

**ANNÉE
TERRA**

D O S S I E R D E P R E S S E

DU 13 OCTOBRE
AU 11 NOVEMBRE 2006

EXPOSITIONS DE JEAN PAUL LABRO

ANTERRA

DU 13 OCTOBRE
AU 11 NOVEMBRE 2006

EXPOSITIONS DE JEAN PAUL LABRO

La Centrifugeuse
Université de Pau et des Pays de l'Adour

ÉDEN

Vidéo K-o1
Le Parvis, Centre d'art contemporain

RÊVE

Pôle Culturel Intercommunal
Anciens Abattoirs

COMA

L'exposition Antiterra consacrée à Jean-Paul Labro est organisée en partenariat avec :
La Centrifugeuse, Université de Pau et des Pays de l'Adour, **Pôle Culturel Intercommunal**, anciens abattoirs à Billère,
le Vidéo K.01 - Le Parvis centre d'art contemporain, Pau, **accès(s)**

INVA

4	Communiqué de presse
5	Présentation d'Antiterra
6	Eden
7	Rêve
8	Coma
12	Biographie
14	Textes critiques
17	Contacts
18	Partenaires et remerciements

ANTITERRA est le titre générique de l'exposition de Jean-Paul Labro qui se déclinera en trois lieux avec trois propositions portant des titres différents :

Eden, Rêve et Coma.

Ces propositions tisseront un réseau de sens et de correspondances liés à Antiterra. Par ailleurs l'exposition rassemblera un ensemble de pièces existantes et de créations in-situ en proposant un itinéraire singulier dans la pratique multiple de l'artiste qui voyage avec une délectation acide dans l'univers de la Science Fiction, des médias, du cinéma et du jeu vidéo.

EXPOSITION DE JEAN-PAUL LABRO

DU 13 OCTOBRE AU 11 NOVEMBRE 2006

EDEN	La Centrifugeuse, Université de Pau et des Pays de l'Adour, 64000 Pau Du lundi au vendredi, de 10h00 à 20h00
RÊVE	Vidéo K.01, Le Parvis centre d'art contemporain Centre Leclerc Univerdis, avenue Sallenave, 64000 Pau Du mardi au samedi, de 13h30 à 18h30
COMA	Pôle Culturel Intercommunal, anciens abattoirs Allée Montesquieu, 64140 Billère Du mardi au samedi, de 15h30 à 19h30

VERNISSAGE DE L'EXPOSITION

LE 13 OCTOBRE 2006

17h30	EDEN , La Centrifugeuse, Université de Pau
18h30	RÊVE, Vidéo K.01, Le Parvis centre d'art contemporain, Pau
20h00	COMA, Pôle Culturel Intercommunal, anciens abattoirs à Billère

«*Forcés de s'arrêter sur Terre (Antiterra, comme l'appellent les protagonistes), les Voyageurs n'ont d'autre alternative que de s'incarner dans les organismes vivants, le corps humain étant le choix le plus évident, seul moyen pour échapper à la vigilance des gardiens. Leur objectif est clair : détruire Antiterra pour supprimer le paradoxe, et continuer leur course vers l'origine des temps.*

Extrait de «*Dreamerica*» page 73 de Fabrice Colin.

«Le titre générique de l'exposition qui fait référence au roman de Nabokov «*Ada ou l'ardeur*» est issu de l'imaginaire littéraire d'un de ses personnages. Il y est question d'un monde semblable au notre, doublé à l'identique dans le cosmos et nommé Terra, un modèle utopique qui renvoie notre planète à sa version contraire nommée Antiterra. Nous vivons donc sur Antiterra, une sphère géophysique qui existe par antinomie à un monde idéal. On peut lire dans cette allégorie nabokovienne, une référence à la découverte de l'antimatière dans l'univers, qui nous permet aujourd'hui d'appréhender théoriquement le monde par sa complémentarité négative. Antiterra contient dans chacune de ses particules l'antimatérialité d'un double, n'existant que pour fonder le principe même de son annulation comme celui de son origine et de toute création.

Cette exposition nous déposera sur les marches d'un vaisseau fantôme, à la surface d'Antiterra, lieu fantasmé et réel, où toute contradiction est métaphore d'une Terra existentielle et spirituelle. C'est dans cet écart des contraires que nos subjectivités s'ouvrent au désir brûlant de Terra et son double. C'est du désir que naît le rêve et c'est sa perte qui nous engouffre dans l'obscurantisme. Comme l'écrit Jean-Louis Sheffer, le rêve est cofondateur des images de l'Humanité désirante, de se penser, d'animer le travail des regards et de l'art, de se projeter dans l'Histoire et son futur.

Parce qu'il n'y a pas de vérité univoque dans cet espace entre-deux, nous pouvons éviter la chute du rêve dans un coma chloroformé par des images abrasives et sucrées. Construites comme les contreforts du réel, des images fabriquées par et pour nous-mêmes dominent le champ des représentations, agissent par effet de vases communicants sur l'équilibre inégalitaire des forces symboliques, politiques et économiques oeuvrant le monde. On risquerait l'anarchie créatrice, si les ordonnances du poète Debord frappaient nos consciences plus sourdes aujourd'hui que des cerveaux d'enfants.

