

Topologies
Nekane Aramburu

Faire un voyage à travers les signes et les codes pour "de-fétichiser" ses traces, devenir un laboratoire de construction de mythes du temps du non-temps¹.

Bouleverser la réalité dans l'Âge du Simulacre est jouer avec des sons déjà trop connus. Et pourtant il y a un nouveau pays, presque inconnu, et dans lequel si nous y entrons, après avoir passé quelques rites - la « réalité historique » devient « future », et les objets se construiront dans la légende des traditions orales, à partir de la matière des ombres et des songes.

Juan Aizpitarte a commencé à développer son travail en 1998. Ses recherches dans la création contemporaine se manifestent selon deux structures inconsciemment bien définies. Celle qui réduit l'œuvre à un système où les formes artistiques sont des objets plus ou moins liés au monde de l'art et qui est établi en galeries, musées et *biennales* (pièces sculpturales, photographiques, installations, vidéos ...), et celle qui génère des situations intangibles.

Dans cette seconde "structure", Juan Aizpitarte propose un ensemble d'attitudes matérialisées en éditions, workshops ou actions participatives où il expérimente la relation complexe avec le possible « spectateur/utilisateur ». Parfois aussi en tant que commissaire ou médiateur culturel, sans prétendre suivre le jeu du *mainstream*.

Ces expériences artistiques ne sont pas simplement 'cataloguables' comme manifestations de l'*Esthétique Relationnelle* de Bourriaud. Elles seraient plus proches d'une génération d'artistes d'un "nouveau conceptualisme installé dans la fissure", conçu et développé par des artistes aux trajectoires indépendantes et hors des formats clairement nommables (Martin Creed, Jeremy Deller, Shaun Gladwell...), artistes pour lesquels les limites ne sont jamais définies et sont toujours improbables.

Avec cette attitude à contre-courant, Juan Aizpitarte encourage des processus méthodologiquement contrôlés, mais dans lesquels le hasard et la participation ouverte des publics et "publics-auteurs" engendrent des structures et actions qui nous submergent physiquement et *kinesthésiquement* au sein de situations où réalité et fiction se mêlent en un micro-dispositif de connaissance.

Ces deux mondes, apparemment connectés mais aux existences indépendantes, donnent lieu à un travail qui semble avancer grâce à un nomadisme constitutif et fécond. Et ce, malgré un monde globalisé et mutant, quelquefois évanescent mais toujours prompt à étiqueter tout ce qui se déplace.

Ainsi, la mission de reporter la cartographie rhizomique du travail de Juan Aizpitarte nous plonge devant l'hybridation, dans un pays mutant où les racines aériennes des arbres s'entremêlent et divisent un territoire où les régions augmentent ou diminuent de taille en fonction de la puissance perceptuelle, narrative, ludique et poétique du moment présent.

Pour citer Miranda Crowley, "dans un texte de commissaire il importe peu de répéter des citations déjà trop connues ou des références intenses pour expliquer ce que l'œuvre cherche, ou non, à dire". C'est pour cela que je souhaiterais commencer par deux exemples qui vont nous éclairer.

Tout d'abord, le trajet entre *Fun Box* (Galerie du Triangle, Bordeaux 2002), *Pil-pipe* (Musée de Beaux-Arts, Bilbao 2002, Torrance Art Museum, Los Angeles 2010), *Ben Ben* (Pôle Culturel de Pau 2010) et *Finis* (HEC, Paris 2011).

Ces quatre pièces sont des sculptures praticables où la courbe et l'angle droit (leur existence ou leur absence) placent le public participant dans l'expérience contradictoire de l'action ou de la

contemplation. Ces œuvres ne font pas partie d'une série, mais sont pourtant reliées par un étrange cordon ombilical. Sous la forme d'une icône qui part du skate, de spectacle, et du tourisme ses constructions prennent des missions métaphysiques accrochées irrévérablement à l'image des structures évoquées.

Dans les plans inclinés de ces pièces se produisent des médiations entre l'espace et le temps, un discours qui nous parle d'une généalogie où certains processus et sujets ne finissent pas de vérifier le contraste avec le réel et ses dérivés.

Si nous prenons quelques-unes de ses œuvres vidéos, nous pouvons aussi deviner la relation entre les remarquables travaux monocanal *Trans* (2004) et *Overgame* (2007), rythmés par une poétique existentialiste, et le plus connu, *Surface* (2010), ou les œuvres présentées à Strasbourg : *Gnosis* et *Agur* 2012.

