur le plan esthétique que virtuoses du point de vue cinématographique. Ses prises de vues quasi microscopiques, son habileté à saisir la violence ou la poésie de microcosmes merveilleux ont influencé cinéastes et peintres, Fernand Léger affirmant même qu'il fut l'une de ses principales sources d'inspiration. Jean-Louis Aroldo s'empare de *L'Hippocampe*, film muet, noir et blanc, accompagné d'une musique de Darius Milhaud pour concevoir une série de peintures qui non seulement rend quasiment absente la figure même du cheval de mer, en ne sélectionnant que des détails du film, mais prend également le parti d'une «colorisation» de l'image. Le processus à l'oeuvre est donc bien celui d'une modélisation, d'un transfert manifeste d'une image «prise dans la réalité» vers l'émergence de motifs abstraits. Ce faisant, Jean-Louis Aroldo adopte sans aucun doute une attitude très conforme à celle de

Jean Painlevé dont le but n'est certainement pas de délivrer une vision pédagogique de la faune aquatique mais d'extraire de ces petits drames sous-marins une dimension plastique qui frôle les limites de l'abstraction. En transposant en peinture les détails d'images filmées par Jean Painlevé, Jean-Louis Aroldo pose en postulat une manière particulière que le spectateur doit adopter pour visionner les films de Painlevé, absolument comparable à celle qu'il faut adopter pour voir une certaine peinture abstraite, débarrassée de toute perspective narrative, uniquement focalisée sur une surface composée à prendre pour elle-même.



L'Hippocampe [Jean Painlevé - 1933]

Le second ensemble conçu pour *La Rose Pourpre du Caire* est un groupe de huit dessins réalisés à la mine de plomb, tous issus d'images extraites du film *Les Chiens de Paille* tourné par Sam Peckinpah en 1971 d'après le roman de Gordon Williams *The Siege of Trencher's Farm*. Il est question dans ce film de la propension de l'être humain à se laisser déborder par son animalité instinctive et à défendre son territoire lorsque celui-ci fait l'objet d'une agression. Dustin Offman, qui interprète le rôle d'un mathématicien pacifiste, se trouve en situation de menace qui l'oblige à se retrancher dans sa ferme avec sa femme et à éliminer avec une violence féroce ceux qui tentent de violer son territoire (tout en ignorant que ses agresseurs ont aussi violé sa femme).

Le film de Peckinpah fonctionne comme une somme de territoires - affectifs ou réels - successivement annexés par la violence des agresseurs : terrain entourant la ferme, humiliations morales, intrusion dans la maison et pendaison du



Les Chiens de Paille (Sam Peckinpah - 1971)



chat dans la penderie, nouvelle intrusion et viol, encerclement final de la ferme et violence déchaînée sur ses occupants. A ces territoires s'ajoute la symbolique d'une partie d'échecs, guerre de stratégie territoriale par excellence. Les images choisies par Jean-Louis Aroldo pour ses dessins ont pour objet de circonscrire cette question de la territorialité. Le visage crispé de la femme violée - territoire de l'intimité -, la vue en perspective de la ferme - territoire de la domesticité -, la cérémonie religieuse - territoire de la foi ou de l'absence de foi -, le piège et ses mâchoires démesurées suspendu au dessus de la cheminée - arme de capture rudimentaire et barbare -, le jeu d'échec - métaphore de territoires purs -, élaborent un archivage des différentes aires ou des différents cercles que pénètrent successivement les agresseurs dans le film.

Le dessin, presque abstrait, de la main allumant la penderie dans laquelle est pendu le chat donne à voir la première agression véritablement physique. Dans le film de Peckinpah, cette image dure moins d'une seconde, apparaissant dans une fulgurance filmique qui lui confère son intensité angoissante. Le dessin change la donnée temporelle, fige un geste furtif et la découverte tout aussi furtive de l'animal mort : l'horreur s'épuise au profit d'une forme d'abstraction.

Eric BAUDELAIRE

(Né aux Etats-Unis en 1973 - Vit à Paris)

Sugar Water - 2006 - Projection vidéo haute définition - 72 mn

Collection FRAC Auvergne

Eric Baudelaire est photographe (un grand diptyque photographique est présent dans la seconde partie de cette exposition) mais il réalise également des films au sein d'une création dont l'un des principaux ressorts consiste à mener une réflexion sur le statut de l'image contemporaine et sur la manière dont les images sont perçues par leurs spectateurs. Avec le film *Sugar Water*, acquis par le FRAC Auvergne en 2008, il construit une véritable machine à disséquer l'image et sa perception en utilisant des modes de représentation et de réception qui appartiennent tout autant au registre de la photographie qu'à celui du cinéma. La scène se déroule sur un quai de métro, loué par l'artiste pour la réalisation du film. Le nom de la station a été rebaptisé *Porte d'Erewhon*, en référence au roman *Erewhon* écrit en 1872 par Samuel Butler dans lequel, l'auteur, marginalisé aussi bien en littérature que dans ses écrits de philosophie biologique, tournait en dérision la société victorienne. Le titre du roman procède à la fois d'un retournement de la langue et d'un jeu sémantique : *erewhon* est l'envers de *nowhere* (nulle part) qui, scindé en deux parties, donne *now here* (ici maintenant). Avec Samuel Butler, le nulle part est également un « ici et maintenant ». De la sorte, le film d'Eric Baudelaire repose sur la même articulation : il s'agit d'une oeuvre sans lieu, d'une station de métro située « porte de nulle part », d'une action utopique ; il s'agit aussi d'une action qui se déroule dans un non lieu par excellence, un lieu de transit sans identité, où l'on ne fait que passer. Le nom de la station de métro donne ainsi l'indice d'une action sans localisation, sans lieu ou, plutôt, se déroulant dans un lieu artificiel, fabriqué de toutes pièces. Nous sommes effectivement dans un faux lieu, dans un décor de cinéma à l'intérieur duquel tous les protagonistes sont en réalité des acteurs jouant une scène parfaitement réglée par l'artiste, qui montre un colleur d'affiches posant un à un les différents lés destinés à constituer une affiche publicitaire. Alors que l'image se révèle lentement, les usagers du métro montent et descendent d'une rame que l'on ne voit pas, dont on n'entend que le bruit (cette rame n'existe pas en réalité et n'est qu'un trucage sonore). Progressivement, l'image posée au mur dévoile son contenu, une simple rue parisienne où sont garées des voitures. Puis le colleur d'affiches commence à recouvrir cette première image par une seconde, dans laquelle la voiture garée au premier plan explose. Puis une troisième image recouvre la seconde, montrant la voiture en combustion. Une quatrième image montre ensuite la carcasse calcinée du véhicule avant qu'un cinquième et ultime recouvrement redonne au panneau publicitaire son aspect initial, un grand monochrome bleu semblable à une peinture d'Yves Klein. Simultanément, les figurants qui interprètent les usagers du métro vont se succéder

autant de fois qu'il y a d'images, refaisant les mêmes gestes, quasiment à l'identique, parfois en permutant leurs rôles. A aucun moment ils ne prêteront attention à la séquence d'images qui se dévoile sous leur yeux. La violence de la scène littéralement «développée» par le colleur d'affiches leur échappe, soit par indifférence, soit parce que ce développement qui mixe les techniques de la photographie à celles du cinéma se loge dans un laps de temps trop long qui rend finalement l'image exsangue de tout contenu spectaculaire. Il s'agit ici pour Eric Baudelaire de réfléchir à la fois sur la perception de l'image violente (l'explosion, l'acte terroriste, la menace invisible) définitivement banalisée et sur la manière d'étirer au maximum le mécanisme du suspense cinématographique pour lui ôter tout effet d'angoisse ou de surprise. Le titre du film, *Sugar Water*, fait référence à une phrase de Bergson dans laquelle le philosophe explique que pour prendre la pleine mesure de l'écoulement du temps, il suffit de regarder un sucre fondre dans de l'eau. Le temps très long du film - 72 mn - et son action étirée au maximum donnent cette mesure temporelle par une lenteur qui empêche quasiment le spectateur de voir l'oeuvre dans son intégralité, Eric Baudelaire acceptant tout à fait que l'on puisse n'en regarder que quelques minutes pour éventuellement en visionner un autre passage plus tard dans la visite de l'exposition dans laquelle elle est présentée.



