

La Métaphysique de Synthèse

(Interview de Davide Bertocchi par Nicolas Exertier)

N'en déplaise aux disciples de Sainte-Beuve, la biographie d'un artiste ne permettra jamais d'expliquer son œuvre. Il n'empêche qu'un détail troublant doit être relevé en ce qui concerne Davide Bertocchi. L'artiste est né en 1969 (à Milan) ; date qui ne peut être considérée comme anodine. 1969 : C'est non seulement une année cruciale dans l'histoire de l'art conceptuel (cf. January 5-31 organisé par Seth Siegelaub) mais c'est aussi et surtout l'année d'un alunissage (Programme Apollo) dont certains contestent encore la véracité. Kaysing par exemple croit déceler dans toute cette affaire une des plus grandes manipulations de l'Histoire Américaine,¹ une fantasmagorie hollywoodienne, un vaste bidonnage médiatique. Sans adhérer à cette théorie du complot, on se contentera de remarquer que trente ans plus tard, Davide Bertocchi se fait connaître grâce à *Spazio* : un work-in-progress complété chaque jour par l'invention d'une nouvelle planète, pur produit de son imaginaire. L'artiste articule implicitement cette œuvre autour d'un syllogisme. « Si l'univers est infini et si toutes les possibilités y sont représentées, on peut penser que ces visions imaginaires ont un référent réel dans une zone de l'univers dont l'emplacement reste à déterminer ». L'univers de Davide Bertocchi est presque un cauchemar leibnizien. Il est caractérisé par l'actualisation de tous les mondes possibles. Mais ce qui est proposé ici, c'est une sorte de métaphysique de synthèse (cf. les outils numériques utilisés pour représenter les planètes), dont Photoshop, seul, a la clef.

Le projet *Spazio* peut être vu comme une relecture parodique du premier modernisme. Dans l'interview qui suit, en effet, Davide Bertocchi indique qu'il souhaitait à travers ce projet proposer sa Théorie de l'Espace mais une Théorie de l'Espace que nul ne puisse contester. Or, même s'ils s'en sont tenus à l'espace pictural et s'ils ne se sont guère aventurés dans l'espace stellaire, les premiers abstraits ont également eu pour ambition de formuler *leur* théorie de l'espace (voir parmi les exemples les plus évidents : Mondrian et Malevitch par

¹ Il existe plusieurs théories de conspiration quant au voyage sur la Lune. Certains, comme Kaysing, soutiennent que les américains n'y sont jamais allés. D'autres disent que même si ils y sont allés, ils ne nous ont pas montré la réalité. Selon cette dernière version des faits, les films attestant du voyage auraient été construits de toutes pièces en studio et le gouvernement américain aurait classé ultra-secrets les documents réellement filmés sur la lune. Des hypothèses, plus fantaisistes encore soutiennent que les américains se seraient rendus sur la lune grâce à une technologie extraterrestre.

exemple) et le plus souvent, c'est le dogmatisme de leurs théories qui les a protégé contre une éventuelle contestation.² Les théories artistiques modernes, à l'inverse des théories scientifiques, ne sont pas falsifiables. Elles ne laissent pas prises à la contestation. *Spazio* en est la métaphore. Au même titre que *Limo* d'ailleurs qui indexe, sur un fond sonore hip-hop, le caractère constricteur du Guggenheim Museum.

J'ai rencontré Davide Bertocchi le 13 octobre 2005 dans un petit bar parisien du 11^{ème} arrondissement.

J'aimerais qu'on parle un peu de *Spazio*? Est-ce que tu peux en résumer en quelques mots le fonctionnement?

C'est une série que j'ai commencée en 1999. Idéalement, elle devrait se poursuivre à l'infini. J'essaie d'imaginer et de réaliser, chaque jour ou presque, le dessin d'une planète. J'en ai déjà réalisé plus de 2000 (2145 pour être exact) !!! Chaque image est de la taille d'une carte téléphonique. Si l'univers est infini et si toutes les possibilités y sont représentées, on peut penser que ces visions imaginaires ont un référent réel dans une zone de l'univers qu'il reste à déterminer. Je voulais inventer à travers ces images un espace qui m'appartienne ; ou si tu préfères, je voulais proposer ma théorie de l'espace. Mais d'une certaine façon, je voulais produire une théorie de l'espace que personne ne puisse à proprement parler remettre en cause. Dans la mesure où on est encore loin d'avoir une connaissance exhaustive de l'univers, personne ne peut dire : « Ah non ! Désolé mon vieux cette planète n'existe pas ! ».