Dans ses essais critiques, William Burroughs relève et dénonce l'état de conditionnement psychique des masses par les machines de guerre post-mayas et les presses médiatiques, de la CIA, d'Hollywood et des chaînes de télévision. Comme échappatoire, il nous propulse au cœur de la matière du corps, cette «machine molle», transformable et transgressive, à partir de laquelle toute pensée s'invente, se diffuse et s'infuse dans le monde. On troquera donc volontiers un nouvel Eden contre cet eldorado défraîchi, ce corps urbanisé et alourdi par plusieurs siècles de béton érigé et d'images hiératiques. On pourra puiser dans le réservoir des formes inventées par les artistes et se laisser aller à la tentation des devenirs post-humains, qui oscille entre régénération «bio-mécanique» et dissolution totale dans le flux numérique. Il faudra toujours lutter contre toutes les puissances de domination marchande et publicitaire qui nous représentent et gouvernent la plastique de nos corps, les plongeant dans le bain détergent de l'anorexie mentale. C'est à la secte africaine des Haoukas, filmés par Jean Rouch, que je dédie cette exposition, ceux là mêmes qui par la transe du corps, reprenaient possession d'eux-mêmes en possédant et en incarnant à leur tour, l'esprit des colonisateurs, voleurs de représentation et de subjectivité.

Jean Paul Labro



Jean-Paul Labro nous propose d'aménager l'espace intérieur du Vidéo K.01 en habitacle de jeu vidéo. Depuis cet habitacle, le spectateur pourra évoluer dans le supermarché vidé de sa marchandise. Les espaces du supermarché seront modélisés en images de synthèse et rendus navigables grâce à une unité informatique reliée à un joystick.

Depuis le vidéo K.01, le spectateur pourra se livrer à une promenade dans les espaces «virtualisés» du supermarché où apparaîtra seulement sa structure mise à nu, son squelette, non plus matériel et solide mais d'or et de lumière.

Rêve répond à la nécessité de trouver la représentation la plus juste de ce qu'est un supermarché, eldorado pour certains, enfer pour d'autres.

Le vidéo K.01, installé dans la galerie marchande du Centre E.Leclerc de Pau, répond à une nécessité d'utopie, la démocratisation de l'art. Le propos de Jean-Paul Labro n'est pas de critiquer cette utopie ou l'étendue de sa réussite, mais de la questionner à travers de nouveaux parcours de sens.



Avec le dispositif Rêve, le supermarché sera visité sur le mode non consumériste de la dérive et de la déambulation.

Par ses caractéristiques spatiales, le Vidéo K.01 est plus proche d'une machine à voir que d'une salle de projection cinéma. Sorte de lanterne magique, on y regarde le monde tel que les artistes le voient.

Avec Rêve, le vidéo K.01 est virtuellement transformé en «caméra obscure». A l'intérieur, le spectateur, voyageur immobile, se laisse aller à la puissance alchimique de l'image qui opère la transmutation de la matière en expérience artistique.

Rêve est une production :
Vidéo K.01, Le Parvis centre d'art contemporain, Pau

Programmation, design visuel :

Laurent Evenisse

Le Parvis centre d'art contemporain reçoit le soutien du Ministère de la Culture et de la Communication, Directions Régionales des Affaires Culturelles Midi-Pyrénées et Aquitaine, du Conseil Général des Hautes-Pyrénées, du Grand-Tarbes, du Conseil Régional Midi-Pyrénées, des Centres Leclerc le Méridien, Ibos et Univerdis, Pau.

Le Pôle Culturel Intercommunal et accès(s) invite Jean-Paul Labro dans le cadre d'une résidence-atelier de trois mois qui donnera lieu à l'exposition Coma.

Le titre exprime l'envers du rêve, la situation d'un corps sans conscience et sans désir, aussi vivant qu'inerte, un corps dont la finalité se réduit à ses fonctions vitales et dont la volonté paralysée serait instrumentalisée par des représentations extérieures.

L'exposition s'organise à deux niveaux. Le premier réactivera d'anciennes pièces, dispositifs et machines de l'artiste dont on trouvera ci-contre la description. Le second niveau est un projet d'environnement, se nourrissant des structures de l'architecture des anciens abattoirs pour en faire émerger une authentique fiction.

LES PROJETS IN-SITU

Cet environnement sera bâti comme un organisme qui doit adhérer au lieu, au sens où peut l'entendre Bublex avec ses greffes architecturales. Il se construira selon la temporalité déambulatoire d'un parcours cul-de-sac. On pourra également parler de décor et de scène : le décor d'un théâtre d'opérations militaires, la scène d'un crime que les policiers préservent pour reconstituer le déroulement de l'action criminelle. Le bâtiment des anciens abattoirs possède un espace de frigos compartimenté. Cette répartition permet de procéder à des évaluations énigmatiques de ce qui constituera les éléments de cet environnement.