Romanzo Criminale (Michele Placido - 2005)

Marc BAUER

(Né en Suisse en 1975 - Vit à Berlin)

Sans Titre - 2007 - 16 dessins au crayon sur papier encadrés - 34 x 48 cm chacun.

Collection FRAC Auvergne

Les dessins de Marc Bauer sont profondément émouvants. Ils ne peuvent laisser quiconque indifférent, tant par leur contenu que par une qualité de dessin rare. Les 16 dessins acquis par le FRAC Auvergne en 2008 constituent une série qui, présentée au mur, renvoie de façon assez évidente aux *storyboards* utilisés dans le cinéma pour la préparation de scènes. Le *storyboard*, dont la qualité va de la simple esquisse au dessin le plus élaboré, donne une idée relativement précise de ce que souhaitent le réalisateur et le scénariste en termes de cadrages, de plans, de montage, de déroulement de l'action... Les oeuvres de Marc Bauer sont pratiquement toujours des dessins, présentés dans des encadrements noirs pour les dessins individuels, en assemblages de plusieurs feuilles pour les grandes oeuvres, et parfois sous la forme de réalisations à même les murs. Manifestement, les oeuvres de Marc Bauer procèdent au mixage de deux époques, de deux temporalités différentes avec, d'une part, ce qui semble directement émaner de souvenirs de famille et, d'autre part, un retour sur le passé de l'Allemagne nazie ou de l'Italie de Mussolini. De nombreux dessins s'accompagnent de textes écrits à même la feuille, ceux-ci pouvant d'ailleurs figurer seuls sur une feuille dépourvue de tout dessin. La série acquise par la collection du FRAC Auvergne semble reconstituer une narration qu'il est néanmoins impossible de considérer comme une histoire linéaire. Il s'agirait plutôt de flash-backs entremêlés qui confèrent à l'ensemble le statut d'histoire apparemment autobiographique dans laquelle Marc Bauer semble se mettre en scène tout en narrant de manière très intimiste des faits qui renvoient incontestablement aux heures les plus sombres du 20ème siècle.

Descriptif :

1- Plan serré sur un autoportrait derrière lequel semble se trouver un grillage.

2- Forêt décharnée, infrastructure de miradors ou réseau de fil de fer barbelé. «Mars ? Nous sommes surveillés continuellement» donne l'indication d'une impossibilité à fixer avec précision la date de l'action et l'indice d'une surveillance permanente.

3- «Nous ouvrons la fenêtre que la nuit», et sa faute de grammaire, donne la peur et la fragilité, la perte partielle du langage. Le noir impénétrable et les lignes brouillées par l'effacement au doigt et à la gomme donnent l'effroi.

4- Vue en extérieur qui indique un camp de concentration : la «fumée grasse et noire» qui poisse, les baraquements sans âme qui construisent l'espace clos. Intervient ici un nouveau personnage : «Elle».

5- Trains, chuchotements, soupirs, désir de disparaître, d'être totalement invisible. «Elle» prononce : «et l'on sait que tout le monde voudrait être totalement - totalement - invisible». Qui est le «on» dont «elle» parle ?

«Nous fermons les yeux le plus fort possible» : l'homme ramené à l'état d'être aux aguets, d'être à la mort, rongé par une peur panique.

6- La précision et la méticulosité à énumérer chaque objet donne l'indice de réflexion du réel. L'emprisonnement et la privation de toute étendue donne à la moindre chose vue une importance considérable que l'on apprend à disséquer comme pour s'en repaître.

7- Énumération du temps qui passe (à laquelle il manque le mois de janvier) et indications sur les nuits cauchemardesques rapportées par «elle». Dessin cauchemardesque.

8- L'impossibilité de faire une image de ce qui relève déjà presque de l'indicible.

9- Cour fermée, soupiraux noirs de suie, cage d'escalier. «C'était triste à mourir» indique le souvenir, le retour sur les lieux après des années.

10- Les mains crispées décrites dans le texte du dessin 8 ? Des mains tordues par la peur panique ou la folie.

11- Vanité - grande figure récurrente de l'Histoire de l'Art - dont la face est couverte d'une suie opaque qui semble ronger le haut du dessin. Vanité post-Holocauste.

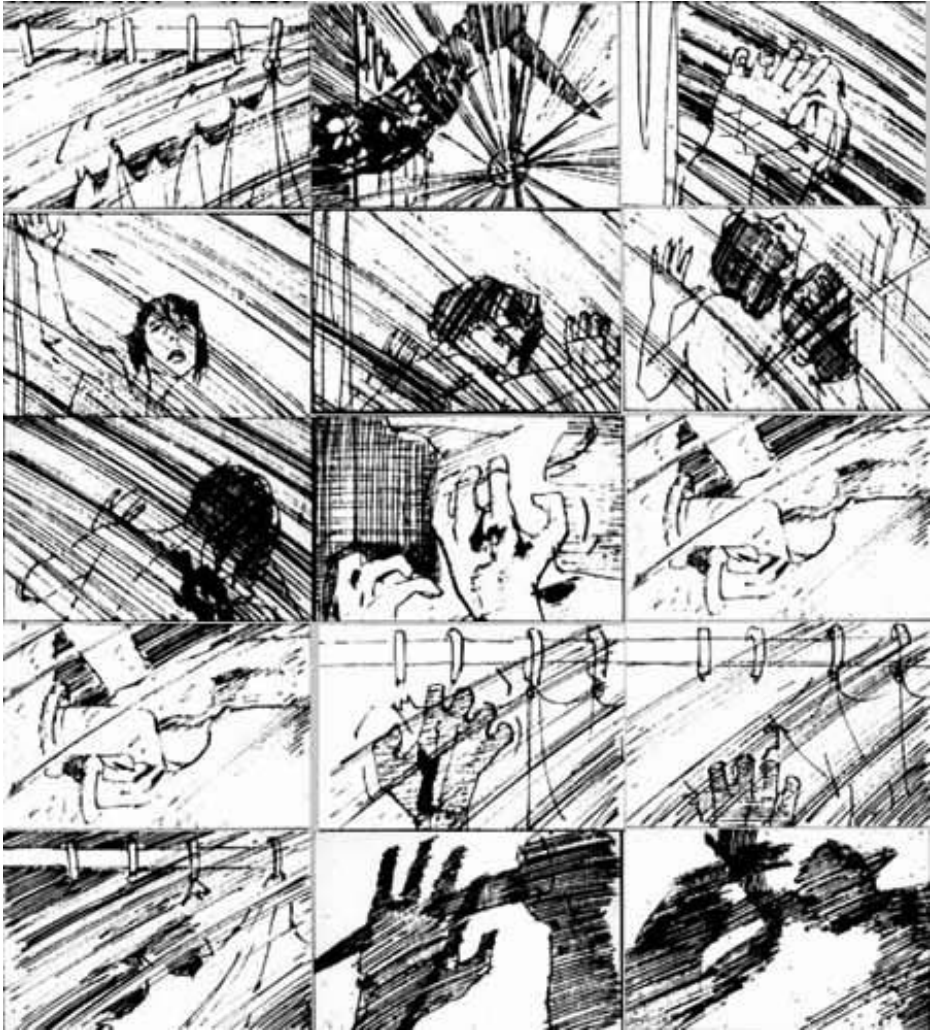
12- Paysage de forêt noire sans qualité. Vue sur l'étendue impossible à voir depuis l'intérieur du camp ?

