

Armand Behar : archéologie du futur.

Cité universitaire, résidence Avicenne. J'ai entendu parler par des amis de la nouvelle expo de Glassbox, association/collectif d'artistes active depuis plus de dix ans maintenant et promouvant la création contemporaine internationale « sans frontières techniques ni théoriques »ⁱ. Habitée depuis peu aux expositions situées à la Cité Universitaire, je suis vite alléchée par le thème de l'expo : « Le complexe de Rittberger, ou la ronde infinie des obstinés »... Assez hermétique au premier abord, puis inspirant quand on découvre de quoi il retourne.

J'imagine déjà une expo hétéroclite d'artistes choisis avec intuition, mêlant des styles d'expression plastique d'horizons divers. Bingo. Mais je m'arrêterai sur une installation éloignée du lieu principal de l'exposition dite « sans les murs », qui répondait alors plus à mes attentes en terme de recherche...

Car, il s'agit bien d'occuper des murs, ou plutôt, des espaces. Le public n'étant pas autorisé à pénétrer dans le bâtiment, le rez-de-chaussée, composé essentiellement de pièces vitrées, les installations et les objets demeurent intouchables. Ainsi, sur le thème de la boucle (Rittberger était un patineur allemand célèbre pour cette figure, d'où son nom et non pas de la boucle répétitive de montage du type « loop »), chaque artiste invité « bricole » in situ une pièce dialectisant avec le lieu.., Parmi toutes ces propositions, pourtant aussi intéressantes les unes que les autres, je me suis arrêtée sur celle présentée dans l'ombre du garage souterrain....

Sur la grande porte noire inscrit « A l'origine du monde : des anonymes. » J'avance à l'intérieur de l'ancien garage... Ambiance bien étrange. Les jeux d'éclairage m'évoquent immédiatement une atmosphère de film fantastique des années 80...

J'avance et distingue une accumulation (sorte d'armoire) de cassettes VHS soigneusement disposées et enveloppées d'une lumière verte ténue...

Pas très loin, disposé sur le sol, un carré de moquette, surélevé de quelques centimètres, avec au dessus un magnétoscope et trois cassettes VHS. Sur le moniteur, les images d'une balade dans un paysage virtuel en 3D... Au-dessus clignotent subrepticement des néons à faibles lumières d'où sort de nouveau cette lueur verte angoissante.

Quasi invisible, la troisième installation est comme « incrustée » dans l'un des murs: je découvre un autre mur vraisemblablement construit pour l'occasion dans un encart de porte. A travers les jours entre les parpaings, cette même lumière, sorte de fil conducteur,

plus forte cette fois, accompagnée d'une douce musique de roulis de bord de mer, me laisse envisager un paysage serein mais toutefois inquiétant...

Je me retourne et une grande projection vidéo (« A l'origine du monde : des anonymes. Film : vidéo, durée : boucle »), calme encore une fois, se déploie sur le vaste mur au fond du garage: un horizon de visibilité qui monte, une foule qui se meut au ralenti et sans bruit dans des couloirs, vraisemblablement, d'une gare, avec au-dessus d'eux, des écrans où l'on retrouve les paysages des vidéos précédentes.

Ces pièces d'Armand Behar correspondent entre elles au sein même de l'exposition mais également, d'une exposition à l'autre, formant ainsi un récit morcelé dont nous sommes les détectives temporaires, de passage. Ce récit c'est celui d'une « Histoire d'une Représentation » (son site, très complet, fournit également des indices précieux), œuvre sur laquelle il travaille depuis 2000, la décomposant en « volets ».

Le « récit » en tant que tel a une place prépondérante dans son travail. Le but est de raconter une histoire qui se dépie dans le temps et à travers chaque exposition. Pièces comme fragments d'un puzzle. Une immersion dans un monde avec des codes et des formes particuliers.

Le visiteur devient donc enquêteur et participe à sa manière à l'histoire : son imaginaire fait le lien et compose avec l'œuvre. En imaginant, le spectateur compose des sortes d'« espaces manquants ».

