

Dans l'une de ses nouvelles, J.L. Borges imaginait une carte à l'échelle 1:1, qui reproduirait si fidèlement le territoire qu'elle s'y superposerait parfaitement. A la même époque (1940), Casarès écrivait l'invention de Morel, roman racontant l'expérience d'un scientifique ayant fabriqué une machine d'enregistrement (images, sons, sensations...) et de rediffusion tridimensionnelle s'appliquant sur l'espace original et s'y substituant. En projetant les images en boucle, il pouvait générer la vie éternelle par la répétition infinie du même moment d'existence. Le seul inconvénient de la machine étant de détruire les corps vivants enregistrés. Le réel se trouvait donc anéanti par sa propre image.

Ces écrits de science fiction ont très tôt souligné la perversion liée aux évolutions des techniques de représentation. D'outils d'enregistrement destinés à conserver et répéter des moments révolus, nous sommes passés au direct, à la vidéo-surveillance, à l'immédiateté de l'information, à la visualisation en temps réel des événements en train de se produire, à mesure même qu'ils entrent ou non dans l'histoire. Aujourd'hui, les techniques les plus perfectionnées sont utilisées pour anticiper l'avenir. Les oracles ont été remplacés par la modélisation informatique. Ces outils de simulation sont utilisés à des fins militaires (préparation de combats), politiques (sondages), commerciales (marketing), scientifiques (reproduction de phénomènes naturels), architecturales (formalisation de projets en volume)... La simulation appartient à la vaste entreprise interventionniste de contrôle sur le réel, d'avènement de l'efficacité technique pour pallier les surprises naturelles, économiques ou humaines.

Les artistes ont suivi de près ces mutations des rapports à la représentation. Ils se sont attelés à en déconstruire les mécanismes et à proposer des alternatives perceptives. Thomas Léon alterne la présentation d'images fixes mises en perspective par des dispositifs de monstration sculpturaux et d'images en mouvement projetées. Il utilise la modélisation informatique pour construire des espaces vidéographiques. Ses installations convoquent des univers proches du jeu vidéo et des outils de simulation. Pourtant, elles plongent le spectateur dans un contexte spatio-temporel opposé aux conditions de regard induites par les images médiatiques contemporaines. Sa première digression par rapport aux techniques numériques se situe au niveau du rapport au temps et à l'efficacité. Alors que les images de synthèse ont un objectif d'anticipation et de perfection, il les utilise pour représenter des espaces en déconstruction, dont on ne peut saisir ni l'époque, ni la localisation, ni les dimensions, ni parfois même la nature. Il inverse le processus de simulation en détournant les outils d'anticipation pour représenter des lieux sans avenir ou évoquant un passé indéterminable.

Dans ces espaces issus « d'un environnement urbain vacant », quasiment aucun corps humain n'est représenté. On peut même se demander si l'on ne navigue pas au sein de paysages désertés ou dévastés. Cette absence n'exclut pas le spectateur, elle lui propose au contraire une situation interrogative, un possible positionnement physique et critique débarrassé de questions d'identification. Les photographies sont mises en espace par des mobiliers /sculptures qui induisent une posture et un angle de vue, et les vidéos projetées montrent des lieux à investir. Il s'agit donc bien de « prendre position » par rapport aux images. Points de vue perspectivistes, projections et images générées par ordinateur, les modes opératoires de Thomas Léon semblent rejouer les tournants de la représentation dont parle Dominique Païni dans « Le temps exposé ». « On peut distinguer trois grandes ruptures historiques, de l'image médiévale à la vision perspectiviste du XVe siècle, de l'image imprimée manipulable à la modernisation mécanique et optique de la représentation spectaculaire au XIXe siècle, des rapports analogiques à la création d'images en dehors de toute indexation avec la réalité : numérisation, synthèse, virtualité. »

Dans sa dernière vidéo « drones » (voir exposition en ligne), le mouvement de la caméra virtuelle ne pourrait pas être réalisé par un déplacement humain. Le défilement se produit au ras des surfaces, à des hauteurs inatteignables et suivant un rythme trop régulier. Le titre donne un indice sur l'origine potentielle d'un tel enregistrement. Les drones sont de petits avions /caméras espions utilisés par l'armée pour surveiller en toute discrétion. Et les références aux stratégies militaires sont récurrentes dans son travail. Dans « les leurres », un désert est parsemé de boîtes noires qui s'ouvrent aléatoirement toutes les 1 à 4 minutes, libérant des chars d'assaut en plastique gonflables. Avec ironie, résistance critique ou fascination plastique, ces références aux techniques militaires renvoient aux simulacres contemporains et à leur inquiétante spectacularité.

« Drones » est une suite d'images machines, produites par calculs numériques et simulant le mouvement d'une caméra ultra perfectionnée commandée à distance. Pourtant, le contenu des images semble être aux confluents entre la peinture (perspective, couleurs et textures), le paysage (éléments organiques), le cinéma (mouvement, profondeur et flous photographiques), l'architecture ou la sculpture (matériaux ou matières). Les éléments d'origine sont des prélèvements du réel, photographiques et sonores, décontextualisés et désincarnés. Le rythme dilaté des images en mouvement, que l'artiste qualifie d'événements de « faible intensité », confère aux regardeurs un état d'attente improductive qui pourrait sembler contemplatif, mais qui est bien plus de l'ordre de la vigilance. De même que le son, étiré et modulé, devient un environnement oppressant, indéterminé entre signaux codés et musique d'attente. Par des rapports d'échelles et de distances, l'image oscille entre figuration et abstraction et conduit la vision au plus près de son objet, de sorte que l'on en côtoie les limites. On regarde alors comme on touche, par le détail pour envisager l'ensemble, par la matière pour comprendre la forme, par la focalisation pour ouvrir le champ. À travers les techniques numériques, Thomas Léon nous propose l'expérience d'un regard investigateur et précis.

Malgré un objectif progressiste, le recours aux techniques de simulation n'a pas rendu les humains plus efficaces, plus aguerris et réactifs à leur environnement. La perpétuelle prévoyance a peut-être même contribué à une nécessité de réapprentissage d'autonomies perceptives. Etrange réminiscence du mythe de la caverne de Platon. A l'époque du concept de guerre préventive, on apprécie les alternatives proposées par certains artistes contemporains face aux nouveaux marchands d'illusions.

publié la première fois dans http://www.leflac.fr/essais/31/paysages_surveilles