Projet frigo 2

La salle des machines

Dans la salle des machines, il s'agira d'une architecture tronquée représentant la base d'une tour HLM. Construite en bois et en carton, c'est une métaphore de l'habitat collectif dans laquelle le public est invité à pénétrer et à suivre un dédale sécurisé par des sections d'assaut, jusqu'au centre imaginaire d'un corps solitaire.

Les frigos

Dans le frigo 3, ce sera «ground zéro», espace vierge et immaculé se présentant comme une boîte blanche, une chambre d'écho sonore et visuelle où pourront se reconstituer en toute virtualité les pans d'une réalité hybridée avec ce que la science-fiction a appelé les mondes parallèles. L'installation sera sujette au processus d'entropie, celui du visiteur, ici agent constructeur et destructeur de son environnement.



Projet couloir

Dans le frigo 2, c'est aux gammes d'un mixeur médiatique d'images et de sons, cher à Nam June Paik que l'artiste s'accorde. A la fois pressoir décérébrant et tourniquet de transe, le dispositif grippé autour de son axe central servira de machine ménagère à envahir et libérer nos esprits des pouvoirs colonisateurs et zombis qui nous expulsent de nous-mêmes.

Création sonore **Benoit Courribet**

Le couloir

Le couloir central qui dessert la salle des machines, les frigos 2 et 3, sera transformé en galerie d'exposition. Dans cette galerie passante, une exposition temporaire consacrée au paysage recouvrira les murs de ces images que les publicitaires et les cinéastes produisent pour faire rêver leurs personnages. Mise en garde : le sol de la galerie sera aussi instable qu'un champ de mines enfouies sous une nappe de pétrole.



Ball-trapp

LES ŒUVRES ANCIENNES RÉACTIVÉES

Ball-trapp, 2004

Jeu vidéo (Production Transat Vidéo)

Jeu vidéo très minimal, Ball-Trapp met en scène des enfants s'envolant dans le ciel. On les voit traverser l'écran de bas en haut devant un fond de ciel bleu. Le spectateur peut à l'aide d'un système informatique, manipuler un fusil et intervenir sur l'image. En tirant sur l'enfant, on agit sur la nature de l'image, son corps subissant instantanément une transformation.

Par une pratique «simplissime» du procédé interactif (on clique sur un enfant) et l'utilisation d'une esthétique volontairement élémentaire (les effets de transformation), l'artiste renverse la finalité d'un certain type de jeu vidéo où la figure du héros évolue dans un univers hyperréaliste bourré d'effets spéciaux. En tant que jeu, son potentiel est si pauvre que le spectateur-utilisateur évolue vers une pratique critique et une lecture poétique de l'image.

L'enfant comme figure centrale du jeu inverse la logique du jeu vidéo qui habituellement s'adresse à l'enfant comme consommateur privilégié.

L'enfant remet naturellement en cause les systèmes établis (cf. Edward Bond, L'enfant dramatique). Aussi est-il une ressource critique essentielle à la Culture, en dehors des seules lois de la consommation. Dans le jeu, les métamorphoses des corps touchés sont autant d'interprétations sur la place que nos sociétés peuvent assigner à l'enfant.

Création de l'interface : **Thierry Gubert**

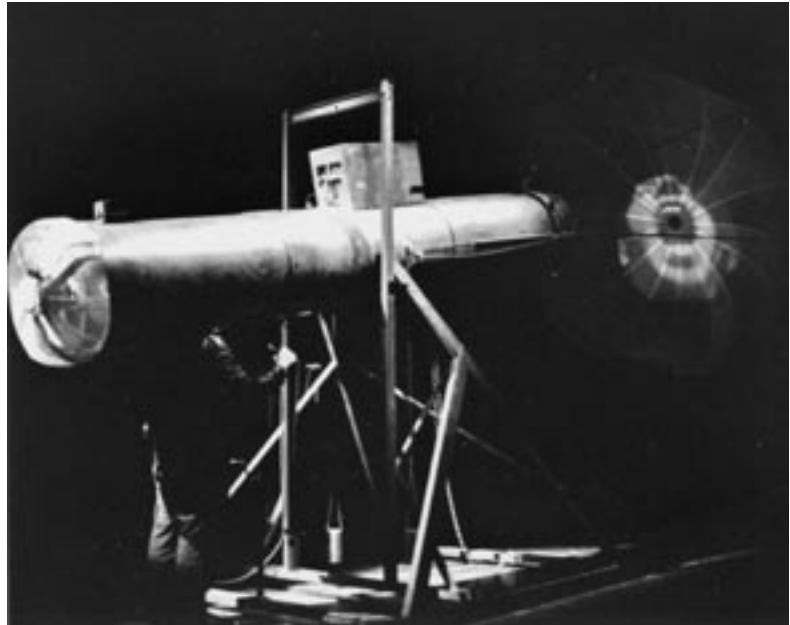


Ball-trapp

Hula-Hoop, 1994

Cette machine emprunte sa forme et sa fonction aux pièces d'artillerie lourde comme il en existait au début du siècle dernier. Mêlée à un dispositif vidéo, elle devient une machine de guerre électro-optique.

