

1 5 . 0 1 . 0 5  
**anti**  
Kuba Bakowski  
Jean-Michel Crapanzano  
Jean-Marc Demay  
une proposition d'Anna Olszewska.

**leux**  
2 3 . 0 1 . 0 5

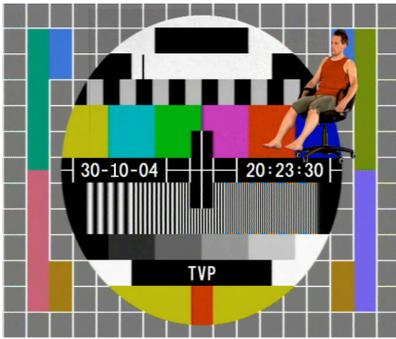
**APERTO**  
1 rue Etienne Cardaire - 34000 Montpellier  
asso\_aperto@yahoo.fr - <http://aperto.free.fr>

Avec l'aide de la ville de Montpellier, de la DRAC Languedoc-Roussillon, et du Département de l'Hérault remerciements particuliers à l'Institut Adam Mickiewicz

"ANTI – JEUX" est le titre d'une exposition qui propose une réflexion sur la création artistique contemporaine face à la globalisation des messages véhiculés par le système médiatique. Au sein d'une entropie culturelle alimentée par la diffusion massive des images publicitaires qui s'efforcent d'orienter nos décisions quotidiennes, de modifier la conscience collective et de structurer les nouveaux modèles culturels, une désobéissance artistique manifeste sa tactique d'anti-jeu.

Les artistes invités à montrer leurs travaux dans l'espace d'*Aperto*, cherchent à déjouer le système des représentations en vigueur. Par des intrusions dérisoires, des interventions appropriationnistes et la mise en exergue du formatage comportemental, ils transgressent les règles établies et perturbent le jeu des stratégies médiatiques. L'action d'anti-jeu présente alors une forme subversive, qui questionne les notions de liberté et d'identité, et propose de nouveaux territoires artistiques.

**Kuba Bakowski** aborde dans ses réalisations des sujets qui concernent le rôle et la place de l'homme dans la réalité marquée par l'omniprésence des média. Dans ses photographies, projections vidéo et installations, l'artiste démontre le côté artificiel de la production et du fonctionnement des images. En confrontant son corps avec le procédé d'une composition schématique et mécanisée, Kuba Bakowski crée des espaces fictifs dans lesquels il exerce des activités dérisoires. Dans la vidéo *TV Zero Zones*, l'artiste utilise l'image de la mire de réglage qui apparaît à la fin des programmes télévisés. Sur les fonds colorés, rehaussés par la lumière cathodique, qui rappellent les abstractions géométriques, l'artiste accomplit une série d'actions grotesques. Surgit alors un corps en attente, qui essaie tant bien que mal, de trouver une manière d'occuper un espace factice. L'image fixe, associée à un signal sonore continu qui lui est propre, s'anime en devenant partie d'une réalité nouvelle. Cette apparition sur l'écran de télévision, confirme l'implication de l'artiste dans le système de production et de diffusion des images, et soulève le problème d'un engagement personnel dans la construction du sens. Ramener l'image à sa composition substantielle, c'est rappeler qu'avant d'acquiescer une forme communicative ou divertissante, l'image télévisée est un flux ordonné d'électrons. Comprendre sa nature devient alors nécessaire pour reconnaître les stratégies qu'elle utilise pour être efficace. En détournant le symbole du temps mort entre les émissions télévisuelles, Kuba Bakowski définit la zone zéro des pouvoirs médiatiques et la convertit en un espace d'une liberté artistique.



**Jean-Michel Crapanzano** explore dans sa démarche artistique les notions de l'identité et de la mobilité à travers les constructions imaginaires qui interrogent la place de l'individu au sein des systèmes politique et économique en vigueur. L'artiste s'intéresse aux mécanismes d'évolution de l'individualité dans la société qui impose et normalise les formes comportementales.