13- Les cauchemars. Le roi des rats. La peste.

14- Plan pour une photo-souvenir ?

15- Les barbelés et les yeux creux. Presque une mise au carreau du dessin. Ou, comment porter à jamais sur son visage les barbelés d'un temps qui ne peut s'effacer.

16- Retour sur le portrait ou l'autoportrait du début. Yeux vides, fond cauchemardesque. Fin de la scène.



Harold Michelson - storyboard de *Psychose* (Alfred Hitchcock - 1960)

Philippe COGNEE

(Né en France en 1975 - Vit à Nantes)

Google - 2007 - Encaustique sur toile marouflée sur bois - 200 x 150 cm.

Collection FRAC Auvergne (don de l'artiste en 2007)

La technique de Philippe Cognée consiste, en prenant une photographie comme point de départ, à peindre son sujet en utilisant un mélange de cire et de pigments. Ce mélange d'encaustique, une fois la peinture réalisée, est chauffé au fer à repasser afin de provoquer une liquéfaction de la surface de l'oeuvre. Le film plastique protecteur disposé par l'artiste préalablement à cette opération est enfin arraché, créant ainsi les aspérités visibles à la surface du tableau. Le sujet initial de l'oeuvre se trouve alors modifié par l'effondrement et la liquidité des lignes et des couleurs. Le sens peut alors vaciller et parfois basculer.

Google, est issue d'une série exclusivement fondée sur les images de vues aériennes prises par satellite fournies par le site *Google Earth*. Cette cartographie vue du ciel propose des images dont les détails sont parfois d'une redoutable précision et il est certain que le lancement de ce site par une société quasi monopolistique dans son domaine d'activité a considérablement modifié notre manière d'appréhender l'espace et les distances du monde dans lequel nous vivons en créant pratiquement une façon de voyager sans bouger, à des altitudes et avec une fluidité jamais atteintes jusqu'alors. Il semble également évident que Philippe Cognée n'aurait pas choisi de peindre les vues aériennes de mégalopoles américaines sans l'existence des deux éléments, l'un technologique et l'autre historique, que sont le cinéma et les attentats du 11 septembre. On ne compte pas le nombre de films américains qui utilisent la vue aérienne de grandes villes comme plan de coupe, comme transition, ou comme générique. Et l'on ne saurait désormais voir un tel travelling surplombant des gratte-ciels sans songer aux avions détournés qui se sont écrasés sur les symboles de la puissance financière d'une nation qui n'avait jusqu'alors jamais été attaquée sur son propre territoire. La vue satellitaire de Google à la portée de tous est à la fois symptomatique d'une surveillance permanente de la moindre parcelle de territoire à l'aide de caméras high-tech et l'expression d'une menace tout aussi permanente venue du ciel. Le motif, dans cette peinture, est la vue d'un ensemble de buildings d'une métropole américaine. Ces architectures habituellement perçues dans leur monumentalité semblent ici comme écrasées par la dissolution de l'image obtenue grâce à la technique à l'encaustique employée par l'artiste. Le tableau devient pareil à un mur et n'est pas sans évoquer les peintures très frontales réalisées dans les années 40 par Piet Mondrian, elles aussi inspirées par les agencements orthogonaux des avenues et des rues des villes américaines. On retrouve dans cette oeuvre l'intérêt porté par Philippe Cognée pour les grandes architectures contemporaines que sa technique transforme en formes chargées d'une précarité presque pathétique.

Philippe DECRAUZAT

(Né en Suisse en 1974 - Vit à Lausanne)

Cross IV - 2007 - Acrylique sur toile - 220 x 220 cm.

Collection FRAC Auvergne

Philippe Decrauzat impose à sa peinture des séances de stretching, de massages et de saunas qui font transpirer les formats et les effets optiques. Ces tableaux sont soumis au principe du *shaped canvas* où le châssis se découpe suivant les contours du motif peint, prenant par exemple la forme d'un Y ou d'un losange. Résultat : la peinture semble s'étirer dans tous ses angles. Gonflée à bloc et hypertendue, elle sort de ses gonds, à l'image de cette croix titrée *Cross IV*. Elle subit une découpe quasiment limite pour une toile, proche à ce stade de l'élongation ligamentaire. Poussé ainsi à ces derniers retranchements, le tableau semble évoluer vers une autre dimension, plus proche de celle de l'objet. Comme si, sous le poids de cette pression maximale, la peinture se faisait mutante et se sentait pousser des ailes. Ce n'est pas un hasard : Philippe Decrauzat pense peinture abstraite mais se laisse volontiers porter vers d'autres champs artistiques, à commencer par le rock et le cinéma, en particulier la science-fiction, genre populaire, lui-même féru d'effets spéciaux qui troublent la perception.

Or, l'Op'art depuis les années 60 a d'ailleurs beaucoup migré vers d'autres domaines. Quand ce mouvement fait l'objet d'une reconnaissance institutionnelle en 1966 avec l'exposition *The Responsive Eye* en 1965 au MoMA de New York, qui incluait Bridget Riley ou Victor Vasarely, le succès populaire est immense. Et très vite, les lignes vibratiles et les motifs hypnotiques de ces artistes sont récupérés par la mode ou le design tandis que le cinéma et les séries télé usent et abusent des spirales tourbillonnantes, synonymes d'entrer en *Twilight Zone* (*La Quatrième Dimension*). Philippe Decrauzat revendique donc ce double héritage, pictural et culturel, abstrait et pop.

Retour à *Cross IV* : le centre noir relègue à ses marges les lignes ondoyantes et la couleur en dégradés de jaune. Comme si la peinture était traversée par une onde de choc, qui diffusait le dynamisme Op'Art aux marges du tableau pour laisser en son centre un point aveugle, comme un trou noir. L'artiste ne tourne donc pas le dos aux pointes hallucinogènes que peut lancer une telle peinture. Mais, il les situe exprès à la périphérie. Et laisse opaque le cœur du tableau. Si bien que cette croix est aussi à la croisée des chemins : entre la radicalité noire d'un monochrome et les ricochets jaunes pimpants, elle présente dans un mouvement centripète ou centrifuge comme une porte de sortie ou d'entrée digne de tous les sas qui mène le héros aventurier de toutes les odyssees spatiales de science-fiction vers un monde parallèle.

Adapté d'un texte de Judicael Lavrador



Image extraite de la série *TimeTunnel* (*Au Coeur du Temps*)



2001 : l'Odyssée de l'Espace (Stanley Kubrick - 1968)

Nicolas DELPRAT

(Né en France en 1972 - Vit à Lyon)

Oeuvres présentées dans *Making Of* (toutes oeuvres : acrylique sur toile) :

Zone 3 - 2007 - 127 x 270 cm - Collection FRAC Auvergne

16 - 2008 - 180 x 220 cm - Collection de l'artiste

Sans Titre 2 - 2007 - 200 x 200 cm - Collection du Fonds National d'Art Contemporain

NB : ce texte vaut pour les oeuvres présentées dans les deux parties de l'exposition.