Hula-Hoop réutilise la spécificité du canon avec son pied et son fût ajustable. L'œuvre est fabriquée avec de l'acier lourd mais fonctionne avec un système de fluides légers : projection d'air et d'images vidéo. Conçue avec ironie, cette machine ne sert qu'à transformer la tête du spectateur en projectile vidéo. Le spectateur qui a introduit sa tête à l'intérieur du fût voit son visage vidéo projeté s'imprimer sur un parachute de largage militaire fixé à l'extrémité du canon et gonflé instantanément par un ventilateur que contrôle l'utilisateur. Le visage humain vidéographique devient celui de la machine de guerre alors transfigurée en chimère monstrueuse électromécanique.

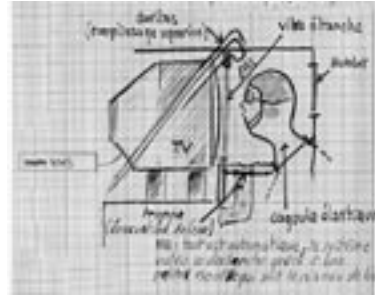


S.O.S. 1993

Le spectateur est invité à placer sa tête dans une boîte qui est progressivement submergée par une eau montante. Il ne pourra visionner le film qu'en état d'apnée, au stade où toute respiration est impossible. La vidéo s'interrompt instantanément dès que le spectateur décide de se libérer de l'eau.

Avec S.O.S. l'artiste propose de rétablir un équilibre entre l'observateur et le sujet observé. Le spectateur éprouve une tension physique limite qui le renvoie à la souffrance de personnes filmées dans des situations extrêmes au moment ultime de leur vie. L'artiste uti-

lise ces images d'archives qui ont aujourd'hui valeur d'icône : Omeyra Sanchez enlisée dans un puits de boue et filmée pendant plusieurs jours, un colonel vietminh abattu d'une balle dans la tête devant des caméras américaines, la figure d'Elvis Presley gangrenée par le star-système et déformée par la drogue.



L'Homme-bulles, 1999

En 1999, Jean-Paul Labro, à travers la performance de l'homme-bulles, met au point une étrange machine de vision pour « explorer la surface », l'environnement. Il s'agit en fait d'un caisson métallique ressemblant à la fusée de Méliès remplie au trois-quart d'eau. L'artiste s'immerge, équipé d'une caméra vidéo. Il va filmer ce qu'il voit par les hublots et les images sont instantanément retransmises sur un ou plusieurs écrans situés à l'extérieur, accompagnées du souffle de l'artiste. Toutes les pièces de Jean-Paul Labro exigent un engagement physique du spectateur ou de l'artiste. Il met ici en scène la valeur d'une image : une image ne dure et n'existe que le temps d'une apnée.



Coma est une co-production de :
Pôle Culturel Intercommunal est un équipement de la Communauté d'Agglomération Pau-Pyrénées, soutenu par le Département des Pyrénées Atlantiques, de la Région Aquitaine et de la DRAC Aquitaine.
accès(s), soutenu par la Communauté d'Agglomération Pau-Pyrénées, la DRAC, le Conseil Général des Pyrénées Atlantiques, le Conseil Régional d'Aquitaine
 Equipe de réalisation :
Arnaud Martin, Hervé Coqueret, Nicolas Juillard, Pierre Bamford, Guillaume Landron, François Labro, Benoît Courribet, Fabrice Cotinat, l'équipe technique du Pôle Culturel Intercommunal, anciens abattoirs et d'accès (s).

DISPOSITIFS, INSTALLATIONS ET PERFORMANCES (SÉLECTION)

- 2004/06
EDEN
production : Conseil Régional du Centre, ENSA de Bourges, Université de Pau
- 2004
Ball trapp (jeu vidéo)
production : Transatvidéo (Caen)
- Fils de Chien** (installation vidéo)
production : la municipalité de Vierzon
- Le Maître est mort** (installation vidéo)
production : La cité, Aniane
- 2002/03
Phagoscope
production : Station Mir (Caen), Groupe Laura (Tours)
- Fontaine** (installation paysagère dans les jardins ouvriers de Malakov)
production : Collectif La valise (Nantes)
- 1998
L'homme bulles, exploration de surface (dispositif & performance)
production : Festival de Cinéma et de Multimédia de Montréal, FCCM (Canada)
- 1999
Reformance 1 (dispositif & performance)
production : Le Mas (Montpellier)
- 1997
Sirocco- Mouvement 1 : La parade amoureuse (dispositif & performance)
production : Les Instants Vidéo de Manosque
- 1995
Que les anges regagnent le ciel (installation vidéo)
production : Bandits-Mages, Bourges
- 1994
Mire de bar sur toile (dispositif)
production : ENBA de Bourges
- Hula Hoop** (dispositif)
- 1993
S.O.S. (dispositif)
- Souffler n'est pas jouer** (performance).