Dans la série des photographies *surviving attitude / attitude-resistance* aussi bien que dans les sculptures-mobiles *kits de transformation* ou dans ses performances, Jean-Michel Crapanzano propose l'interchangeabilité et le travestissement comme une alternative à la conformité sociale. Le besoin d'échapper à un quelconque critère d'identification constitue l'origine des *kits de transformation*. Ces malles transportables au contenu varié offrent la possibilité d'une transformation rapide. Il s'agit, selon l'artiste d'une « sculpture virtuelle où le "modelage" des identités serait inscrit dans un processus sans cesse renouvelable ».

Une stratégie analogue, basée sur la perturbation du réel par l'introduction dans la situation conventionnelle des éléments inhabituels et indéfinissables, est perceptible dans la performance *Live Intrusion : kit de survie contre les Super - Heroes, Los Angeles, Hollywood Boulevard* de 2003. Fidèle à la tactique d'intrusion, Jean-Michel Crapanzano invente pour cette performance, un personnage étrange, un "faux super-héros" et le confronte aux figures mythiques de l'imagerie populaire. Habillé en costume clair, portant un casque, un tuba et les gants de boxe, cet intrus possède toute la vraisemblance d'un super-héros, pourtant il n'appartient à aucune fiction reconnaissable. En investissant l'espace animé par les copies conformes de Superman, Rambo, Captain America ou Charlie Chaplin, qui s'exposent sur le célèbre Hollywood boulevard aux regards des passants, le super-héros de Crapanzano trouble les frontières entre le processus de la matérialisation d'une fiction et son détournement au profit de la mise en place d'une autre.



**Jean-Marc Demay** réalise ses travaux à partir des réflexions sur le système des signes qui codifient son quotidien. Par les micro-interventions, souvent liées aux opportunités que lui offre une coïncidence, l'artiste produit de « légers dérèglements » dans le réseau des repères qui délimitent notre perception du réel. Ses recherches interrogent la frontière entre le paysage et l'espace public.

Dans la vidéo *Sons sur réalités*, l'artiste cherche à accentuer les imperfections dans la construction des images publicitaires. En les mettant en exergue, au moyen d'un cadrage serré et précis, il questionne à la fois, le sens du message diffusé et les stratégies publicitaires qui conditionnent nos comportements. Le description qu'il donne de ce travail explique les motifs de son intervention : « Il s'agissait juste de recadrer un détail à l'intérieur d'un panneau d'affichage devant lequel je passais tous les jours. Ce morceau de papier décollé confère à la froideur de l'image publicitaire une fragilité, comme une ruine temporaire et crée un lien entre ces trois panneaux successifs. La rumeur de la ville, le cadrage, le mouvement régulier du passage d'une image à une autre, concourent à produire un nouveau message qui n'affirme rien mais qui active un questionnement dans le jeu de relations qui s'instaure d'une image à l'autre. »

Les séquences qui composent la vidéo *Quand les arbres auront des dents* constituent un prolongement des interventions de l'artiste dans l'espace public. Le geste dérisoire de secouer un arbre renoue avec sa symbolique traditionnelle de vie et de lien naturel entre les éléments. C'est aussi une manière de repenser son propre engagement : « Mon choix s'est porté sur le motif de l'arbre, invariant du paysage urbain, sorte de résidu artificiel de la nature dans la ville. Non pas le photographe, il est déjà immobile, mais le secouer, le faire trembler et filmer en plan fixe l'action. Ce geste à la fois absurde et dérisoire me permet de toucher le paysage, d'entrer en contact avec cette réalité, parfois de la modifier, (...). Derrière ce micro-événement il y a l'idée d'agir sur l'espace dans lequel je vis. Cette fable peut alors se rejouer dans n'importe quelle ville, infiniment, sous de multiples variations. »

