



Résidence^(s)

de l'Art en Dordogne

Un dispositif coordonné par l'Agence culturelle départementale Dordogne-Périgord

BALTHAZAR AUXIETRE

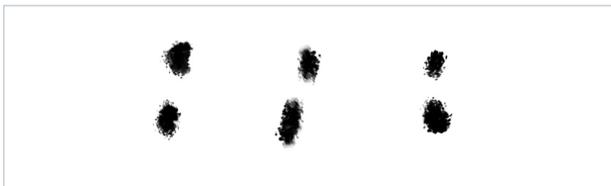


Image extraite de l'installation immersive *The Cave* © Balthazar Auxietre, 2014

Balthazar Auxietre, invité par le Pôle d'interprétation de la Préhistoire et l'Agence culturelle départementale Dordogne-Périgord dans le cadre des « Résidences de l'Art en Dordogne », a mené en 2014 aux Eyzies une résidence de recherche et de création portant sur *Paysage et Préhistoire*.

Durant son séjour, Balthazar Auxietre a travaillé avec de nombreux professionnels de la préhistoire - archéologues, préhistoriens, guides... -, qui ont accompagné ses recherches. Il a également collaboré avec des artistes instrumentistes et chanteurs ; une performance musicale, inspirée de ses oeuvres, fut présentée lors du vernissage de l'exposition clôturant la résidence.

Sous le titre *On ne sais jamais de quoi le passé sera fait*, cette exposition présentait un ensemble de dessins et vidéos, ainsi qu'une installation immersive, *The Cave*, invitant le spectateur à traverser virtuellement le temps, le paysage et le patrimoine de la Vallée de la Vézère.



Signe de Lascaux extrait de la Scène du puits © Balthazar Auxietre, 2014

Visuel p.1 :
Image extraite de l'installation immersive *The Cave* © Balthazar Auxietre, 2014

ON NE SAIT JAMAIS DE QUOI LE PASSÉ SERA FAIT

Il y a près d'un siècle et demi, Henry Christy et Edouard Lartet entreprenaient les premières opérations de fouilles de la vallée de la Vézère. Contribuant de manière décisive à la compréhension de ce que l'on allait nommer la Préhistoire, ils mettaient aussi en lumière les premiers éléments d'un art préhistorique avec des objets gravés. Revenant sur leurs traces aujourd'hui, Balthazar Auxietre nous invite à un voyage dans le temps, étrange et décalé, autour des questions de science et de fiction.

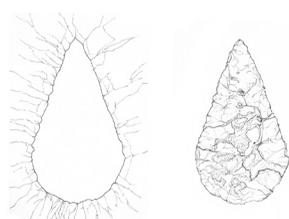
Il dessine une vision contemporaine de cette préhistoire archétypale, réduite à ce qui, en définitive, a servi à en reconstruire toute l'histoire.

En empruntant au philosophe Jean-Paul Jouary le titre de son exposition¹ au Pôle d'interprétation de la Préhistoire, Balthazar Auxietre place d'emblée son projet dans la dynamique fictionnelle et la fragilité épistémologique d'une science de la préhistoire qui n'a cessé de se réécrire avec les découvertes du temps présent. Des premiers relevés d'Edouard Lartet au futur Lascaux IV nourri des dernières technologies de la réalité virtuelle, les chercheurs interrogent à la fois les logiques de représentation, de compréhension et d'expérimentation de cette préhistoire. Mais pour Balthazar Auxietre, il n'est pas tant question de reconstruire scientifiquement un passé partiellement découvert que de transporter le visiteur dans un ailleurs fictionnel nourri de cette préhistoire. A travers plusieurs objets (des dessins, des sculptures, des vidéos, une installation interactive), il interroge l'importance de la projection mentale inhérente à toute expérience d'un art

préhistorique, et la part de lumière qu'elle apporte sur le temps présent, sur cette humanité qui ne cesse elle aussi de se redéfinir.