Dans un sens, on pourrait dire que tu renoues avec le thème de l'imagination visionnaire ?

Oui mais en essayant de détourner cette donnée pour la réancrer à une question de probabilité. Je pense aussi que l'espace est sous-tendu par une dimension subjective qu'on ne prend pas suffisamment en compte. Il m'arrive de penser que l'espace n'est qu'un concept à construire soi-même, un « Do It Yourself ». Tout est possible...

Tu fabriques tes planètes avec un logiciel informatique. Ce sont des planètes de synthèse...

C'est juste. Mais de toute façon toutes les images spatiales ou presque sont des images de synthèse. Les images du ciel que nous donnent les nouveaux télescopes (non optiques) du type Spitzer Space Telescope ou Chandra X-Ray Observatory ne sont pas de vraies images photographiques mais également de l'image de synthèse. Les télescopes captent des rayons infrarouges ou X et à partir de ces données, l'ordinateur traite l'information et crée l'image. Ce n'est pas si différent de ma façon de procéder. Si même dans le contexte scientifique, on fabrique

² Voir par exemple le conflit Mondrian / Van Doesburg au sujet de l'introduction de la diagonale dans le Néo-Plasticisme ; idée à laquelle Mondrian ne pouvait se résoudre

l'image, je me suis dit qu'il pourrait être intéressant de prendre un peu d'avance. De fabriquer une image des planètes avant même leur découverte (qui tôt ou tard finira par arriver), je n'en doute pas (rires).

Esposizione Universale : Space-Lab Luneburg (2000) s'inscrit un peu dans la continuité de Spazio ?

Oui. J'ai été invité à Luneburg, en Allemagne pour faire une installation dans un lieu public. J'ai eu envie de mettre en place au cœur de la ville un faux laboratoire spatial. Ce projet s'inscrivait bien sûr dans la logique de *Spazio* mais il y a également une raison contextuelle qui m'a déterminé à réaliser cette œuvre. A la même époque, en effet, à quelques kilomètres de là, se tenait l'Exposition Universelle de Hanovre. Une Exposition qui, quand tu y réfléchis bien, n'avait d'universelle que le nom. Comment les quelques nations représentées peuvent-elles prétendre à l'universalité ? L'œuvre de Luneburg traitait un peu de ça. Je me suis dit qu'à travers cette œuvre, j'allais faire comme eux une vraie fausse exposition universelle. D'autant plus que Luneburg, pour une oreille italienne ou française évoque inmanquablement une ville lunaire.

Comment as-tu procédé ?

J'ai fait installer un container dans le square municipal. J'ai aménagé l'intérieur de cette structure avec de la technologie informatique récupérée. Du low-tech, tu vois, des ordinateurs, des appareillages de l'Université voisine, etc. Nous avons installé des paraboles sur le toit en faisant en sorte qu'elles soient bien apparentes. J'ai ensuite revêtu une combinaison de chercheur et j'ai demandé à quelques personnes de la Halle für Kunst d'en faire autant. Nous avons fait mine de travailler sur l'espace pendant une demi-journée. Certains piétons qui passaient à proximité de la structure et qui nous voyaient nous affairer semblaient inquiets. Ils pensaient vraisemblablement qu'il s'agissait d'une unité de recherche de la NASA en mission spéciale. Certains venaient vers nous pour nous poser quelques questions. Mais j'avais donné pour instruction de ne pas répondre. Sur les écrans, il y avait des images de l'espace (fabriquées de toute pièce par mes soins comme pour *Spazio*). Mes collègues « scientifiques » faisaient mine de se connecter à l'espace et d'essayer d'établir des communications.

La performance a été filmée en vidéo ?

Oui et cette vidéo a été éditée en noir et blanc avec un effet spécial qui imite l'imperfection d'une retransmission par webcam. La vidéo donne vraiment l'impression que nous sommes dans l'espace. Elle donne le sentiment que nous bougeons de façon maladroite et saccadée. A la fin de la bande, nous ouvrons une bouteille de champagne comme dans l'espace lorsqu'une opération délicate a été menée à bien, et plus spécifiquement encore, comme dans les documentaires spatiaux soviétiques ou américains des années 60 ou 70.

Tu sembles accorder une importance de premier plan au scientifique, ou à la personne du chercheur...