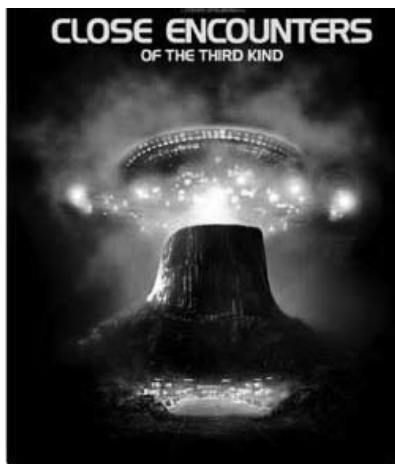
Depuis quelques années, Nicolas Delprat réalise des oeuvres dont le principal sujet semble être de mener une réflexion sur la valeur de la lumière en peinture, en prenant appui sur un important héritage qui traverse l'histoire de l'art du 19ème et du 20ème siècle. Bien avant, Rembrandt, Vermeer, de La Tour, Le Lorrain ou Turner tentaient d'en apprivoiser les propriétés pures, mais il est clair que l'avènement technologique entamé par la photographie, poursuivi par le cinéma et la vidéo puis porté à son apogée par les possibilités de l'informatique ont considérablement étendu le domaine de réflexion des peintres sur ce sujet. Les oeuvres de Nicolas Delprat se focalisent sur l'utilisation d'un certain type de lumière, caractérisée par les propriétés physiques d'aura diffuse, d'irradiation, d'immatérialité, d'illusion cinématographique.

L'un des aspects de sa pratique consiste à réaliser des peintures qui citent directement le cinéma en reprenant certains détails remarquables de grands films : les messages d'alerte et les diodes rouge orangées de l'ordinateur HAL (Stanley Kubrick - *2001 : l'Odyssée de l'Espace*), la lumière apocalyptique d'un paysage martien (Paul Verhoeven - *Total Recall*), une montagne nimbée d'une lumière irréaliste (Steven Spielberg - *Rencontres du Troisième Type*)...

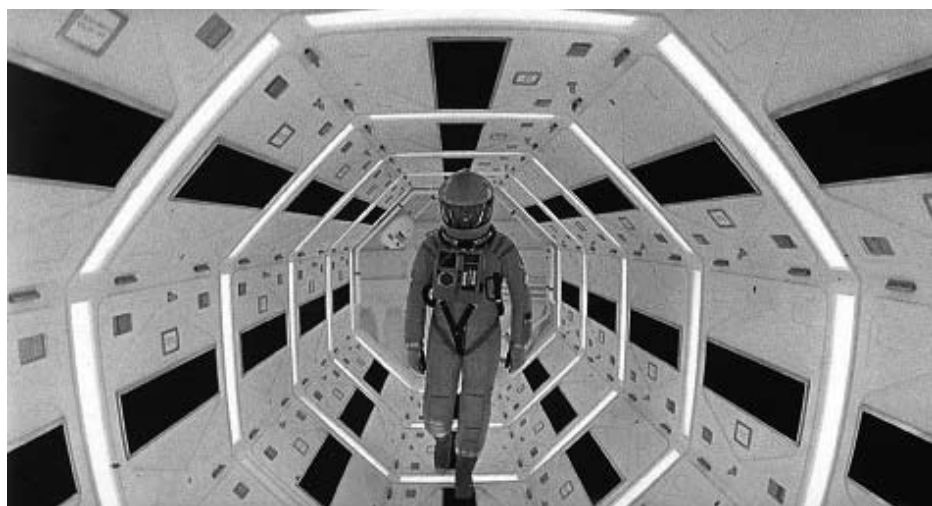
La citation du cinéma par la peinture n'est pas une nouveauté en soi mais ce qui se révèle être intéressant dans les choix opérés par Nicolas Delprat repose sur deux éléments. Le premier concerne le fait que presque tous ces films entretiennent un rapport particulier avec la littérature. *2001* est une adaptation de la nouvelle *La Sentinelle* d'Arthur C. Clarke, *Total Recall* est issu de la nouvelle *We can remember it for you wholesale* de Philip K. Dick. Ces films constituent donc des tentatives de transposer nouvelles ou romans en histoires projetées sur un écran, en infléchissant leurs caractéristiques scénaristiques et littéraires par l'apport d'une subjectivité assumée par les cinéastes qui les utilisent. Les peintures de Nicolas Delprat référencées au cinéma ne sont donc pas choisies par hasard ou pour satisfaire de purs penchants cinéphiliques : il est toujours question du passage d'un état à un autre, d'un média à un autre, de la littérature au cinéma. Les peintures produisent une mutation supplémentaire, du cinéma vers la peinture, en utilisant une touche qui ne doit pas être envisagée comme hyperréaliste mais plutôt comme un rappel des calicots peints à la main ou, plus encore, des *matte paintings*, ces peintures sur verre utilisées

pour les effets spéciaux et les décors avant la révolution de l'imagerie de synthèse et des jeux d'acteurs sur fond d'écran bleu (les *matte paintings* de *Star Wars* ou de *Blade Runner* en étaient les exemples les plus fameux à l'époque).

Le second élément à prendre en compte dans les oeuvres de Nicolas Delprat est celui de la falsification. *HAL*, ou *Close Encounters* convoquent assez naturellement chez leur spectateur le souvenir des films de Stanley Kubrick, Paul Verhoeven, et Steven Spielberg. Pourtant, aucune de ces images n'est présente dans les films auxquels elles semblent se référer. A aucun moment Stanley Kubrick ne montre en plein cadre les diodes rouges de l'ordinateur HAL, les paysages martiens de *Total Recall* ne contiennent pas l'étendue peinte dans *Close Encounters* et la fameuse montagne de *Rencontres du Troisième Type* n'est pas cadrée ainsi dans le film de Spielberg. Il ne s'agit pas ici d'utiliser le souvenir réel d'une chose vue, mais de réaliser des peintures à partir d'une mémoire résiduelle de films, à partir de ce que l'on croit se souvenir des films. Le résultat obtenu est alors une hybridation entre une part d'exactitude (les diodes de HAL existent bel et bien dans le film de Kubrick, il y a bien des paysages martiens aux teintes incandescentes dans *Total Recall*...) et la mémoire fantasmée qui s'élabore autour des films : les diodes de HAL prennent la totalité d'un cadre, la montagne de *Rencontres du Troisième Type* se fond aux étendues martiennes du film de Paul Verhoeven. Et les choses sont ensuite poussées plus loin encore : les éclairages puissants de stades de football de *Sans titre 2* sont les mêmes que ceux qui éclairent le monolithe noir découvert au fond d'un cratère lunaire dans *2001*... Dès lors, la peinture s'élabore comme moyen de reconstitution, d'arpentage de la mémoire résiduelle des choses et de la profanation du souvenir authentique par le temps et la subjectivité.



Affiche de *Rencontres du Troisième Type* - Steven Spielberg - 1977



2001 : l'Odysée de l'Espace - Stanley Kubrick - 1968

Un autre aspect du travail de Nicolas Delprat consiste à faire surgir chez le spectateur de lointaines réminiscences purgées dans une photothèque d'images dont on ne sait plus si elles existent ou si elles sont la résultante d'un brassage inconscient d'images superposées les unes aux autres comme un mille-feuille, dont la somme constituerait finalement non plus des images spécifiques mais des stéréotypes d'images de cinéma. Ces peintures – *Zone 3* notamment – investissent directement le langage cinématographique par la production d'images qui, bien que ne se référant pas à un film particulier, semblent pourtant appartenir sans le moindre doute à la syntaxe du genre. Ce sont de pures images cinématographiques dont on ne sait si elles sont empruntées à *Dead Zone* de David Cronenberg, à *Traffic* de Steven Soderbergh, à *Rencontres du Troisième Type* de Steven Spielberg... Elles n'appartiennent à aucun de ces films et appartiennent à tous ces films. Elles fabriquent du stéréotype, de l'image type, du cliché de film fantastique, du cliché de thriller, du cliché de film d'immigrants wet backs surpris par les violents éclairages de surveillance en tentant de franchir clandestinement la frontière mexicaine. Dans ces oeuvres, il s'agit de procéder au basculement de l'image vers sa possible universalité. La peinture de Nicolas Delprat affirme que nous ne retenons pas ce que nous considérons pourtant comme le plus important, que nous transformons ce que nous retenons, que nous considérons comme souvenirs des choses qui n'en sont pas.



