



Entretien avec Charles Carcopino

Artiste et commissaire

Depuis 1993 a lieu le festival *Exit*, dédié aux cultures électroniques, à l'art numérique et aux expériences artistiques singulières dans les domaines des arts plastiques, de la musique, de la danse ou du théâtre. En 2008, le thème de l'exposition temporaire était l'immersion. Cette exposition a été présentée du 14 mars au 22 mars à l'Espace Sculfort à Maubeuge puis du 26 mars au 6 avril dans les locaux de la MAC. L'ensemble des œuvres présentées nous amène à repenser le sens du terme immersion, notamment en regard de l'apparition des dispositifs immersifs caractéristiques des œuvres d'art interactives. C'est donc plongé au cœur d'atmosphères souvent ludiques et futuristes que le public a fait la rencontre d'une production artistique contemporaine qui interdit de ne pas participer. Pour les professionnels, ces types d'œuvres posent questions quant à leur mise en exposition.

L'entretien qui suit a été réalisé avec Charles Carcopino, commissaire de l'exposition *Immersion*, également à l'origine de l'œuvre *Equalize me*. L'enjeu de cette interview a été de mettre en parallèle la mise en exposition de l'exposition *Immersion* présentée dans deux lieux différents, de comparer les points de convergences et de divergences.

1/ Au sujet de *Scripted Emotions* :

Scripted Emotions, œuvre de Kurt D'Haeseleer, est d'un point de vue formel similaire aux longues vues postées près des lieux touristiques, des monuments. Pourtant, en regardant à l'intérieur, la découverte faite par le visiteur n'est ni celle de l'environnement extérieur, ni celle d'un paysage mais d'un univers cinématographique changeant à mesure qu'il déplace la longue vue.

- **Amélie Gaucher** : Le placement de cette œuvre à proximité des baies vitrées de la MAC, sur soclet, permet de questionner et de jouer sur l'ambivalence de cet objet (les jumelles entre objet d'usage et objet artistique). Par conséquent le comportement du visiteur s'apparentait à celui adopté lorsqu'on regarde dans les jumelles placées aux côtés des monuments. Est-ce un jeu que vous avez souhaité ?

- **Charles Carcopino** : C'était effectivement l'idée de jouer sur l'ambivalence de l'objet. Puisqu'il reproduit lui même une réalité différente, on trouvait intéressant qu'on puisse s'imaginer qu'on allait effectivement voir l'extérieur... De plus, j'ai également été séduit par le fait que les paysages qui servent de cadre à l'histoire de *Scripted Emotion* ressemblent assez fortement aux alentours de la MAC : parking, tours, parvis de cités et de centres commerciaux.... Le trouble n'en est que plus important, d'autant plus que ce n'est pas le genre de décors que l'on a vraiment l'habitude de scruter à la jumelle...

2/ Au sujet de *Timeless Universe* :

Timeless Universe est une installation de six sculptures lumineuses au mouvement circulaire incessant. Au moyen de projections sur les lamelles, qui constituent le matériau principal de l'œuvre, Paul Friedlander fait de ces objets de véritables sculptures en trois dimensions, illusion d'optique comparable à celle observable avec les lamelles d'un ventilateur...

- **Amélie Gaucher** : L'individualisation de cette œuvre au sein de l'exposition permet une mise en valeur accrue de celle-ci car les points de vue sont multipliés : une vue d'ensemble depuis le couloir, les escaliers ou un point de vue rapproché à l'orée des barrières de protection. De plus, l'isolement favorise une meilleure écoute de l'environnement sonore accompagnant les installations. Pourquoi avoir fait le choix d'isoler cette œuvre tandis qu'à Maubeuge elle était en contact direct avec les autres expôts ?

- **Charles Carcopino** : A Maubeuge le choix était contraint : toutes les œuvres devaient cohabiter dans un même espace ouvert... Je pense qu'à Créteil, on a justement pu se permettre de favoriser ces "immersions" dans des espaces clos, réservés à l'univers de ces artistes... Je suis bien d'accord avec vous, dans ce type d'exposition la grande difficulté réside dans la cohabitation entre les œuvres et à Maubeuge, même si cette cacophonie ambiante avait quelque chose de sympathique, personne n'était vraiment satisfait et tout le monde était un peu dérangé par la proximité et les nuisances engendrées par les autres œuvres...

3/ Au sujet d'*Equalize Me* !

A l'origine, l'installation Equalize me ! fut conçue par Charles Carcopino et François-Eudes Chanfrault pour un spectacle de la danseuse chorégraphe Blanca Li. Boîte à musique monumentale, Equalize me ! propose au visiteur une expérience déconcertante : à l'épreuve d'une obscurité totale que seuls rompent les jeux de lumières saccadés calés sur le tempo d'une musique répétitive, le visiteur doit tenter de se frayer un chemin.

- **Amélie Gaucher** : La traversée d'*Equalize me !*, conçue comme un passage d'un espace de l'exposition vers un autre, brouille nos repères et marque un point de rupture d'avec les ambiances plus « paisibles » régnant dans les espaces jouxtant l'installation. Cela renforçait d'autant plus l'impact provoqué par la découverte de l'œuvre. Y'a-t-il eu dans votre choix de placer l'œuvre à cet endroit une volonté de jouer avec nos sens ou bien est-ce un choix motivé, d'abord et avant tout, par les possibilités en terme d'espace offertes par la MAC?

