

Analyse comparative

Cette analyse traitera de deux œuvres contemporaines, la première a pour titre *More Sweetly Play the Dance* créé par l'artiste William Kentridge. La seconde est une œuvre de Miguel Chevalier intitulée *Sur nature, Paradis artificiel*. *More Sweetly Play the Dance* de l'artiste William Kentridge est une installation vidéo avec 8 canaux haute définition qui dure 15min, avec 4 porte-voix. Elle est exposée au Musée des beaux-arts du Canada à Ottawa en 2015. Elle représente des scènes sur le thème de la migration actuelle, contient donc des images ressemblant à la réalité en noir et blanc. Des chaises ont été installées au centre de la pièce, devant l'œuvre et est donc destinée à un large public. La seconde œuvre a pour titre *Sur nature, Paradis artificiel* est un média interactif, créé par Miguel Chevalier, où le spectateur se retrouve face à un écran. Dans cet écran, se trouve des plantes virtuelles réalisées avec le logiciel Music 2eye. Ses plantes imaginaires ont la particularité de bouger en fonction des mouvements des spectateurs grâce des détecteurs de présences et mouvements. C'est donc une œuvre qui permet au spectateur de participer, destinée à tout type de personne. L'analyse se portera sur trois axes, l'immersion dans une œuvre projetée, la réception du spectateur et enfin la représentation pour faire passer un message.

More Sweetly Play the Dance et *Sur nature, Paradis artificiel* sont des œuvres numériques immersives exposées sur des surfaces fixes monumentales, c'est-à-dire qu'elles ont été créées grâce à des procédés technologiques pour que le spectateur se sente directement concerné par l'œuvre ou par le message qu'il veut donner. Toutes les deux sont exposées grâce à des écrans muraux, elles peuvent donc être déplacées partout. Pourtant le cadre est important pour ses œuvres, car ce sont des œuvres situées en intérieur, plus précisément dans une black box ce qui permet d'être complètement en immersion, avoir une place parmi l'œuvre. Le spectateur est en face de scènes et est directement concerné. C'est d'autant plus évident avec *Sur nature, Paradis artificiel*, car le public participe à l'œuvre, ses déplacements contribuent à changer l'œuvre, à créer du mouvement. Comme avec *More Sweetly Play the Dance*, où le public s'installe sur des chaises mises à disposition au milieu de l'œuvre, ce qui montre l'importance de la situation dans laquelle le spectateur est pour son immersion. Le public peut également être en immersion en étant directement dans l'œuvre, comme l'œuvre du pavillon français de la Biennale de Venise en 2022 intitulée *Les rêves n'ont pas de titre* dans laquelle j'ai été. En entrant dans le bâtiment, nous sommes directement dans une salle d'un bar et autour d'autres pièces en lien avec la vie de l'artiste Zineb Sedira, accompagné de sons et musiques.

L'immersion permet au spectateur de se plonger dans l'univers de ces deux œuvres. Elles sont en opposition sur ce qu'elles représentent, celle de William Kentridge représente un environnement sombre d'une réalité difficile alors que *Paradis artificiel* montre plutôt un univers joyeux, calme et envoûtant. Pour créer ses environnements si différents, la couleur est un bon moyen pour le spectateur de ressentir l'œuvre, *More Sweetly Play the Dance* de William Kentridge est une œuvre majoritairement en noir et blanc. C'est aussi le cas de *Desastres* de Marco Fusinato, un artiste Australien qui a exposé son œuvre pendant la biennale de Venise en 2022, dans laquelle j'ai eu la chance d'avoir été. Le noir et blanc permet entre autres de créer une ambiance macabre et pesante alors que les couleurs de l'œuvre de Miguel Chevalier sont vives, joyeuses qui apporte du bonheur aux spectateurs. Dans *More Sweetly Play the Dance*, certains vêtements ou drapeaux sont en couleur, ce qui crée du contraste entre la couleur et le monochrome. Il y a également du contraste dans *Sur nature, Paradis artificiel* entre l'obscurité de la black box et les couleurs vives des plantes.

Ces œuvres permettent également de faire passer un message, qu'il soit positif ou négatif. *More Sweetly Play the Dance* et *Desastres* de Marco Fusinato ont plutôt un message négatif, il renvoie à des images graphiques très parlantes pour le public. Ils remettent en cause le système actuel et souhaitent le dénoncer pour rendre le monde meilleur. Le son sert également à créer une ambiance particulière, des notes simples pour *Desastres* alors que William Kentridge a utilisé une bande son qui crée des impacts différents. Le spectateur est directement confronté à la réalité de l'écran, alors que pour *Paradis artificiel* le spectateur se rend dans un monde de son grès, il se déplace parmi la projection des plantes et fait lui-même partie de

l'œuvre car ses mouvements influent sur l'œuvre. Les couleurs vives éclairent la salle pourtant plongée dans le noir créent une ambiance naturelle et rassurante envers le spectateur.

Ces œuvres montrent l'importance d'un public face à une œuvre. Toutes les deux utilisent l'art numérique, ce qui est la spécialité de William Kentridge et de Miguel Chevalier. L'art numérique est une représentation importante de l'art de notre époque, sachant que ces deux œuvres s'y inscrivent permet de montrer que l'on est directement concerné par l'art en tant que membre du public. Les œuvres peuvent avoir une portée grâce aux messages qu'elles renvoient, les sens sont également concernés grâce aux sons et aux images qui sont une connexion entre l'œuvre et le spectateur. Comme dans l'exposition *Bonne chance* des artistes Elmgreen et Dragset où l'une des salles est une sorte de salle de spectacle, avec un micro du côté des spectateurs. En face du spectateur se trouve des sièges, des miroirs qui réfléchissent une lumière aveuglante provenant des projecteurs, il y a également une bande son avec des applaudissements. Nous sommes dans l'œuvre, nous sommes concernés, et c'est ce que les œuvres *More Sweetly Play the Dance* et *Sur nature, Paradis artificiel* veulent nous faire ressentir. Comme dans la salle de l'exposition *Bonne Chance*, que j'ai expérimenté, comment les artistes peuvent-ils questionner la place du spectateur au sein de l'œuvre ?