Total Recall - Paul Verhoeven - 1990

Eberhard HAVEKOST

(Né en ex-Allemagne de l'Est en 1967 - Vit à Berlin)

Eingang - 2008 - Huile sur toile - 3 x (120x80), 2 x (130 x 85) cm - Collection FRAC Auvergne

La peinture d'Eberhard Havekost se manifeste dans la prolifération de sujets sans véritables liens en apparence mais dont l'apparition récurrente dans l'oeuvre du peintre allemand ne laisse que peu de doute sur l'importance de leur choix : façades d'immeubles résidentiels cadrées en contre-plongée très serrée, vues frontales de caravanes au design lisse et standardisé, visages cagoulés, encapuchonnés, casqués, voitures accidentées vues sous plusieurs angles, étendues de paysages perçues par des fenêtres de trains, fuselages d'avions, visières teintées de casques de pilotes de chasse, coups de flashes sur des murs sombres... Au sein de cette profusion, les couleurs employées sont traitées avec une intention visible d'harmonie chromatique générale. La couleur donne le ton, dévoilant implicitement que l'hétérogénéité des sujets abordés n'est qu'une apparence et qu'il est question dans cette oeuvre de provoquer un sentiment particulier sur la manière d'envisager la réalité.

Les peintures d'Eberhard Havekost sont des interfaces qui ne font que reproduire ce que nous faisons en permanence : filtrer la réalité, voir les choses d'un point de vue subjectif et donc forcément erroné, procéder à d'incessantes simplifications du réel, assister à une succession de réalités disjointes qui se suivent comme se succèdent les photogrammes d'une pellicule cinématographique. Depuis le début des années 90, toute la production de l'artiste allemand repose sur la reprise d'images – photographies extraites de journaux ou de magazines, de films ou de vidéos, clichés personnels. Les images sont systématiquement passées par le crible d'une manipulation informatique destinée à en modifier significativement la surface. Les détails sont élagués, les surfaces muées en aplats, les arrière-plans parfois transformés en fonds irréels, la couleur des images éventuellement inversée en négatif... La réalité ainsi filtrée numériquement puis filtrée à nouveau par sa transposition en peinture devient une sur-réalité, à envisager non pas comme une réalité « au-delà du réel », mais comme une réalité surlignée, contrastée, recadrée.

« Je tente de découvrir quels sont les filtres que nous utilisons dans notre manière de percevoir... Ma peinture essaye de déchiffrer nos filtres » explique Eberhard Havekost dans un entretien intitulé « Je peins ce que je ne vois pas ». Peindre ce que l'on ne voit pas ne signifie pas peindre l'invisible ou ce qui est caché mais revient à affirmer que nous ne pouvons peindre que ce que nous voyons de la réalité, c'est-à-dire une falsification permanente. Peindre ce que l'on ne voit pas revient à dire que nous sommes incapables de voir (parce que nous filtrons en permanence) et que, de fait, nous ne pouvons que peindre du point de vue de cette incapacité. C'est là l'un des aspects essentiels de la peinture d'Eberhard Havekost : pousser le filtrage du réel au maximum pour redessiner une réalité édulcorée, liftée, lissée. Ses peintures se déploient souvent en série au sein desquelles un même sujet

est représenté sous des angles de vue légèrement différents ou selon un principe de répétition exacte d'une même image subissant des transformations. Ainsi, les quatre premiers éléments du polyptyque *Eingang* (*Entrée*) montrent quatre coups de flash sur une surface vitrée dans un corridor obscur. Cette surface vitrée est en réalité celle de fenêtres du bâtiment qui abritait le Ministère de la Culture Est-allemand, démontées pour être vendues aux enchères. Sur le point précis consistant à représenter une même chose sous divers angles, il existe un concept très intéressant, celui de parallaxe, développé par le philosophe Slavoj Žižek, que l'on peut appliquer au travail d'Eberhard Havekost. La parallaxe est l'apparent déplacement d'un objet causé par un changement de point d'observation qui offre une nouvelle ligne de vision. Lorsqu'un objet est observé selon deux points distincts, cet objet semble s'être déplacé. Cela signifie que l'objet et celui qui l'observe sont littéralement «médiatisés», liés l'un à l'autre, si bien que le changement de point de vue traduit un changement de l'objet lui-même. En d'autres termes, observer un même objet selon plusieurs points de vues successifs revient à observer successivement plusieurs objets. Il n'existe de ce fait pas de réalité à proprement parler mais un infini feuilletage de réalités multiples. La réalité n'est finalement qu'une pure parallaxe et n'est rien d'autre que l'écart entre deux points de vues. Comme l'écrit Slavoj Žižek, les choses n'apparaissent pas simplement, elles «paraissent apparaître». Impossible de se fier à une réalité qui serait toujours là, imperturbable. C'est ce que montre Alfred Hitchcock lorsqu'il filme Ingrid Bergman dans *Les Enchaînés* au volant d'une voiture avec, à l'arrière-plan, un paysage qui défile de manière asynchrone, ou lorsqu'il fait défiler trois fois le même paysage sur le pare-brise arrière de la voiture dans *La Mort aux Trousses*.

Eingang avec ses quatre états lumineux et son cinquième élément, la vision d'un réacteur d'avion depuis un hublot, est semblable à un montage cinématographique non linéaire. Si le flash permet à l'observateur de percevoir l'obscurité, la dernière oeuvre provoque quant à elle le retour à la lumière pure d'un ciel stratosphérique. Un exemple donné par Giorgio Agamben dans *Qu'est-ce que le contemporain ?* va permettre «d'éclairer» quelque peu les enjeux de ce polyptyque. Giorgio Agamben rapporte que la neurophysiologie explique qu'il se produit une réaction oculaire immédiate lorsque nous nous trouvons dans un milieu privé de lumière : des cellules situées à la périphérie de la rétine, les cellules off-cells, sont activées et produisent cette espèce particulière de vision que nous appelons l'obscurité. «L'obscurité n'est donc pas un concept privatif, la simple absence de lumière, quelque chose comme une non-vision, mais le résultat de l'activité des off-cells, le produit de notre rétine». L'obscurité n'est donc pas un phénomène donné en soi et subi de manière passive par celui qui s'y trouve mais bien une réaction active de notre vision. *Eingang* pose le principe de la parfaite relativité de notre perception du réel, principe renforcé par l'atmosphère de gelée photonique qui semble baigner les deux premiers éléments de l'oeuvre.