1968 ; Balthazar Auxietre a -17 ans. Un ancêtre de l'homme lance à bout de bras l'os de sa libération et de sa déchéance vers le haut, et l'os tourne dans un grand ciel bleu ; une fraction de seconde plus tard, un vaisseau spatial en forme d'arme traverse lentement l'écran vers le bas, comme en suspension dans l'univers noir. Dans cette scène d'anthologie du cinéma de science-fiction, tirée de *2001 : l'odyssée de l'espace*, Stanley Kubrick crée une traversée de l'écran du temps par un collage spatio-temporel.

Grand amateur d'un cinéma de science-fiction qui l'a vu grandir, Balthazar Auxietre intègre à son exposition un discret hommage à ce film mythique, OVNI caché dans ses dessins, futur glissé dans les strates du passé. Avec l'important corpus de dessins exposé au Pôle d'interprétation de la Préhistoire, une cinquantaine environ, l'artiste rejoue en ouverture d'exposition les croisements du temps et de la représentation avec une délicatesse de trait qui rappelle à la fois les relevés de Lartet et le dessin contemporain (celui de Clément Bagot par exemple). Reliefs de silex, contours de dessins pariétaux, diagrammes explicatifs, mais aussi détails agrandis et transformés construisent une autre réalité préhistorique. Sans être tenus par une trame qui se voudrait chronologique ou explicative, ces dessins posent les premiers éléments d'une projection entre l'ici maintenant et l'ici du passé ; dans une scénographie conçue comme une promenade, ils ouvrent ainsi largement le champ d'une narration subjective.



Biface © Balthazar Auxietre, 2014

Dans un deuxième temps (mais les temps de déambulation se croisent et se recroisent, eux aussi), Balthazar Auxietre expose un *Biface* à quatre faces, sur un monolithe blanc. Intégrant cette quatrième dimension qui vint bouleverser l'appréhension de l'espace au début du siècle dernier, l'artiste pose à côté d'un premier biface ancien un deuxième qui lui semble en tous points équivalent (ou presque). Clone en résine réalisé avec une imprimante laser 3D, sombre, il rappelle combien la découpe – et le travail du sculpteur – ont été bouleversés par les nouvelles technologies. Son support peut aussi être vu comme le double du monolithe noir de *2001 : l'odyssée de l'espace*, qui constituait lui-même un étrange écho à la sculpture minimale de l'époque, comme celle de Robert Morris. Sorte de porte infranchissable, ou virtuellement seulement, ce monolithe s'inscrit aussi dans une circulation pensée pour cette « rue intérieure » du Pôle d'interprétation de la Préhistoire, passerelle entre la préhistoire et le temps présent. Dans un jeu d'inversion proche d'une mise en abyme à double sens, comme ces espaces de la quatrième dimension, le Pôle d'interprétation de la Préhistoire apparaît alors comme un « portail archéologique »² double : il ouvre sur la préhistoire de la vallée de la Vézère, et aspire celle-ci dans le présent et le futur.

Le visiteur boucle son cheminement par une expérience virtuelle intense, dans *The Cave*. Transposition contemporaine de la caverne de Platon, *The Cave* renaît à l'ère des mégaproductions cinématographiques américaines et d'une sculpture contemporaine marquée par la conception d'architectures d'expérimentation³. Avec l'allégorie de la caverne, Platon décrit le lieu d'une libération du monde des apparences, et d'une accession non évidente à la réalité (il faut se dresser, aller au-delà du premier éblouissement qui aveugle d'abord). Dans sa *Cave*, Balthazar Auxietre nous invite – nous soumet ? – à une expérimentation physique et mentale dans laquelle nous nous projetons entièrement, avec un casque qui nous englobe. Tirant parti des dernières innovations technologiques, il crée un dispositif interactif et individualisé de propulsion dans le passé – dans un passé, qui pourrait aussi être un futur. Le point de départ est là où nous sommes ; mais nous sortons il y a des milliers d'années, dans une vallée de la Vézère étrangement vierge de toute construction, livrés aux éléments climatiques perçus d'autant plus intensément que plus rien ne les arrête. Nous perdons progressivement conscience de la matérialité de notre corps, et sommes en mesure de donner cours à une exploration sensorielle totale.