En parlant d'espace, ils peuvent également participer activement à la perception de l'œuvre et avoir accès à de nouveaux indices en l'« activant »: les vhs sont mises à disposition du visiteur par exemple, afin de pouvoir être regardée selon le bon vouloir de l'audacieux qui s'ose à pénétrer le périmètre, pourtant délimité symboliquement au sol par un carré de moquette surélevé.

Raconter une histoire à partir d'un travail plastique

De nombreux média s'emparent d'histoires fictives, notamment la TV et l'industrie cinématographique. Armand Behar, comme Nicolas Moulin par exemple, utilise ses photographies et crée un récit d'images sous la forme d'un livre; il utilise aussi la vidéo (avec éléments incrustés ou carrément 3D) dont il tire des images, comme Alain Bublex, ou des vidéos interactives, qui placent le spectateur comme visiteur voire acteur dans l'histoire (Oswal apparaît comme en vidéo conférence, au dessus d'une table de réunion dans « Rapport d'activités », ou le visiteur lit des écrits d'archives sous forme de micro film dans « une mission pour olivier Oswal »).

Ici, il s'agit d'installation. Ce type de média est rarement considéré en vue de raconter une histoire. Et pourtant elle n'évoque que par bribes, suggère une grande possibilité d'ouvertures narratives et nous invite à découvrir un monde riche. Du paysage où se

promène le personnage (caméra subjective) à la gare où la foule nous oppresse, en passant par le mur qui nous incite à nous mettre dans la peau du « Peeping Tom » découvrant un passage vers un autre monde... les sensations sont légions. « Il y a dans mon travail un enjeu autour du récit, et par rapport à l'espace, à l'exposition et le lieu d'exposition: un point important, dont les enjeux ont déjà été très développés par des artistes comme Liam Gillick, Pierre Huyghe, Philippe Parreno, Douglas Gordon... J'essaie donc de continuer à suivre ce chemin déjà tracé ... » raconte l'artiste, « chaque pièce proposée peut être autonome : lors de la prochaine exposition je peux envisager qu'il n'y ait que l'armoire à cassette ici, ou que le mur ou la vidéo. Mais chacune d'entre elles s'entretiennent plus ou moins avec l' "histoire de l'art contemporain" (si tant est qu'il y en est "déjà" une): elles correspondent toutes à une sorte de ramification. Les cassettes font appel à la notion de série, l'espace de consultation à la notion de "participatif" (ou "relationnel"), l'in situ : ce sont des éléments importants des années 90 et de l'art contemporain en général. Ce qui m'intéresse c'est de m'appuyer sur un monde moderne qui s'en va pour interroger un monde à venir avec des bizarreries numériques qui apparaissent tout d'un coup... ». Un monde fictif qui se déploie dans l'espace, dans une dialectique avec le visiteur, entre les pièces elles-mêmes, et circonstancielle : « chacune des pièces proposées entretient son propre rapport avec la réalité du lieu ici ».

A la manière dont la fiction va jouer avec le réel, le lieu justement, singulier, a aidé et/ou contraint (au choix) les artistes invités dans le choix et l'exécution de l'œuvre.

Un lieu, un contexte

L'architecture de la résidence est l'œuvre de Claude Parent et des architectes iraniens Mossem Foroughi et Hedar Ghiai : une construction métallique résolument moderne de la période de l'après guerre. La fermeture, temporaire, est due à la vétusté des locaux et à un escalier externe impraticable. Ainsi la résidence porte en elle une histoire et des symboles particuliersⁱⁱ, que Behar, prend soin de considérer en travaillant le style industriel de ses installations in situ : les parpaings utilisés pour le mur font ainsi référence à une certaine époque, aux murs des années 60 ; aussi, le bâtiment étant interdit au public et autorisé exceptionnellement aux artistes pour l'exposition : « l'interdiction répétée "interdit de rentrer" aussi m'a inspiré. Le mur le rappelle, il a été posé, comme arrivé brusquement de nulle part. »... Le lieu inspire d'autres scénarii, moins réels cette fois : « dans les films de science fiction on voit les gens courir dans des couloirs jusqu'à ce qu'ils rencontrent une porte ouverte: elle est murée. Puis, ainsi de suite, les autres sont également toutes murées. Ils se retrouvent ainsi enfermés dans un couloir sans fin ».