Rachel LABASTIE

(Née en France en 1978 - Vit à Lyon)

Sculpture - 1999 - vidéo projection, 4,30 min en boucle - Collection de l'artiste

La pratique de Rachel Labastie est multiple, protéiforme, utilisant tout autant l'aquarelle, la sculpture, l'installation que la vidéo. Si l'un des fondements de sa création repose depuis quelques années sur une étude des mécanismes de manipulation psychique utilisés par les sectes et les gourous de toutes obédiences, l'oeuvre présentée dans cette exposition possède d'autres qualités, spécifiquement axées sur l'emploi d'un dispositif visant à créer une illusion de type cinématographique. Pour réaliser ce film, Rachel Labastie a d'abord photographié un modèle en lui faisant prendre une pause semblable à celle que l'on retrouve dans la statuaire classique. La diapositive ainsi obtenue a ensuite été projetée sur une nappe de fumée, donnant au corps un mouvement voluptueux, le révélant partiellement en fonction des mouvements propres de la fumée, matérialisant l'image projetée avec une certaine étrangeté. Le spectateur ne peut que saisir partiellement l'apparition de ce corps de femme, tentant d'en comprendre les contours avant que celui-ci ne se dissolve dans une brume dont le rythme ne cesse de se modifier. La projection, filmée à la caméra, crée une sculpture immatérielle dont les sources appartiennent donc simultanément à la sculpture antique, à l'histoire de la photographie en tant qu'image révélée et à celle du cinéma comme création d'un mouvement illusoire (avec une absence de son qui probablement concourt à donner à cette oeuvre un aspect délicatement suranné). Comme pour le cinéma, où la succession des 24 images par secondes est imperceptible et où le mouvement et le temps se confondent, la structure de l'oeuvre de Rachel Labastie est insaisissable : la brume ne se révèle que par l'image qu'elle reçoit, l'image ne se révèle que par la brume qui la supporte et, en définitive, rien n'est véritablement discernable sinon le mouvement lui-même et l'écoulement du temps.

Emmanuel LAGARRIGUE

(Né en France en 1972 - Vit à Paris)

Just with your eyes I will see - 2007 - Installation sonore - 100 x 100 x 100 cm
Collection FRAC Auvergne

Still no guides - 2008 - Installation sonore - Chaque élément: 240 x 50 x 50 cm
Collection du FNAC, dépôt au FRAC Auvergne

Emmanuel Lagarrigue réalise des sculptures ou des installations (qui peuvent alors prendre la totalité d'un espace donné) à partir de matériaux souvent connoté par leur simplicité au registre plastique utilisé par les artistes de l'Art Minimal il y a quelques décennies (rails d'aluminium et néons notamment). Ce vocabulaire épuré et les formes qu'il utilise (le cube revient de manière

récurrente), servent de support, d'armature, à la mise en place de systèmes de sonorisation où rien n'est dissimulé : les réseaux de fils, les dominos de raccordement, les haut-parleurs, demeurent nus, donnant ainsi aux pièces un aspect brut. Le son diffusé par les oeuvres est à considérer comme élément sculptural à part entière : il fait l'objet d'un travail très méticuleux de la part d'Emmanuel Lagarrigue qui en est le designer. Les bribes de voix proférant des textes écrits par l'artiste, les sons et musiques, composés et mixés par lui, sont organisés de manière à être diffusés de façon très précise par les haut-parleurs qui non seulement doivent être perçus comme éléments plastiques mais aussi comme moyens de spatialiser la bande sonore. *Just with your eyes I will see* et *Still no guides* donnent au son une ampleur spatiale incontestable et le déplacement du spectateur autour de la première oeuvre et à l'intérieur de la seconde importe, comme il importe de se déplacer autour d'une sculpture. Le mode d'élaboration des bandes sonores - voix chuchotantes, bribes de textes à peine intelligibles, sonorités et musiques sourdes - et la lumière diffuse des néons génèrent une atmosphère subtile et enveloppante aux propriétés cinématographiques, qui seraient celles d'un cinéma sans image. L'installation *Still no guides* est à ce titre symptomatique de la présence indirecte du cinéma dans le travail d'Emmanuel Lagarrigue puisque tout repose ici sur un souvenir de film, une mémoire résiduelle de dialogues, de musiques, d'interviews du réalisateur rejoués que l'artiste a tenté de reconstituer en les accompagnant du souvenir qu'ont plusieurs personnes de ce film.

Mathieu MERCIER

(Né en France en 1970 - Vit à Paris)

100 cars on Karl Marx Allee - 2008 - Photographie - 170 x 120 cm - Coll. FRAC Auvergne

Mathieu Mercier, artiste figurant parmi les créateurs les plus renommés de l'hexagone, a présenté un certain nombre de photographies issues de la série *100 cars on Karl Marx Allee* à l'occasion de la récente et importante rétrospective qui lui a été consacrée par le Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris. Artiste au travail totalement protéiforme, usant tout autant de la sculpture, du design, de la photographie, de l'installation, Mathieu Mercier fait partie d'une génération d'artistes français apparue il y a un peu plus de dix ans dont la création repose sur une attitude totalement ouverte et décomplexée. Sans se soucier de ce qui peut être ou ne pas être utilisé et convoqué dans une oeuvre, Mathieu Mercier procède de manière incessante au mixage d'influences et de références qui proviennent tout autant de l'histoire de l'art la plus établie (Marcel Duchamp et ses objets *ready-made*, les mouvements d'avant-garde) que de la culture la plus populaire (romans de science-fiction, films d'anticipation...). Avec la série de cent photographies intitulée *100 cars on Karl Marx*

Allée, il présente cent images réalisées en photographiant le reflet du ciel sur cent capots de voitures garées le long de la Karl Marx Allée, avenue qui permettait de passer de Berlin Est à Berlin Ouest. La photographie présentée dans cette exposition est l'une d'entre elles et donne une idée assez précise des différents thèmes qui se croisent dans cette grande série. La photographie acquise par le FRAC Auvergne est en effet suffisamment mystérieuse pour permettre au spectateur de saisir qu'il ne s'agissait en aucun cas pour l'artiste de contraindre son oeuvre dans un registre plutôt que dans un autre. Prendre une photographie sur un site aussi symboliquement marqué n'est forcément pas anodin et la vue d'un capot de voiture garée là emmène immédiatement son flot d'interprétations, de la voiture comme symbole du capitalisme et de l'ouverture à l'économie de marché, à la voiture comme signe de la traversée possible, du voyage, de la fuite, en passant par le reflet du ciel dans le capot perçu comme symbole de l'évasion, comme image renouant avec un certain effet de la peinture romantique allemande... Sauf qu'ici, cette image se livre dans l'éclat étrange de ce flash de lumière, évoquant autant une aurore que la fulgurante lumière d'une scène extraite d'un film de science-fiction...

Martial RAYSSE

[Né en France en 1936 - Vit en France]

Le jeune garçon - 1983 - Détrempe sur papier marouflé, chaussures - 200 x 120 x 20 cm
Collection FRAC Auvergne