EXPOSITIONS, FESTIVALS

- 2007
Le désarmement des enfants
projet déposé au programme Européen Daphné
- 2006
Antiterra
Le Parvis Centre d'Art Contemporain- VidéoK.01, le Pôle Culturel Intercommunal, anciens abattoirs à Billère, Université de Pau, accès(s).
Résidence atelier : Pôle Culturel Intercommunal (juin - sept 06)
- 2005
Bourse d'aide à la création
École Nationale Supérieure d'Art de Bourges : projet EDEN
- 2004
Aide à la production en arts plastiques
Région Centre : projet EDEN
- Aide à l'équipement**
DRAC Centre
- Exposition collective**
Journée du patrimoine (Vierzon)
- Festival Nordique**
Jeu vidéo, Caen
- Fiat Lux**
Exposition collective, Aniane
- 2002
Jardins ouvriers de Malakov, intervention paysagère, Nantes
Station Mire, résidence, Hérouville Saint-Clair
Exposition collective, Groupe Laura, Tours
- 2000
La Valise, résidence et exposition collective, Oudon
La Galerie du cartable, performance, Théâtre de l'Échangeur, Paris
Festival Vidéoformes, installation et performance, Clermont-Ferrand
Foire d'Art Contemporain, exposition collective, Bourges
- 1999
«Le tout à l'égo», Le Mas et le CICV, performance, Montpellier
WOK, Théâtre de l'Échangeur, exposition collective, Paris
- 1998
Novembre TIR , La Flèche d'Or, installation et performance, Paris
Festival Cinéma Multimédia de Montréal, installation et performance, Montréal

1996

Festival Les Instants Vidéo, installation et performance, Manosque
Château de Ratilly, exposition collective, Ratilly
Faculté de Lorient, exposition individuelle, Lorient
Rencontres des Arts Électroniques, exposition collective, Rennes

1995

Festival Audio Visual Expérimental, installation, Arnhem (Pays-Bas)
Festival Vidéoformes, installation, Clermont-Ferrand
Festival Bandits-Mages, installation, Bourges

1994

École Nationale des Beaux Arts de Bourges, exposition collective, Bourges
Centre d'Art Contemporain d'Hérouville Saint-Clair, festival Vidéo Art Plastique, installation, Hérouville Saint-Clair

1993

Galerie du Collège Marcel Duchamp, exposition individuelle, Châteauroux
Festival Audio Visual, installation, Arnhem (Pays-Bas)

EDITIONS

Nicolas Thély
«Corps, art vidéo et numérique»
Editions CNDP (06)

Catalogue La galerie du cartable (05)
«Editions des jardins»
Collectif La Valise (02)

Catalogue Vidéoformes (00)

Catalogue Festival Cinéma et multimédia de Montréal (98)

Catalogue Les instants vidéo de Manosque (96)

Catalogue Festival Audio Visual Experimental de Arnhem (Pays-Bas) et cat Vidéoformes (95)

Catalogue Rencontres Vidéo Art Plastique d'Hérouville St Clair (94)

Livrets Jeunes créateurs, Regards d'écoles
Editions Ministère de la Culture (92).

VIDÉOGRAPHIE ET DIFFUSIONS

1993/99

«Souffler n'est pas jouer»
diffusé au Festival El Pais de Los Tuestos (Madrid), à Trafic d'images régionales (Paris), par Le Mas diffusion (Nîmes) et au Petit festival du Belevésé.

1993/94

«Le premier voyage de Sindbad le marin»
sélectionné pour le prix du Conseil Général du Festival de Gentilly (novembre 93), Mention spéciale du jury au Festival Vidéoformes de Clermont Ferrand (avril 94), programmé au Festival Vidéo Multiculturel de Belleville Milieu du monde (novembre 94)

REVUE DE PRESSE (EXTRAITS)

Revue Turbulence vidéo
«Portrait d'artiste» (oct 2004)

Revue IRM n°8
«phagoscope» (2e semestre 2002)

Reportage sur le «phagoscope»
Ubik, France 5 (Avril 2002)

The gazette, Montréal
«L'homme-bulles» (17 oct 1998)

Le Monde (5 juin 1997)
France Ouest (14 mars 1995)
Art presse (juillet 1994)
Caméra vidéo (avril/juillet 1994)
Le Monde (3 décembre 1994)

Jean-Paul Labro

Né en 1969 à Nevers, vit et travaille à Vic Bigorre, Pau et Bourges.

Fondateur de Bandits-Mages, Bourges

Enseignant à l'École Supérieure des Arts et de la Communication de Pau

UN DOUX RÉVEUR HYPERACTIF

Par Nicolas Thély, critique d'art et maître de conférences à l'Université Paris 1-Panthéon Sorbonne.