Et dans ce paysage restitué avec un réel souci scientifique, parcouru par le vent, la neige, nous sommes happés par des apparitions lumineuses et légères, des animaux qui scintillent.

Pour qualifier ce voyage – ce « parcours initiatique », selon les mots de l'artiste, on pourrait reprendre les mots de Stanley Kubrick à propos de *2001 : l'odyssée de l'espace* : « J'ai tenté de créer une expérience visuelle qui aille au-delà des références verbales habituelles et qui pénètre directement le subconscient de son contenu émotionnel et philosophique »⁴. S'affranchissant de toute nécessité scientifique, Balthazar Auxietre tente un entre-deux, un passage étroit sur le fil entre simulation scientifique et représentation artistique, sur un autre terrain qui est celui de la fiction pure. Cherchant à « réenchanter la préhistoire », Balthazar Auxietre ne crée « pas pour autant un regard nostalgique vers un passé idyllique et révolu mais au contraire un retour en arrière en forme de miroir, pour, selon les mots de Jean Clottes, "capter et retranscrire la puissance surnaturelle de ces lieux" revenir et aller plus loin en avant ».

Camille De Singly,
Docteure en Histoire de l'art contemporain

1. « On ne sait jamais de quoi le passé sera fait » est le titre de l'une des parties de son ouvrage *Préhistoire de la beauté. Et l'art créa l'homme* (Les Impressions Nouvelles, 2012).

2. Cette expression reprend les mots clés ciblés par le Pôle d'interprétation de la Préhistoire pour son référencement sur Google. Il renvoie joliment à un archétype du passage d'une époque à l'autre, le portail ou la porte du temps.

3. On pense par exemple à *Domestic Cliff* de Guillaume Leblon (2005) ou au *Dreamland* de Berdaguer & Péjus (2007).

4. Entretien avec Eric Nordern, *Playboy*, septembre 1968. Le texte original, en anglais, a été réédité dans plusieurs publications ; de nombreuses traductions françaises sont disponibles sur le web.

BALTHAZAR AUXIETRE

Après un parcours à l'ENSAD de Paris, Balthazar Auxietre intègre le Fresnoy - Studio national des arts contemporains. Abordant le 7^e art à travers les technologies et outils du jeu vidéo et de la réalité virtuelle, il invente de nouvelles formes de narration. Dans des univers faits d'images de synthèse, aux environnements graphiques très détaillés évoluant au rythme de récits riches et originaux, il propose une expérience immersive, projetant le spectateur au cœur de l'action. A la suite d'une rencontre avec Oculus et Samsung en Corée du sud en 2014, Balthazar Auxietre crée Innerspace VR, un studio dédié à la création de contenus originaux en VR et participe avec ses créations au lancement de plusieurs technologies. Il est aujourd'hui très repéré dans le domaine du storytelling en VR.

Balthazar Auxietre est né en 1985, il vit et travaille à Paris.



