

Duchamp aurait pu le dire, s'il ne l'a pas dit : le virtuel, c'est l'inframince. Ce que Thomas Léon, pour son compte, désigne parfois comme des «micro-activités» ou des «événements de faible intensité». «St Ouen, 13 mai 2004» (2005) mettait en œuvre les techniques de traitement d'image par ordinateur pour produire un événement minimal, enchâssé dans un devenir imperceptible : la variation continue de l'intensité de la lumière réfléchie sur les surfaces d'un décor urbain, le tremblement d'une feuille qui finit par se détacher pour tomber lentement. Dans le même ordre d'idées, un ralenti infini donnerait un plan quasi-fixe, une « nature morte animée » d'un mouvement catatonique, aussi inhumain que la reptation vermiculaire qui fait défiler le sol dans «Playground» (2005).

L'art croise le virtuel, ses technologies et son imaginaire, au point où le problème de la représentation (l'espace de la simulation) se transforme en un problème de durée. Le virtuel est un travail sur la durée, sur le temps envisagé dans ce qu'il a de substantiel, de matériel, de plastique. Il est du côté du ralenti, ou encore des raccords de durées et des accélérations qu'autorise le traitement numérique des images : voyez « Bullet-time » (2004) ou « Delay » (2004).

Il faut enfin revenir du temps à l'espace, recomposer l'espace de proche en proche, à partir de «terrains vagues» (virtuels) qui sont aussi des lambeaux de durées. Des vues de non-lieux ou de no man's lands (tronçons de route, friches industrielles), toujours prises au ras du sol et comme courbées pour se raccorder les unes aux autres : voilà le matériau de « Playground ». Partout affleure l'imaginaire matériel du jeu vidéo, avec les effets de texture de ses paysages déroulés au kilomètre, générés de manière aléatoire par le raboutage de quelques motifs de base. Ce patchwork est traversé par un mouvement d'ensemble indéfinissable. C'est un travelling à la fois fluide et erratique ; quelque chose comme un glissement de terrain. Il n'y a là nulle scène, nul paysage, en dépit des projections mentales que suggère la bande-son. Ce n'est pas la Terre vue du Ciel, mais l'espace déployé à ras de terre pour des yeux qui n'ont plus rien d'humain. Tout est plat, tout vient s'écraser sur un seul plan : espace haptique plutôt qu'optique, espace lisse, espace animal. Sous le lieu, sous le site, sous l'espace codé par ses usages, ses significations, sa symbolique, il aura donc fallu retrouver le sol dans ce qu'il a de plus matériel. Il aura fallu reconduire le terrain au désert, ou à l'apparence d'un sol lunaire. C'est ce chemin du désert qu'évoquent encore les trois vues imprimées sur opaline («3 vues et un courant d'air», 2004). Cet espace-là, on ne peut l'occuper, ni a fortiori l'habiter ; on ne peut que le sillonner en tous sens en glissant, ou y faire passer le souffle du vent.

L'exposition est aussi, à sa manière, un terrain vague. Le sol bétonné et ses marquages, les inévitables piliers qui obstruent la vue, les parois mobiles montées pour l'occasion... Il faudrait pouvoir traverser tout cela comme une bête, la tête inclinée vers le sol, en alternant des phases d'extrême rapidité et de lenteur, en s'arrêtant de loin en loin pour faire le point. «Treasure Island» (2005) parasite les voies habituelles de circulation dans l'espace de l'exposition. Le poste d'observation, la table d'orientation, l'emblème de la piraterie imprimé sur un T-shirt, placent le spectateur en position de vigie. L'exposition rejoint l'espace lisse et silencieux du glacis maritime : elle glisse, elle aussi, dans le virtuel.

«Catalogue de l'exposition Les enfants du Sabbat, Thiers, 2006 »