«Parce qu'ils gouvernent de larges audiences, la télévision et les magazines peuvent se permettre de rassembler rapidement de grandes quantités d'informations. Peu de romanciers sérieux peuvent s'offrir un saut de puce à Singapour ou la masse d'expertise qui donne leur cachet d'authenticité à des séries comme Urgences ou NYPD Blue.» Dans Pourquoi s'en faire?, Jonathan Franzen exprime le désarroi de l'écrivain face à la toute puissance créative et réaliste de la télévision. «Pourquoi écrire? Pourquoi créer?» s'interroge-t-il. Durant les années 1990, alors que les artistes de l'esthétique relationnelle recyclaient l'héritage de l'histoire de l'art avec les icônes entêtantes de l'art de masse, mettant face à face une peinture de Raoul Dufy et un paintballer, jouant Sleep d'Andy Warhol trente ans plus tard ou réactivant des personnages de dessins animés japonais, Jean-Paul Labro a engagé sa responsabilité esthétique dans une autre direction. Plus sensible, plus intuitive et terriblement plus utopique. Comme Christian Boltanski ou Sophie Calle qui s'emploient à accumuler des documents, à inventer des rituels, Jean-Paul Labro calme ses douleurs dans des dispositifs d'épuisement.

Mais il évolue dans des espaces intermédiaires, de manière beaucoup plus discrète. En marge de l'épicentre de l'art contemporain, «des surfaces d'exposition lisses et brillantes» (Eric Troncy). On le trouve au coin d'une rue, au pied d'un escalier, dans une salle de cinéma... On peut lui reprocher de ne pas faire partie de cette sphère, mais accepterait-il d'abandonner ses pièces là où elles seraient purement et simplement neutralisées? Car c'est un artiste visionnaire, toujours en train de fabriquer des prothèses, des prototypes : une machine pour tourner autour de ses idées, une autre pour explorer la surface d'un espace public, un canon qui propulse sa propre image, un piège à regard et des machines de remise en forme de notre anatomie. En cela il est très proche de Philippe Ramette et de Panamarenko, toutefois il n'opère aucun trucage, ni ne se repose sur des illusions d'optique. Tout y est éphémère, volontairement éphémère.

Si la télévision inhibe Jonathan Franzen, elle est un facteur déclenchant pour Jean-Paul Labro. En regardant le journal télévisé de Claire Chazal, il remarque dans sa diction la présence d'un souffle amplifié. La journaliste coupe ses phrases par d'importantes inspirations qui ne sont pas masquées par les micros. Jean-Paul Labro n'entend plus que cela, cela devient une véritable obsession. Il interprète ce souffle comme une faille, comme une irruption du vivant dans l'image. Si Claire Chazal est une icône télévisuelle, une femmetronc, elle a aussi une respiration. Cela fait d'elle un être humain, et présuppose une existence corporelle, qui va à l'encontre de ce que l'artiste américain Vito Acconci pensait de la télévision qui pour lui «préfigurait le temps où les êtres humains n'auront plus besoin de corps.» Jean-Paul Labro pense d'abord à faire une performance : «remplir une pièce de son souffle comme pourrait le faire Claire Chazal avec le petit écran». Il s'enferme dans une salle de l'école des Beaux-Arts de Bourges pendant deux nuits et trois jours, avec deux mille ballons et une idée fixe : remplir l'espace de son souffle.

Jean-Paul Labro est également un artiste du voyage. Toutefois, s'il court après les mythes et les vestiges du temps, il ne fait pas de grand périple comme Laurent Tixador. Un m² lui suffit aisément pour organiser des voyages intérieurs, de bas en haut, à quatre pattes ou dans l'eau. Il fabrique des machines, des dispositifs dans lesquels la vidéo et l'informatique se mêlent à d'autres matériaux comme l'acier, le bois, le tissu ou la toile. Il contraint le spectateur à «voir avec le corps» (Anne-Marie Duguet) en produisant des images qui se liquéfient, des images obsessionnelles, qui ont du mal à exister. C'est un mécanicien de la sensation. En témoignent le Phagoscope, piège à regard, un tube à essai géant dans lequel il faut se glisser pour sentir les images, et la performance Perforation : un tunnel d'une quinzaine de mètres de long où l'artiste avance à quatre pattes sur des tapis de feuilles sèches, de plastique, et de polystyrène, retransmettant son avancée par le truchement d'une caméra placée dans sa bouche...

En dix ans, Jean-Paul Labro a développé un vocabulaire personnel qui dialogue avec les dispositifs de Dan Graham, la dépense d'énergie de Bruce Nauman et l'art du dialogue de Vito Acconci. Dans ses dispositifs où les caméras filment mais n'enregistrent jamais, il convoque le corps dans ses fonctions vitales, le souffle, l'endurance physique et l'imagination. Ainsi est-il capable de semer un peu de désordre dans un jardin en juchant sur un rocher un parapluie-arrosoir à activer soi-même.

LA VIDÉO À BRAS LE CORPS

Par Henrique Martins Duarte, critique d'art

*«L'image, c'est ce dont je suis exclu.»
Roland Barthes, Fragments d'un discours
amoureux, 1977.*

Dans votre salon, dans votre cuisine - peut-être même dans votre chambre -, au bureau, dans la rue et dans les magasins, l'image vidéo envahit notre espace. Omniprésente, elle nous divertit, nous surveille, nous met à nu. Elle rythme notre vie quotidienne, tend à constituer tout à la fois notre code de conduite, notre mémoire collective et notre culture commune. Comme une grande machine digestive, elle brasse la réalité en fragments spectaculaires propres à la consommation, recycle l'individu en accessoire dans le circuit de l'industrie du divertissement.