TRAVAUX PERSONNELS ET PROJECTIONS (SÉLECTION)

- 2021 Edition du jeu vidéo *Maskmaker* (Innerspace VR)
- 2019 *A fisherman's tale* (Innerspace VR) - Expérience virtuelle - Venice Virtual Reality - Biennale de Venise / cinéma
Firebird : the unfinished (Innerspace VR) - Le printemps numérique - Montréal
- 2016 *La peri* (Innerspace VR) - Forum des images - virtual film festival - Paris
Kaléidoscope VR / World tour - La Gaîté lyrique - Paris
- 2015 *Le cinquième sommeil* - Festival Exit - MAC Créteil
- 2014 *vrlab meetup, art et réalité virtuelle* - La Gaîté lyrique - Paris
Le cinquième sommeil - Galerie H+ - Lyon
- 2013 *Le cinquième sommeil* - Festival Nemo - Biennale Paris et Festival Experimenta - Grenoble
Eidôlon - Festival Parizonadream - La Gaîté lyrique - Paris
- 2012 *Le conseil des 100 clochers* - « Rêver Rouen » - Abbatale St-Ouen

- 2012 *Eidôlon* - Art & Paysage - Artigues (Gironde)
- 2011 *Eidôlon* - Installation interactive - Partenariat avec la Société Enodo
- 2009 *Projet EX-60* - Fiction - Animation stop motion et prises de vue réelles - Hdcam- 34'
Les moniales de Taulignan - Documentaire tourné dans un monastère dominicain - HDV - 52'

PRIX

- 2020 Prix Epic Megagrant pour *Peach Garden* (Innerspace VR)
- 2019 Prix Virtuality XR Awards pour le meilleur jeu vidéo XR pour *A fisherman's tale* (Innerspace VR)
Prix Epic Megagrant pour *A fisherman's tale* (Innerspace VR)
- 2012 FID - finaliste pour la série de dessins *Géodésie*

Les « Résidences de l'Art en Dordogne »

Le programme des « Résidences de l'Art en Dordogne » a pour ambition d'encourager la création et favoriser la présence artistique dans le département, en offrant à des artistes plasticiens la possibilité de s'immerger dans un territoire riche d'Histoire et de références artistiques, avec ses caractéristiques géographiques, économiques et culturelles. Né en 1996, ce programme bénéficie du soutien du Ministère de la Culture / DRAC Nouvelle-Aquitaine, du Conseil régional Nouvelle-Aquitaine et du Conseil départemental de la Dordogne. Il concrétise et officialise l'engagement d'associations, de collectivités et de structures culturelles, désireuses de développer l'art contemporain au cœur de leur territoire.

Durant leur séjour de recherche et de création, les artistes invités s'inspirent des spécificités de l'environnement et mènent de nouvelles expérimentations aboutissant souvent à la conception d'œuvres. Ces résidences permettent également de créer des passerelles, des temps de partage et d'échanges privilégiés entre les artistes accueillis et la population.

Agence culturelle départementale Dordogne - Périgord
Espace culturel François Mitterrand - 2 place Hoche
24000 Périgueux - www.culturedordogne.fr

Le Pôle d'interprétation de la Préhistoire

Le Pôle d'interprétation de la Préhistoire est un établissement public de coopération culturelle constitué de l'Etat, de la Région Nouvelle-Aquitaine, du Département de la Dordogne et des 4 communautés de communes qui constituent le territoire du « Grand Site de France de la Vallée de la Vézère », labellisé en 2020 par le Ministère de l'environnement. Le Pôle d'interprétation de la Préhistoire anime la démarche de préservation de ce site classé. Il mène une double mission d'animation territoriale et de médiation favorisant la préservation et la mise en valeur de patrimoines culturels, notamment préhistoriques, naturels et paysagers. Il conduit, par ailleurs, une importante politique de médiation patrimoniale et scientifique, notamment sur la préhistoire et l'archéologie, pour le jeune public, les acteurs du territoire, les habitants, les enseignants et médiateurs ...

Artistes reçus en résidence : Vincent Corpet, Zhu Hong, Balthazar Auxietre, Mathieu Dufois et dans le cadre de la résidence Le Pavillon / Ecole supérieure des Beaux-Arts de Bordeaux : Fang Dong, Xavier Michel, John Mirabel, Ji-Min Park.

Pôle d'interprétation de la Préhistoire - 24620 Les Eyzies
www.pole-prehistoire.com