J'aime m'approprier le langage de la science. Ce que donne à voir le Space-Lab, c'est effectivement le langage de la science ou *l'esthétique* de la science avec ses connotations illusoire de neutralité. Et en même temps, je voulais donner des informations complètement différentes, complètement décalées et ambiguës par rapport à ce qu'aurait pu faire une équipe de vrais scientifiques. J'aime bien œuvrer sur la limite métaphysique de la science. C'est un territoire que la science partage avec l'art.

Le mot métaphysique revient souvent dans tes propos.

J'adore la période métaphysique de De Chirico. Je ne sais pas s'il y a un lien de cause à effet mais en tout cas, ça m'a marqué.

Cela se voit particulièrement à travers *Are You Ready?* et son cadre désertique.

Oui, cette vidéo a été filmée sur une plage au Pays de Galle. La mer s'étant retirée, c'est une surface absolument plane qui s'étend à des kilomètres à la ronde. C'est presque lunaire.

Tu as ponctuellement revu et corrigé ce paysage en y ajoutant des cactus gonflables. La simple présence de ces cactus de synthèse suffit pour transformer cette plage en une sorte d'espace métaphysique disneylandisé...

Oui, j'aime beaucoup utiliser l'imagerie de la culture western comme métaphore de notre culture occidentale. Mais, indépendamment des cactus ajoutés pour le tournage, ce paysage gallois est déjà bizarre en soi. Des escaliers sont aménagés pour y accéder. Lorsque la mer est absente, on se demande à quoi ils mènent. Ils semblent comme tombés de nulle part. Ils donnent à la plage l'aspect d'une scène démesurée, d'un théâtre ou d'une arène. Ce paysage m'intriguait. J'ai commencé à faire des recherches à son sujet. Et, c'est comme ça, presque par hasard, que j'ai découvert que c'est depuis cette côte que Guglielmo Marconi a envoyé le tout premier message radio de l'Histoire. C'était une communication en morse sur plus de 13 km entre Lavernock (Pays de Galles) et Brean (Angleterre) par dessus le Canal de Bristol, en mai 1897. Ce message tenait en trois mots : « Are You ready ? ». Il marque le coup d'envoi de la société de l'information et de la communication généralisée et le début du déclin de l'ère industrielle. J'ai donc décidé d'utiliser ce matériau site-specific. J'ai fait traduire les mots de Marconi en lettres en métal que j'ai dispersées et enterrées sous le sable de la plage, sur une surface de 300 mètres carrés environ.

Tu disais à l'instant que tu utilises l'imagerie de la culture western comme métaphore de notre culture occidentale. Est-ce à dire que la musique de « Il était une fois dans l'Ouest » (composée par Ennio Morricone) qui fait office de bande-son pour *Are You Ready ?* est utilisée pour évoquer le déclin de l'occident ?

Oui. Mais *Il était une fois dans l'Ouest* est également le premier film que j'ai vu de toute ma vie. Western / culture occidentale / premier film vu... Je ne sais pas s'il y avait une logique derrière tout mais dès que j'ai mis tous ses éléments sur la même surface, ça semblait créer une logique. Chaque élément créait une logique. C'est comme les tableaux de De Chirico. Il y a une logique derrière chaque élément présent sur cette surface même si leur présence semble parfois totalement arbitraire.

Tu as ensuite fait appel à un club local de détecteurs de métaux pour pouvoir retrouver ces mots historiques enfouis. Ils sont les véritables acteurs de ton film.

Le dimanche, ces gens arpentent les plages et les champs avec leur détecteur. La chasse au trésor est leur passion. Je leur ai proposé un challenge. Je leur ai dit qu'il fallait chercher quelque chose sur cette plage mais sans donner plus de précisions. Je les ai habillés avec des vêtements blancs de chercheurs. Et j'ai filmé. Ils constituent un peu dans cette œuvre la métaphore de la recherche scientifique, artistique ou autres. Ils cherchent et tâtonnent, un peu comme des aveugles avec des cannes blanches électroniques.

On dirait que ces gens font des fouilles en terrain archéologique pour retrouver la trace d'une civilisation disparue : la nôtre. Ils jettent les bases d'une archéologie de la modernité ?

Oui, c'est un peu ça. Dans la vidéo, on les voit retrouver les lettres une par une. Si un morceau de la phrase n'avait pas été retrouvé, le message de Marconi serait resté crypté pour toujours.