Pourtant, l'image vidéo est une image vide. Au-delà du jeu de mots facile se trouve un paradoxe troublant. Cette image électronique, sur laquelle se bâtit notre société, est immatérielle. Ce n'est qu'un flux de données binaires qui se traduit par le bombardement lumineux d'un écran. Mais retirer cet écran, soulever le voile, et la vérité apparaît toute nue : l'image se perd dans le vide, revient à son immatérialité de zéros et de uns, une évanescence numérique. Une simple «image de surface», pour reprendre l'expression de Christine Ross ; une image sans faille, sans profondeur. Vide, sans autre aura que celle du halo opalescent qu'elle diffuse autour de l'écran.

Tout l'art vidéo s'est construit sur ce paradoxe. Révéler la vacuité d'un media de masse, tout en cherchant à donner de la profondeur à l'image électronique. En somme, creuser le vide.

Jean-Paul Labro ne fait pas exception et il n'a de cesse, depuis 1993, de créer des situations, dans ses installations ou lors de ses performances, qui nous invitent à des expériences physiques et ludiques par lesquelles il permet à chaque spectateur d'échapper au statut de consommateur pour devenir à son tour créateur. La tâche n'est pas aisée mais les moyens mis en œuvre pour y parvenir ne manquent pas d'ingéniosité gentiment perverse.

À la manière d'un Méliès ou d'un Jules Verne, Labro est un inventeur de machines à illusion. Il fabrique des engins formidables, des machineries baroques, alliant l'archaïque de la forme au technologique du contenu. En réponse à une technologie qui a la fâcheuse tendance à se vouloir de plus en plus transparente, inflexible, volatile - à l'instar des images qu'elle produit -, ces machines hétéroclites leur redonne cette réalité matérielle, pesante et encombrante.

Elles rappellent les divertissements de foire dont elles reprennent parfois l'aspect tapageur : elles clignotent, tonnent, appâtent. Stratégie de la séduction, parade amoureuse. Elles intriguent et par la même attirent à elles le passant curieux. Mais, comme des boîtes à secret, ou de Pandore, elles ne se révèlent que lorsqu'on y fourre le nez. Pièges à regard d'où l'on ne ressort jamais indemne, elles déconstruisent les modes habituels de création et de réception de l'image vidéo, d'une part en l'émancipant de son cadre télévisuel, de sa forme rectangulaire et frontale, et d'autre part en contraignant sa visibilité - et donc son existence - à une expérience physique ou sensoriel unique.

Ainsi, pour *Save Our Souls* (1993), machine vidéomaton aquatique, le spectateur doit enfiler cagoule, lunettes de plongée, pince-nez et écouter les mises en garde. Une fois la tête dans la machine, la bande vidéo ne se déclenche que lorsque l'eau est au niveau des voies respiratoires et la durée de sa vision dépend des capacités du spectateur à retenir son souffle, face à des images morbides. De même, le canon aérovidéo *Hula Hoop* (1995), ne se révèle qu'une fois votre tête dans

l'orifice, vous vous risquez à appuyer sur la gâchette : vous vous voyez alors vidéo-projeté de manière spectrale sur une toile de parachute mouvante. Ou encore, happé par Le Phagoscope (2002) vous vous retrouvez le nez en l'air, abasourdi par une multitude de boucles vidéo qui vous pilonnent, tamponnent, siphonnent...

Conçue comme un lieu de diffusion, la machine peut devenir également un espace où l'artiste s'immerge et donne, à son tour, de sa personne. Pour Sirocco (1996), Labro, en homme-grenouille, est harnaché à un bras articulé, fixé à un mât planté au milieu d'un bassin circulaire, de telle sorte que sa nage actionne les mécanismes qui permettent tout à la fois d'éclairer son visage, de le filmer en gros plan, de le diffuser sur un moniteur, tournant à la manière d'un phare, situé en haut du mât, et d'émettre de façon démesurément amplifié son propre souffle. L'image ainsi produite, loin de toute volonté narcissique, montre un visage grotesque, tuméfié, déformé par l'effort et le masque. Pour Homme-bulles (1997), Labro est immergé avec sa caméra et son tuba dans un caisson, mi-scapandre, mi-sarcophage, rempli d'eau et agrémenté de hublots et de meurtrières qui lui permettent de filmer la foule qui passe à ses côtés, tout en se déroband à leur regard. Le flux vidéo est retransmis par des moniteurs placés autour du caisson et constitue, avec l'amplification du souffle du plongeur, la seule marque de la présence de l'artiste, des bulles-vidéo, comme des bulles d'air, qui remontent à la surface.