Tout d'abord assimilé au mouvement du Nouveau Réalisme aux côtés d'Arman, César, Yves Klein, Jean Tinguely ou Nikky de Saint-Phalle - et pratiquant alors un art très largement teinté de Pop Art américain dont les sources étaient à chercher du côté d'Andy Warhol ou Tom Wesselman - Martial Raysse se détache progressivement de toute mouvance pour renouer avec une peinture figurative souvent empreinte de classicisme et l'on peut dire que *Le jeune garçon* constitue une oeuvre de transition dans la mesure où elle est une des dernières qui utilise l'objet comme élément de composition. Une paire de baskets est posée au pied de la peinture, comme pour chausser le jeune garçon peint. Celui-ci est exécuté avec la volonté visible pour le peintre d'insuffler à sa figure une grande ambiguïté : le visage est scindé en deux parties dont l'une semble plus intériorisée et plus angoissée ; un bras portant un poignard est laissé à l'état d'esquisse ; un sexe à peine révélé est représenté en érection ; derrière la tête du jeune homme on croit distinguer, de profil, un crâne à peine dessiné. Par la présence des baskets, les pieds dépassent hors du tableau; le jeune garçon se tient sur le seuil et semble prêt à faire un pas dans l'espace réel. Cette oeuvre n'est pas sans rappeler le film de Woody Allen qui donne son titre à cette exposition. Dans *La Rose Pourpre du Caire* il est en effet question de la porosité possible entre une dimension faite d'illusion - le cinéma - et la

réalité. L'acteur qui franchit le seuil de l'écran pour injecter du merveilleux dans le réel provoque une mise en abîme du film, posant la question de la place du spectateur vis-à-vis de l'oeuvre qu'il regarde. Le fait de s'identifier à un personnage, de se laisser happer par l'action ou l'émotion démontre notre étonnante capacité à décrocher de la réalité pour se fondre dans la fiction et l'illusion. D'une posture extérieure où s'exerce notre faculté de juger de la qualité de ce que nous voyons, nous basculons à l'intérieur même de l'oeuvre et c'est ainsi que l'illusion montre sa formidable capacité d'absorption. De spectateur nous devenons acteur et alors se pose la question de la distance entre illusion et réalité. Notre regard sur l'oeuvre et la manière dont nous nous y projetons changent l'oeuvre (c'est la raison pour laquelle il y a autant d'oeuvres que de spectateurs). Le film de Woody Allen pose cette interrogation de la limite entre l'oeuvre et son spectateur et la capacité de l'oeuvre à venir contaminer la réalité. La peinture de Martial Raysse procède de la même manière : le jeune garçon s'expulse de l'illusion et pénètre dans le réel.

David REED

(Né aux Etats-Unis en 1944 - Vit à New York)

443 - 1999 - Huile et alkyde sur panneau - 117 x 285 cm - Collection FRAC Auvergne

The Kiss - Photographie - 21,6 x 153 cm - Collection FRAC Auvergne

Depuis les années 80, David Reed repense la manière d'exprimer au mieux une dualité paradoxale mettant à la fois en scène dans ses peintures des éléments conceptuels et émotionnels. Il peint sur des formats panoramiques très allongés, inspirés du format du cinémascope, expérimentant un certain nombre de techniques de sablage des surfaces, utilisant divers médiums lui offrant la possibilité d'obtenir des profondeurs et des transparences infiniment subtiles. Les gestes monumentaux d'une impressionnante volupté et l'illusionnisme spatial des oeuvres de David Reed ne sont pas sans évoquer la peinture baroque italienne et sa manière particulière de représenter les plis (de vêtements notamment). Le pli baroque est effectivement l'un des sujets de prédilection de l'artiste américain, auquel s'ajoute une passion pour le cinéma et, plus particulièrement pour les vieux films de vampires et pour la filmographie d'Alfred Hitchcock. Les films de vampires comme *Nosferatu* (F.W. Murnau, 1922), *Dracula* (Tod Browning, 1931), *The Brides of Dracula* (Terence Fisher, 1960), *Planet of the Vampires* (Mario Bava, 1965)... lui inspirent une série de peintures mise en scène avec des extraits de films. Le film *Vertigo* d'Alfred Hitchcock (1958) donne lieu à la réalisation d'installations dans lesquelles la chambre du film est recomposée à l'identique avec une peinture de David Reed accrochée au-dessus du lit. Un moniteur est disposé à côté du lit, diffusant en boucle la scène originale du film dans laquelle David Reed a incrusté sa



David Reed - *Vertigo*

peinture au-dessus du lit par un procédé numérique de manipulation de l'image. L'oeuvre intitulée *The Kiss*, présentée dans cette exposition, est directement issue de ce travail. Composée d'une succession de quatre photographies, elle montre James Stewart et Kim Novak s'embrassant dans le film *Vertigo* avec, en arrière-plan, une peinture de David Reed. Le rapprochement de la peinture de David Reed et du film d'Alfred Hitchcock présente un intérêt particulier dans la mesure où, dans le film et dans la peinture, la forme de la spirale se répète et résonne à une multitude de niveaux. D'abord comme motif purement formel d'une figure abstraite émergeant de la surface de l'oeuvre de Reed comme elle émerge «du gros plan de l'oeil dans la séquence du générique [de *Vertigo*] ; ensuite comme la boucle de cheveux de la coiffure de Madeleine ; puis comme le cercle abyssal de l'escalier dans la tour de l'église ; et finalement, dans le fameux plan à 360 degrés autour de Scottie et Madeleine s'embrassant passionnément dans la chambre d'hôtel»¹.

#443 se présente comme une vaste surface perturbée par deux types d'éléments : les aplats rouge brique situés dans la partie inférieure de l'oeuvre, d'une part, qui jouent le rôle de masquage et de détournement, et les deux zones rectangulaires de couleur verte, d'autre part. Ici, deux techniques sont employées qui se réfèrent au cinéma.

La zone de masquage renvoie à un procédé utilisé pour la première fois par D.W. Griffith en 1915 dans *Naissance d'une Nation*, film muet à gros budget de plus de 2h30 racontant l'histoire des Etats-Unis, dans lequel Griffith emploie des masques - souvent colorés de teintes monochromes - pour oblitérer une partie des images qu'il filme afin de focaliser l'attention du spectateur sur les détails importants de son cadrage. Les deux rectangles verts quant à eux se réfèrent évidemment au split screen dont il a déjà été question à plusieurs reprises dans d'autres notices d'oeuvres exposées ici, indiquant ainsi que plusieurs événements se déroulent en simultané ou que ce que l'on nous montre dans l'image correspond à plusieurs temporalités. En l'occurrence, il semble que chacun des rectangles ait pour fonction de figer une parcelle de geste et d'entrelacs comme s'il s'agissait d'un arrêt sur image. Le fond, constitué d'entrelacs baroques de couleur claire, les zones rectangulaires plus foncées et les aplats rouge brique proposent ainsi une vue fragmentée de l'oeuvre à trois stades différents de sa réalisation. Le procédé utilisé par David Reed s'inspire directement de la technique de «narration simultanée» employée dans la peinture médiévale où l'on représentait parfois sur une même peinture le même personnage vu à des âges différents (l'enfance, la maturité, la vieillesse) pour appuyer la narration et le passage du temps.

1- Slavoj Žižek, «Alfred Hitchcock, ou comment faire un remake», in *Lacrimae Rerum, Essais sur Kieslowski, Hitchcock, Tarkovski, Lynch et quelques autres*, Editions Amsterdam, 2005, p.155

Ida TURSIC et Wilfried MILLE

(Nés en France en 1974 - Vivent à Dijon)