Ambiance anxiogène, peut être à l'image d'un avenir incertain : « La fiction justement. Comment aujourd'hui les technologies arrivent à fabriquer certaines représentations, et formes, comment participent-elles du coup de la définition que l'on a du monde ? Les jeux vidéo en sont un bon exemple. Les technologies participent donc aussi de cette frontière entre la fiction et le réel. A mon avis, il s'agit d'un puissant outil pour travailler sur les fantasmes ».

Science fiction, nostalgie vintage et futur numérisé

L'artiste utilise abondamment des matériaux faisant référence au monde de l'analogique, des années 80-90.

« Comme c'est souvent le cas dans l'anticipation (cinéma, sci fi, le rétro futur...); je vais utiliser pour les installations des objets quasi obsolètes aujourd'hui, par exemple, la VHS etc. certaines technologies et références d'un monde qui est en train de disparaître, un monde administratif avec la moquette (sur laquelle nous sommes assis), des espaces industriels souterrains... Je joue beaucoup avec ça. Et, au contraire, pour interroger le devenir de ces formes numériques qui elles au contraire essaient de se cacher de plus en plus (de moins en moins visibles). ». Des matériaux pour faire également appel à l'imaginaire du spectateur, qui convoquent les mêmes références, et ainsi facilitent l'immersion dans le monde artificiel.

Un anachronisme intéressant, entre le présent dans lequel s'inscrit l'expérience sensorielle du visiteur, la fiction futuriste à l'intérieur de laquelle il tente de nous faire immerger, les « vieilles technos » et les archives qui font déjà partie du passé. Un postulat plastique de l'artiste qui construit déjà les ruines de notre monde actuel.

N'utiliserait-il pas ces « vieilles technologies » pour nous inciter à critiquer le fantasme des réalités augmentées et autres incorporations du numérique dans l'environnement urbain par exemple ?

Ses références culturelles se basent plutôt sur une imagerie de sciences fictions déjà vieilles, qui évoquent des sociétés souterraines du type pandémonium, des hommes qui tentent de s'immerger complètement dans un monde artificiel, style « heroic fantasy », ou celles d'une ville oppressante à l'image de la Métropolis de Fritz Lang, dont on s'échappe pour s'isoler dans un paysage lunaire, comme celui visible en 3D dans ces balades oniriques. Ces vidéos présentent un immeuble mystérieux, sorte d'HLM qui aurait subsisté à une catastrophe, haut perché sur une montagne, ou tout simplement, imitation d'un élément du passé. A l'instar de M. Oswal du premier volet, il s'agit maintenant (volet II, depuis 2006) de se concentrer sur ce mystérieux bâtiment où logent des artistes...

« On y apprend notamment que ce bâtiment (le hlm en 3D) existe réellement. Sa propre histoire m'a aidé à écrire l'histoire du bâtiment visible sur la vidéo. Elle abritait notamment une entreprise qui fabriquait des fours industriels, mais la société a fait faillite et ils ont transformés le bâtiment en lieu d'habitation, logements sociaux et ateliers d'artistes... » Une sorte de squat? « A.: ah non, un truc officiel! Très inspiré donc de ce bâtiment, hormis le fait qu'il ne se trouve pas en haut d'une presqu'île, en haut d'une montagne... mais à Montreuil, enclavé! »

Armand Behar semble vouloir raconter une histoire longue, riche, mystérieuse, légendaire et futuriste à la fois, mais aussi de créer des fossiles du futur, des fables dont on se servira peut-être si les éléments de l'enquête de fiction correspondent un jour avec le réel.

Juillet 2009. Marie-Astrid Meunier

ⁱ <http://www.glassbox.fr/>

ⁱⁱ pour en savoir plus sur les divers bâtiments de la Cité, voir le blog de Laurent Alberti :
<http://architecte.blogs.liberation.fr/alberti/2009/07/cit%C3%A9-u-topique-2.html>