Pour Labro, il faut incarner l'image, l'animer - au sens de donner une anima, une âme, un souffle - pour qu'elle échappe à son statut de marchandise, d'image lisse, de mécanique bien huilée. D'où cette respiration tonitruante, qui dans ces deux pièces, comme un trou dans l'écran, relie deux espaces distincts, celui de l'observé et celui de l'observateur, dans un jeu de mise en abyme qui imprime à l'image ses conditions d'existence, étroitement liées à la résistance physique de l'artiste ou du spectateur. D'où également, le rôle primordial du souffle du spectateur qui réactive, dans La Porte d'Eden (2004), les mythes fondateurs de l'origine du monde. Rendre un souffle pour que l'image s'humanise, pour qu'elle ne soit plus une simple surface à regarder, une surface hypnotique, un écran qui dissimule, mais un miroir révélateur.

Mais pour que le jeu fonctionne à plein, il faut préparer émotionnellement le spectateur. Rituel de préparation pour Save Our Souls ou Hula Hoop, transformation d'un château d'eau en chapelle votive et expiatoire, dédiée à la mémoire d'Olmeyra Sanchez* pour l'installation Que les anges regagnent le ciel (1995), ou encore, comme en témoigne le dernier projet, Ball-Trap, le cas de conscience dans lequel se trouve celui qui en face de l'écran, se croyant devant un traditionnel jeu d'arcades, se voit contraint de tirer sur des enfants afin d'accéder à la poésie balistique de l'œuvre. Labro sait que de sa mise en scène, du cérémonial qu'il instaure autour de ces dispositifs, va naître une tension psychologique, un état de crise qui mettra à nu cette faille par laquelle à grands flots pourra pénétrer l'imaginaire.

L'image vidéo, par le biais de son moyen de diffusion de masse, représente un monde désincarné, réduit à sa propre dimension spectaculaire, où triomphe l'exhibition de tout ce qui relève du secret de l'intime. À l'inverse, l'espace créé par les machines de Labro n'est plus celui du monde réel, mais celui du fantasme. Des machines à illusion où l'image vidéo se charge des attentes, des émotions, des angoisses du spectateur, isolé, seul face à lui-même, à sa conscience et à ses actes. Un lieu où l'image renvoie au spectateur son propre visage déformé, à la Dorian Gray, où elle n'est pas une représentation du monde, mais le miroir de sa volonté.

* petite fille dont l'agonie dans une coulée de boue a été filmée en gros plan et retransmise sur les télévisions de toute la planète.

LA CENTRIFUGEUSE

Maison de l'Etudiant, domaine universitaire, BP 576

64012 Pau cédex

Tél : 05 59 40 72 93

mail : culture.uppa@univ-pau.fr

site : www.univ-pau.fr/culture

Nicolas Michamblé Directeur : nicolas.michamble@univ-pau.fr

Vanessa Caque Coordinatrice action artistique et culturelle : vanessa.caque@univ-pau.fr

VIDÉO K.01

Le Parvis centre d'art contemporain

Centre Leclerc Univerdis, avenue Sallenave, 64000 Pau

Odile Biec, responsable du centre d'art, 05 62 90 60 32, odile.biec@parvis.net

Etienne Veillon, chargé des publics, 05 59 80 80 65, parvis@wanadoo.fr

PÔLE CULTUREL INTERCOMMUNAL

Anciens abattoirs, Allée Montesquieu, 64140 Billère

Florence de Mecquenem, chargée de développement, 06.75.82.00.07, flo2m@free.fr

Claire Lambert, médiatrice culturelle, 05 59 72 25 87

ACCÈS(S)

Anciens abattoirs, Allée Montesquieu, 64140 Billère

Nicolas Charlet, directeur artistique, 05 59 13 87 44, dir.art.acces-s@wanadoo.fr

Pauline Chasseraud, administratrice, 05 59 13 83 44, acces-s@wanadoo.fr

PARTENAIRES CULTURELS

- Aide à la production en arts plastiques du Conseil Régional du Centre
- La Box - école nationale supérieure d'art de Bourges
- Le Pôle Culturel Intercommunal de la Communauté d'Agglomération Pau-Pyrénées, Anciens abattoirs, Billère
- Le Vidéo K.O1, Le Parvis centre d'art contemporain, Pau
- La Centrifugeuse - Maison de l'étudiant, Université de Pau et des Pays de l'Adour
- L'association accès(s), Billère

PARTENAIRES PRIVÉS

- Labories industrie environnement – Tarbes
- Big Mat – Toujas & coll– Pau
- Gallego –Tarbes
- Entreprise Montanuy (location de bennes) – Seignosse
- Les compagnons d'Emmaüs – Pau
- Services Environnement – Communauté d'agglomération Pau-Pyrénées
- Ensoleillade – Etablissement ou service d'Aide par la Travail

REMERCIEMENTS

- ESAC, Pau
- Bandits Mages, Bourges
- L'Ecole Nationale Supérieure des Arts de Bourges
- L'association Emmetrop de Bourges

Pierre Bamford, Romain Benoît, Hervé Coqueret, Benoît Courribet, Fabrice Cotinat, Béatrice Daupagne, Marc Dupuy, Thierry Escarmant, Laurent Evenisse, Médéric Grandet, Thierry Guibert, Nicolas Juillard, François Labro, Guillaume Landron, Arnaud Martin, Jacques Norigeon, Anne-Marie Rouzaud, Vincent Roux et Laurent Renault.