- **Charles Carcopino** : Cette œuvre a été créée au départ pour une scénographie d'un spectacle de danse, mais j'avais en tête depuis bien longtemps de la reprendre et d'en faire une installation autonome.... je l'avais d'abord intégrée au 1er projet d'exposition puis enlevée faute d'espace adéquate.... Puis une révélation !? Ce couloir étrange qui habituellement déplaît aux artistes comme espace d'exposition, avait potentiellement quelques caractéristiques qui pouvaient s'avérer intéressantes : long, biscornu, étroit... J'ai organisé un test de projection dans l'espace qui s'est avéré motivant et j'ai décidé de recréer l'installation pour cet espace... Encore une fois, à Maubeuge je suis moins satisfait du résultat, j'aime l'idée de transformer un environnement existant et de jouer avec l'architecture...

4/ Au sujet de *Kill the Ego* :

Kill the Ego de *Stephan Crasneanski, Dug Winningham et Rostarr*, est une installation qui se compose d'un écran monumental projetant les gestes emblématiques du peintre de ce siècle (le dripping, le graff, etc.), auquel s'ajoute deux haut-parleurs qui plongent le visiteur dans l'ambiance des soundwalks, visites guidées des quartiers de New York.

- **Amélie Gaucher** : Un écran posé à l'horizontal qui réclame d'être appréhendé par les visiteurs depuis les étages pour en avoir une perception « optimale », c'est jouer avec les conventions cinématographiques et vidéo ! Pourquoi avoir renoncé à un accrochage « classique » de l'écran à la verticale comme à Maubeuge ? Quelles étaient vos intentions ?

- **Charles Carcopino** : Comme pour *Equalize Me* ! ce projet a dès sa création été pensé pour être projeté au sol dans la « piscine ».... cette piscine de la MAC est un espace extrêmement intéressant et inspirant comme espace d'exposition. Le sol est visible de tous les niveaux, et donne à expérimenter autant de profondeurs possibles. Nous touchons là à mon avis un point fort de toute création d'œuvre : lorsque le lieu inspire l'artiste et l'influence... Lorsqu'on arrive à ce type d'échange, la création ne s'en trouve qu'enrichie à mon sens... Chaque lieu a ses caractéristiques (architecture, vocation, fréquentation...) qui lui donnent son caractère... Lorsque l'artistique et l'œuvre en tiennent compte, c'est forcément au profit de l'œuvre elle-même !

5/ Au sujet de *Warning Seat* :

Œuvre de *Pierrick Sorin* est un véritable piège pour le visiteur puisque chaque individu convié à s'asseoir sur un brasier illusoire voit alors son « derrière » s'enflammer dans l'écran qui lui fait face. Au sortir de l'exposition, il découvre sur plusieurs écrans son visage grimaçant de peur, d'étonnement, etc.

- **Amélie Gaucher** : A Maubeuge, le visiteur avait accès au « résultat » de son passage au sein de l'installation sur deux écrans, tandis qu'à la MAC, la présence d'un écran géant au sortir de l'installation renforçait l'attrait pour l'œuvre et pour l'image de soi. Pour quelles raisons cet écran a-t-il été ajouté ? Est-ce un choix de l'artiste ?

- **Charles Carcopino** : On l'a suggéré à *Pierrick Sorin* qui aimait beaucoup l'idée... A Maubeuge on ne l'a pas fait pour de mauvaises raisons... Cet écran renforce l'idée de piège à spectateur en diffusant son image en énorme devant tous les visiteurs de l'exposition...

6/ Au sujet de *Bullet Hole Road* :

Road movie projeté sur écran format paysage, *Bullet Hole Road* est une installation vidéo et sonore extraite du spectacle des artistes *Temporary Distorsion*. La lenteur qui caractérise l'action des personnages fait de cette vidéo une œuvre hybride, proche d'une œuvre peinte.

- **Amélie Gaucher** : L'exposition de cette vidéo dans une salle tenue à l'écart à la MAC, au sein de laquelle le visiteur avait à disposition des larges fauteuils confortables, favorisaient un arrêt prolongé de ce dernier devant l'œuvre. A Maubeuge, au contraire, cette vidéo était placée en plein milieu du parcours, le visiteur ne disposant que d'un banc au confort rudimentaire. Dès lors, le manque de place assise et le manque de confort n'instauraient-ils pas un rapport à l'œuvre qui relevait davantage du regard porté sur une œuvre peinte ou photographie (la position debout dominant) ?

- **Charles Carcopino** : Tout à fait ! Encore une fois, les contraintes techniques !!! A Créteil nous avons pu favoriser le confort d'écoute car l'espace nous permet d'isoler les oeuvres... A Maubeuge tout le monde a quelque peu souffert de ça... C'était un véritable casse tête au montage lorsque tous les problèmes ont commencé à se manifester. Même si ce n'était pas une grande surprise, je savais que ces problèmes de cohabitations allaient arriver et dès qu'on a fait les niveaux sonores de chaque installation, il y a eu quelques heures difficiles et tout le monde a du faire des compromis.

Entretien réalisé par Amélie Gaucher, Co-rédactrice en chef