

Le temps du land art

Geoffroy Mathieu - Juan Francisco Vélez

« White Rock Line » de Richard Long :

« Cette ligne de pierres réalisée sur place a été commandée au sculpteur à l'occasion de la dernière réhabilitation du musée en 1990. C'est une sculpture de 18 tonnes composée de moellons, disposés au sol selon un rectangle prédéterminé. La pierre calcaire claire provient des carrières de Bourg-sur-Gironde. C'est la même pierre que celle utilisée pour la construction de l'Entrepôt et cette citation du site est délibérée »¹

Le Land Art se définit par une pratique de l'art contemporain utilisant un cadre et des matériaux naturels. On retrouve parmi les artistes du Land Art, Robert Smithson, Jane Dibbets, entre autres. La notion « In Situ » est très présente dans ce mouvement, cela signifie que l'œuvre d'art est dédiée à l'endroit où elle se trouve, ou elle est exposée. White Rock Line a été commandée par le CAPC à Richard Long pour la terrasse du musée, installée ailleurs, cette œuvre n'aurait plus aucun intérêt symbolique.

Objectif de l'application:

Le Temps du Land Art invite l'utilisateur à s'approprier l'œuvre de Richard Long de manière originale. A travers une promenade captivante il découvre le sens de l'œuvre, ainsi que son origine.

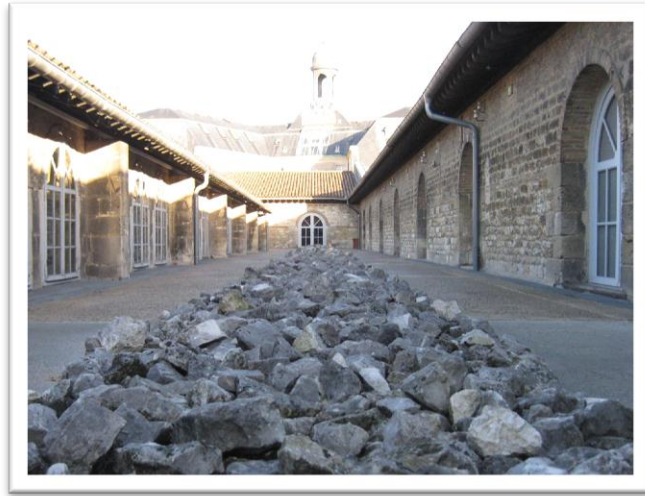
Navigation :

Introduction :

L'utilisateur accède à la terrasse du CAPC par un stop-motion qui démarre à l'entrée du musée. Cela permet à un utilisateur ne connaissant pas le CAPC de situer l'œuvre dans l'espace.

¹ CAPC Bordeaux <http://www.capc-bordeaux.fr/richard-long>

Ecran d'accueil :



L'utilisateur fait face à l'œuvre et à l'aide de la souris, il peut lancer l'application.

Parcours dans l'application :

L'image change de place et aborde l'œuvre sur le côté.



A l'aide de sa souris, l'utilisateur peut se déplacer le long de l'œuvre, en plaçant la souris sur l'extrémité droite de l'écran, il va se déplacer vers la droite. En plaçant le curseur sur la partie gauche de l'écran il va revenir en arrière. En mettant le curseur sur la partie haute de l'écran, il va pouvoir zoomer sur les fenêtres. Sur la partie basse de l'écran, il reviendra à la taille réelle.

Dans cette partie de l'application, le plus important se situe au niveau des fenêtres, en effet plus l'utilisateur avancera sur la droite, plus la nature prendra part sur l'écran : Commencant par de simples lichens apparaissant sur les murs, pour finir dans une faune riche et verdoyante tout en

voyant disparaître le cadre architectural du CAPC. De plus, les pierres calcaires de l'œuvre située en bas de l'écran s'useront avec le temps. La nature reprend le dessus, l'œuvre reste.



2

L'environnement sonore de l'application :

Au début de l'application, les hauts parleurs diffusent une bande son enregistrée lors d'une inauguration dans une galerie d'art, discours entre amis, entre experts, son du cocktail et des coupes qui s'entrechoquent délicatement. Plus l'utilisateur va avancer de long de l'œuvre plus cet enregistrement va se faire de moins en moins audible pour être remplacé par un enregistrement réalisé en forêt, transportant l'utilisateur dans la nature.

Le facteur temporel de l'application :

La notion de temps est un facteur primordial de l'application. En interprétant la linéarité de l'œuvre nous nous sommes inspirés de celle-ci pour faire une comparaison avec la linéarité du temps. A travers l'application nous confrontons la contemplation de l'œuvre et la mesure arbitraire du temps sous laquelle est régie l'humanité.

Tout au long de l'application, cette idée est illustrée grâce à plusieurs éléments.



Le jour et la nuit dans l'œuvre

Pendant le parcours de l'utilisateur, le jour et la nuit s'enchaîneront à travers des effets de lumière sur l'écran mais aussi sur les pierres et le paysage.



Conditions climatiques

² Richard Long, Ligne de pierres blanches, 1990 (détail) © Christoph Kicherer

Pour illustrer aussi le passage du temps, les pierres de l'œuvre seront soumises aux conditions climatiques. A travers les saisons nous verront défiler de la pluie, de la neige, du vent, de l'orage, du soleil et des éclaircies.



Gemmologie de l'œuvre

Pour rendre l'application encore plus fidèle à l'œuvre : L'application affiche les pierres calcaires dans leur état initial, immaculé. Avec le passage du temps, elles perdent leur caractère propre et commencent à noircir.



Le poids comme mesure du temps

La question de l'appréciation des temps passés par l'utilisateur sur l'application (temps représenté par l'application et temps réel) a été délicate à traiter. En vue d'une détermination originale échappant aux chiffres dont le temps est prisonnier nous avons opté pour imprégner encore une fois les roches du temps de par leur poids.

Ainsi, l'utilisateur débutera l'application à 0 kg. Pour voir ce poids augmenter au fur et à mesure de son parcours. L'œuvre pesant 18 tonnes, ce poids a été pris comme moyenne pour échelonner l'avancée de l'utilisateur. Ce rapprochement peut être étendu à la moyenne de vie de l'humain actuel.

Le fait d'utiliser le poids comme repère nous a aussi permis de faire un parallèle avec la civilisation humaine, plus nous évoluons plus la vitesse de progression est ralentie, car nous emmagasinons une éthique, un savoir-faire, une culture toujours plus lourde à transporter pour les hommes. Cette idée se traduit dans l'application par la difficulté croissante de l'utilisateur à avancer dans son parcours avec sa souris ; cette difficulté justifiée par le poids croissant des pierres parcourues par l'utilisateur.