Surface est une pièce montrée sous diverses formes dans La Nave de Sevilla (2009), Arte Lisboa/Arteko (2009), CCE de Montevideo (2009) et l'Institut Cervantes/PhotoEspaña de Madrid (2010). Elle révèle la présence de deux êtres piégés sur la corde raide des *entre-temps*. En partant du jeu banal, de l'improvisation et de l'humeur, le résultat est un aboutissement de la phénoménologie, sans pour autant avoir la prétention de se rapprocher sérieusement de ce courant philosophique qui se concentre sur l'étude de l'expérience et des contenus de la conscience.

Dans la vidéo, les *spectres* cachés sous une couverture prennent l'aspect d'une statue antique, comme des *Laocoon* micro-mouvants ; ainsi, malgré sa frontalité, ce travail nous parle de la relation que la facette audiovisuelle de l'auteur maintient avec la sculpture. Chez Juan Aizpitarte le bidimensionnel devient toujours tridimensionnel et l'air parcourt l'espace liquide de la vidéo avec un étrange pouvoir de fascination.

Avec leurs attitudes, les deux personnages déclenchent l'inconscient ; nous invoquent et provoquent, rendant évidente la fragilité d'un monde qui n'est pas si réel qu'il en a l'air. Leurs mouvements précipitent une alchimie de sentiments controversés, de cavités où l'immatériel, le vide et l'absence nous amènent au bord d'un abîme ; une intersection de plusieurs routes et de plusieurs temps. Les personnages de *Surface* sont insérés dans une *anomalie temporaire* qui devient leur peine et leur chaîne. Un trou noir vampirique qui se nourrit de la confusion du spectateur-miroir.

À mon sens c'est à partir de cette vidéo qu'on peut commencer à comprendre la totalité du travail de Juan Aizpitarte.

Juan Aizpitarte prend à bras-le-corps les possibilités de chaque circonstance et détermine les rythmes et la structure de ses œuvres d'une façon simple et efficace, soit pour créer les espaces de l'expérience qui vont rendre perceptible un flux d'événements, soit pour fabriquer des objets du conceptualisme pur.

Mais si nous examinons les différentes nuances de cette simplicité nous découvrirons une *iconosphère* de dispositifs hybrides où la duplicité et le double sens révèlent un jeu inquiétant.

Deleuze parlait de l'image-cristal comme lieu d'un dédoublement, d'un déploiement des temporalités et des virtualités contenues dans l'image.

Ici, comme si un miroir était l'interface de communication entre les mondes réels et virtuels, traversés par Alice, l'état mental et physique est altéré par la concaténation de métaphores, métonymies et anthropomorphismes. Un miroir fumé où les images peuvent se multiplier si nous les regardons attentivement et peuvent acquérir une inquiétante vie propre par rapport au sujet reflété.

Devant le miroir se trouve le cône de la vraisemblance, le vrai et le temps historique (*Wall Ride*, *Habitación caliente*, *Urban Market*...). C'est-à-dire ceux qui sont importants pour la réalité.

Derrière se présente le cône de la fiction, la virtualité et la fantaisie qui capture les mythes, les croyances et quelques autres artifices (*Hemen Bai*, *Combo*, *Dilema*, *Belle époque*...). Suivant les enseignements platoniciens, certains projets ont leur écosystème devant le miroir, les autres seulement peuvent vivre *de l'autre côté* dans le brouillard de l'irréalité.

Au moment où le réel est supplanté par ses signes, il y a autant de réalités que d'hommes pour la percevoir. En dehors des modes d'apparition de la subjectivité, dans le monde de l'Art, il est impossible d'échapper aux diverses formes de représentation de la réalité, pendant que le réel a disparu. Les images comme *un double du réel tentent* de se refléter devant nous, mais il y a aussi

entre elles un pervers jeu de dialectique oscillant entre le vrai et le faux, le mythique et le mystique. Au livre X de *La République*, Platon évoque trois niveaux de réalité. Aujourd'hui, nous croyons connaître notre réalité par la fiabilité de la perception sensorielle. Merleau-Ponty, Gombrich et Panofsky nous l'ont déjà expliqué, et les nouveaux courants *new age* rejoignent cette idée, que nous avons le pouvoir de la créer.

Pour *doper de fiction* le réel, Juan Aizpitarte crée des dispositifs pour observer le comportement des spectateurs-publics-acteurs avec un caractère formateur et transformateur.