Douze cercles rotatifs- 2007 - Huile sur toile - 200 x 250 cm

Collection FRAC Auvergne

Ida Tursic et Wilfried Mille constituent un exemple rare de peintres travaillant en duo. Il s'agit donc d'un cas très particulier où la peinture ne s'effectue plus en solitaire dans l'atelier mais où elle s'élabore comme une production au sein de laquelle chaque intervention fait l'objet d'une décision commune. D'autres exemples existent, dans lesquels la logique de réalisation artistique, prise dans le même sens que «réalisation d'un film» (c'est-à-dire avec une équipe dont chaque membre tient un rôle particulier sur le plan technique), peut être poussée plus loin encore : c'est ce que fait la superstar du marché de l'art Jeff Koons en confiant systématiquement toutes ses peintures à une cohorte d'assistants qui suivent ses directives comme le ferait une équipe de cinéma vis-à-vis du réalisateur d'un film. Tursic et Mille travaillent de manière plus artisanale (ils se situeraient du côté du film d'auteur pourrait-on dire, pour poursuivre l'analogie avec le cinéma) avec une pratique qui n'obéit à aucune règle prédéfinie puisqu'ils s'évertuent à investir tous les sujets possibles, en passant indifféremment de la peinture figurative à la peinture abstraite. Leurs sujets les plus marquants sont sans doute les aquarelles et peintures à l'huile représentant des scènes pornographiques où le couple d'artistes n'hésite pas à aller très loin dans la crudité et dans l'extrême vulgarité des représentations. Avec ces sujets, ils parviennent à donner à voir des peintures qui, malgré leur obscénité, se hissent au rang d'oeuvres presque maniéristes, à l'esthétique finalement assez bluffante. D'autres oeuvres s'intéressent à la reproduction d'images extraites de films avec, notamment, une série de peintures consacrées à la scène finale de l'incendie de la maison dans le film réalisé par Andreï Tarkovski en 1985, *Le Sacrifice*. Enfin, un autre aspect de leur travail consiste à peindre des tableaux qui renouent avec une certaine dimension de l'Op'Art (Art Optique) des années 70, oeuvres abstraites donc, mais dont la principale vertu soit de créer des surfaces en vibration, en mouvement. *Douze cercles rotatifs* appartient à ce type de création. Les cercles tournent sous l'effet d'une illusion d'optique. Tenter de les fixer revient à se laisser happer par le mouvement cranté allant dans un sens puis dans l'autre, selon l'endroit où le regard se pose. En même temps, l'oeuvre ne cherche pas à dissimuler les artifices qui rendent possible cette illusion : toutes les lignes de constructions sont visibles et montrent leurs imperfections, leur aspect «fait à la main». Il s'agit bien ici de créer un mouvement illusoire, comme le fait le cinéma depuis sa création et qu'il s'agisse de ce type d'oeuvre, des peintures pornographiques ou des références à Tarkovski, une part importante de la pratique des deux artistes consiste bien à mesurer le champ des possibles offerts à la peinture contemporaine par le cinéma.

Clemens von WEDEMEYER

(Né en Allemagne en 1974 - Vit à Berlin)

Occupation et *The Making Of Occupation* - 2002 - Films 35 mm sur DVD- 8 mn, 11 mn 40
Collection FRAC Auvergne

Depuis 1998, Clemens von Wedemeyer réalise des films expérimentaux et des courts métrages de fiction, plusieurs fois primés dans de nombreux festivals internationaux. Son travail est symptomatique d'une nouvelle génération d'artistes qui parvient à croiser les syntaxes du cinéma, de la photographie et de la vidéo. Jouant de cette ambiguïté des médias, ses films font preuve d'une précision de l'image, d'une extrême méticulosité du montage, d'un choix des décors et des acteurs dignes d'un long métrage tourné avec les moyens traditionnels du genre.

Sur une pelouse, la nuit, deux cent personnes attendent les instructions d'une équipe de tournage. Les deux cent figurants jouent dans un film tourné par une fausse équipe – constituée de comédiens du théâtre municipal de Leipzig – elle-même dirigée par une équipe que l'on ne verra pas. Le tournage du film a été annoncé dans les médias et le casting a été réalisé à la suite d'annonces parues dans les journaux et sur Internet. Ils ne savent pas vraiment pour quel genre de film ils ont été choisis et n'en connaissent que le titre, *Occupation*, dont la traduction, équivoque, signifie à la fois « métier », et « occupation » pris dans le sens de « passe-temps » ou d'action d'occuper, d'envahir un territoire et d'en assujettir la population. De « métier », il en est clairement question dans cette oeuvre puisque Clemens von Wedemeyer s'ingénie à disséquer les mécanismes qui régissent la réalisation d'un film : acheminement du matériel et difficultés de la maîtrise de l'environnement naturel, briefing des figurants, équipe de tournage, éclairages, prise de son... Le langage du cinéma est lui-même décrit et soigneusement découpé afin d'en faire apparaître toute la structure. La vidéo projetée (le tournage d'un film), le making of diffusé sur moniteur (le tournage du tournage d'un tournage), les dialogues transcrits sur papier, la distinction entre cinéma et télévision... sont autant de manières de décrypter le langage filmique. Ce décryptage procède aussi par évocations et références à d'autres réalisateurs : Sergueï Eisenstein (montage de l'image dans *Le Cuirassé Potemkine* en 1924), Jean-Luc Godard (montage sonore dans *Pierrot le Fou* en 1965), Woody Allen (le film dans le film avec *La Rose pourpre du Caire* en 1985), Federico Fellini (histoire de l'histoire d'un film avec *Huit et Demi* en 1963)... La bande sonore elle-même emprunte un extrait à la musique composée par Georges Delerue pour *Le Mépris* réalisé par Jean-Luc Godard. Mais, au-delà de cette dissection filmique, *Occupation* est aussi une métaphore du contrôle, de l'ordre et de la relation du pouvoir à la société et à la sphère sociale. Le mépris de l'équipe de tournage (l'élite) pour les figurants (la masse), la manière dont un peu de nourriture est jetée cyniquement au groupe, les ordres illogiques du réalisateur et de son assistante, pressant peu à peu les

deux cent figurants dans un espace de plus en plus réduit, montrent la dérive d'un pouvoir en pleine démesure, jusqu'à ce que le groupe se disloque brutalement, s'évadant littéralement du cadre. Durant le tournage, le groupe de figurants est doublement circonscrit par l'équipe de réalisation postée en cercle et par une zone délimitée par des lignes blanches peintes au sol, frontière immatérielle de la taille d'un écran de cinéma que les figurants ne peuvent franchir sous peine d'invectives hurlées dans un mégaphone. Ces lignes rappellent celles d'un stade et transforment du coup le terrain en arène.

Par ailleurs, le contexte du film laisse planer l'ombre des camps et du passé allemand grâce à quelques indices judicieusement essaimés : éclairages violents, déshumanisation de la masse parquée, surveillance oppressante, neutralisation des identités, pouvoir distant et autocratique du chef, parole distanciée et rendue impersonnelle par l'emploi mécanisé du mégaphone... Néanmoins, Clemens von Wedemeyer parvient à procéder au basculement de l'univers concentrationnaire « classique » vers une forme de surveillance et de contingentement des corps sans barrières ni menace armée. Dès lors, *Occupation* reconstitue la trame de tous les systèmes répressifs et de toutes les sociétés de contrôle. A l'instar des systèmes de surveillance vidéo urbains, dont on ne sait jamais si quelqu'un se trouve effectivement derrière l'oeil de la caméra, *Occupation* montre l'oppression d'un groupe d'individu par le seul pouvoir d'un réalisateur - dont on ne sait s'il est absent ou présent -, supposé diriger une fausse équipe de tournage, mais avec de vraies caméras qui filment. Là où les choses tournent au cynisme, comme le révèle le making of, c'est qu'en définitive, la fuite des figurants fait bien partie d'un scénario prédéfini, la morale du film semblant être alors que la révolte sociale elle-même est un facteur prévisible et maîtrisable.

Pour terminer, il faut signaler l'impressionnant travail de mise en abîme du cinéma effectué par cette oeuvre, appuyé entre autres par l'absence d'explication quant au regroupement des 200 personnes (c'est le fameux procédé du Mac Guffin inventé par Alfred Hitchcock qui consiste à utiliser un prétexte narratif - microfilm volé, kidnapping, meurtre ou toute autre affaire à résoudre - sans importance véritable pour mettre en place un suspense ou une conception particulière de la mise en scène) et par la surface circonscrite par les lignes de craie, de la taille exacte d'un écran de cinéma (peut-on sortir de l'écran comme dans le film de Woody Allen ?).



Clemens von Wedemeyer - *Occupation*