

# L'odeur de la vidéo

par Jean-Paul Fargier

Commençons par situer cette citation, mise ici en **exergue**. Elle est tirée du roman d'Aurélien Bellanger, *Le Grand Paris* (2017, Gallimard, p. 264).

« ...quelque chose comme l'odeur électronique du temps... »



Frontex 16 © Mariana Carranza

attendre leur retour la nuit, de se souvenir de leur odeur.

Quelques jours plus tard, j'étais dans un festival d'art vidéo. Et là aussi en visitant les installations, je fus assailli par des odeurs indubitablement de notre temps, électronique bien sûr mais pas purement.

**Une odeur de fer**, d'air humide, de pétrole brûlé, de sang et de larmes. Voilà ce qu'on hume devant l'installation de Mariana Carranza : *Frontex 16*. Comme elle l'a fait déjà dans d'autres œuvres interactives (*Constelaciones*, 2012, par exemple) l'artiste uruguayenne/allemande place le visiteur face à un grand écran où son corps, capté par une Kinect, se trouve transformé en silhouette agissante. Cette fois, au festival VIDEOFORMES de Clermont-Ferrand, le spectateur se voit placé en position de migrant, cherchant un asile politique en Europe, à l'instant où il approche des barbelés surveillés par la Police des Frontières. Une flopée de symboles nationaux dansent au delà des barbelés : Tour Eiffel, statue de la Liberté (créée par le français Bartholdi, dont une réduction est plantée sur un pont de Paris), Atomium (de Bruxelles), David de Michel-Ange (Italie), etc. Le (ou les) visiteur(s) joue(nt) à incorporer ces icônes dans sa, dans leur silhouette. À deux on peut se donner la main et faire glisser, complices, un migrant en Europe. À trois on forme une chaîne de solidarité. À quatre, à cinq, on explose les barbelés, l'image est envahie, les symboles absorbés. Une odeur de fleurs et de fleuves s'insinuent et emportent les rires de joie, un peu incrédules d'avoir si facilement renversés les peurs nationales. Comme à ses débuts, quand Nam June Paik proclamait que la vidéo allait abolir les frontières, instaurer la démocratie partout dans le monde, dissoudre les différences entre les grandes puissances et les petits pays, l'art électronique ici gagne une nouvelle jouvence. L'air putride de l'église ancienne où le spectacle est donné

se change en vapeurs printanières : on le vérifie en sortant, les rues embaument la douceur d'une espérance. La vidéo est contagieuse.

**Une odeur de mangrove**, d'eaux saumâtres, d'écorces, de jeunes feuilles, ce sont les senteurs que dégage l'opération OBOT (*One beat one tree*) mise en place par l'architecte Naziha Mestaoui (née à Bruxelles en 1975). Grâce à sa forêt virtuelle, interactive, chacun peut planter un arbre en plaçant ses pieds sur un coussin rond (dissimulant un capteur) : le poids des pieds déclenche l'apparition en haut de l'écran d'une goutte de lumière qui tombe verticalement dans un sol marécageux : de cette graine jaillissent les racines d'un arbre en 3D, qui se met à grandir, à multiplier ses branches, à se couvrir de feuilles. Si l'on est plusieurs à jouer au semeur, comme l'écran est vaste et les postes interactifs triplés, on peut voir surgir trois arbres en même temps, et l'odeur de forêt se voit multipliée. Avec un peu d'imagination, on sent le CO2 diminuer, l'eau devenir plus saine, les engrais vivants répandre leurs effluves. C'est au Musée Bargoin de Clermont-Ferrand que j'ai participé, avec bonheur, à la reforestation de l'Amazonie (où l'artiste est allé puiser son inspiration en partageant la vie de quelques tribus en danger). Le cartel de l'installation annonçait que plus de 73.000 arbres avaient pu ainsi être symboliquement replantés (depuis que cette installation existe, est exposée dans divers musées). Le dessin en direct des plantes est particulièrement beau, la grandeur du dispositif et sa simplicité participative génèrent un sentiment de merveilleux moderne, à la portée technique de tous.

**Une odeur de plumes**, de feuilles de tabac et d'encrier renversé : on est face aux trois totems dressés par Joris Guibert, dans la salle Gaillard de Clermont-Ferrand. *Totemtronic* est le titre donné par l'artiste à diverses installations qui mettent en jeu