L'artiste, narrateur et illusionniste, nous fait voir que l'image a pris le rôle de la réalité, et que non seulement elle la représente mais qu'elle la remplace aussi. Comme un pervers jumeau du réel, l'image a la fonction de saboter la réalité. Nous nous trouvons déjà dans une duplicité ambiguë. Au milieu du pli, se produit la confrontation du simulacre bouleversé par le faux et de la vraisemblance bouleversée à son tour par le vrai... dans un moment où il n'importe plus que le tout soit crédible ou pas.

L'auteur essaye de définir la réalité parmi une série de récits certifiés à travers la tradition orale ou le monument absolu.

C'est un processus très habituel dans son travail, parler de la vérité parmi ses contraires.

Si nous constituons l'illusion de la vérité, il sera possible de reformater la réalité et de la faire converger pendant tous ces temps dans un unique espace.

Le temps cosmique désigne une quantité qui intervient dans un modèle cosmologique homogène et isotrope, mais surtout, c'est le temps propre de ses observateurs. Pour les êtres humains, le temps possède différentes dimensions parce que chaque instant a une valeur et un sens différent.

Entre le réel et la réalité, Juan Aizpitarte dit que nous pouvons rencontrer une seule interface : *le mythe*. La *masquée* narrative donne lieu à des légendes carnavalesques où le faux a ses complices entre le folklore et la tradition ethnologique, l'anthropologie et l'histoire, l'imaginaire et les rêves partagés. C'est-à-dire qu'il tente de *faire voir l'irréel* dans un contexte qui le transforme en quelque chose de faisable et aussi en une manière de créer stratégies de survie et de connaissance.

C'est pour cela que normalement, il part d'une icône ou d'un symbole repéré pour créer la fiction ou son simulacre. Le jeu consiste en l'incertitude de savoir s'il y a un artifice ou non, et en la participation à un rituel d'initiation. C'est la rencontre entre l'irréel et l'impossible dans laquelle l'objet matériel sera la balise pour certifier le présent comme seule ancre.

Ici, du côté de l'ombre, tel que l'exprimerait Lévinas, la raison scientifique est la réponse au mystère et les lectures erronées, des bons certificats de notre illusion. Mythe et Logos s'accordent une trêve et la Foi donne son aval au regard aqueux des fausses idoles. Pour sa part l'oralité et la dissémination des rumeurs pourront perpétuer le code secret des «copies-icônes» et les «simulacres-phantasmes» même quand les expositions seront finies.

Pour *Cosmic Ray*, on a créé un environnement étonnant qui pousse dans le flux temporel d'un workshop autour duquel est née *la légende*.

Dans son livre *Aspects du mythe*, Mircea Eliade écrit que le mythe raconte une histoire sacrée, un événement qui a eu lieu dans la protohistoire, le temps fabuleux des «commencements». Autrement dit, le mythe raconte comment, grâce aux exploits des êtres fantastiques, une réalité a été engendrée (soit la réalité totale - le Cosmos -, soit un fragment seul - par exemple, une île, une espèce végétale, le comportement humain, une institution...-). C'est alors toujours l'histoire d'une *création* qui raconte comment quelque chose a été produit, a commencé à être.

En bref, les mythes décrivent les diverses irruptions, parfois dramatiques du sacré (ou du «surnaturel») dans l'histoire de l'humanité.

Autour de *Cosmic Ray*, la cosmogonie du mythe est intégrée par plusieurs autres mythes satellites ou univers parallèles *dé-hiérarchisés*.

Détachés de notre propre histoire, de notre temporalité, nous pouvons rencontrer le système, intégré par l'Escalier de Jacob (*Finis*), l'Estelle fantôme (*Estelar*), La Prophétie des cathédrales (*Agur 2012*), l'Altération de l'État (*Gnosis*), la Légende du dolmen (*Triplex*) et quelques autres à découvrir...

Dans La Chaufferie de Strasbourg, le temps s'installe dans l'espace à différentes échelles et comme dans le récit *Les ruines circulaires* de Jorge Luis Borges, les situations entremêlées nous

font penser que peut-être tout est un rêve déjà écrit.

¹ *Dans le calendrier maya, les derniers années de chaque étape étaient nommées, le temps du non-temps. Selon ce calendrier le 22 décembre de 2012 deviendra le moment précis ou une période de 5.125 années sera accomplie et où commencera un non-temps, en arrivant vers une nouvelle Ère dans laquelle les forces de la nature seront le catalyseur de changements imprévus.*