***Nucleo* est également travaillée par des connotations métaphysiques. Est-ce que tu peux décrire cette œuvre ?**

C'est une sphère de 3 mètres de diamètre en fibre de verre. L'intérieur est totalement vide. J'y ai mis un matériau isolant : du feutre. C'est complètement isolé d'un point de vue à la fois visuel et auditif : Tu ne vois absolument rien. Et tu n'entends absolument rien. Mais si jamais tu t'aventures à parler, un système sonore capte ta voix et te la renvoie avec un très fort écho. L'idée, c'était en quelque sorte de construire un abysse, un univers portable.

Quelque chose qui te donne une vraie sensation d'immensité mais à l'intérieur d'un espace limité. Faire l'expérience de cette œuvre, c'est un peu comme passer de l'autre côté des *Concetti Spaziali* de Fontana.

C'est un peu comme si on se faufilait à travers les lacérations de ses toiles ?

Oui, c'est ça.

L'effet d'écho prolongé transforme cette œuvre en une sorte de version Dub de Fontana. C'est presque du Fontana revu et corrigé par de la mystique rasta !

J'aime beaucoup cette idée. (rires) Fontana Dub : ça pourrait être un très beau titre pour cette pièce, tu ne trouves pas ?

Tout à fait. Puisqu'on parle de dub plates, une question me brûle les lèvres : le disque vinyle est un médium récurrent de ton travail. On le trouve dans *Top 100*, *Quadrophenia*, *Evil Molecula*, *Spaziorama*, etc. Pourquoi cette fascination pour le vinyle ? Fluxus s'est intéressé au support disque. C'est le cas de Milan Knizak avec ses *Broken Record* par exemple. Est-ce que tu as été marqué par le modèle Fluxus ?

Oui. A ceci près que Fluxus en général, ou même, plus récemment Christian Marclay ont vraiment fait un travail sur la musique. Pour ma part, ce n'est pas la musique en soi qui m'intéresse. C'est plutôt l'objet ; cet objet singulier à la surface duquel tu peux voir le son qui a été transférée mécaniquement. Avec un vinyle, tu peux voir les informations. Tu peux même les toucher.

Chose impossible avec un CD...

Oui et c'est pour ça que d'une façon générale, le numérique ne m'intéresse pas. Le CD pour moi n'est qu'un support. Tandis que le vinyle est davantage du côté de l'objet mais aussi d'une symbolique et d'une mythologie personnelle. C'est déjà en soi une quasi sculpture.

Le fait que le disque soit une quasi sculpture est une donnée qui était mise en évidence par *Remix* que tu as montré à La Blanchisserie il y a peu.

Oui. C'est un disque de marbre de 1 mètre 50 de diamètre. C'est assez lourd. C'est aussi une espèce de monument finalement. Une sorte de tombeau pour la culture occidentale. Sur le disque, est gravé le titre « Once Upon a Time in the West ». En même temps, j'avais envie de me confronter à des matériaux de la sculpture classique comme le marbre, le granit. En ce moment, je suis en train de produire une série de disques à l'échelle 1 : 1. Ce sont des 33t. Il s'agit d'une réplique de ma collection de disques.

Que tu transposes en sculpture ?

Oui. En marbre et basalte noir. Et toujours avec leur titre gravé sur la partie centrale.

Par contre, tu ne reproduis pas les sillons ?

Non. J'ai plutôt envisagé ici le disque comme un monument. C'est un peu comme un monolithe. Ça pourrait même évoquer certaines œuvres de Jenny Holzer. Les titres, détachés de la musique, deviennent des sortes de truismes puisés à la source même de la culture pop.

Le *TOP 100* sollicite également le support disque. Il s'agit d'un véhicule jaune porté par des roues constituées de disques vinyles (45 t et 33 t)...

Et par n'importe quels disques ! J'ai demandé à 100 critiques et curators internationaux de me communiquer le titre de leurs morceaux préférés. Il s'agissait en quelque sorte d'inviter les critiques à faire un choix esthétique

sans passer par le filtre du discours. L'objet (le kayak) est en apesanteur sur leur choix. Mais c'est une apesanteur boiteuse (45 t d'un côté; 33 t de l'autre).

Ce qui tend à signifier que si l'objet ne compte que sur les choix de la critique, il tourne en rond !

Oui mais ce qui m'intéressait surtout, c'était de créer une sculpture qui flotterait sur les choix de la critique. Avec pour idéal, une sculpture qui serait au dessus de tous les choix, de toutes les opinions. Tous les disques sont rassemblés pour constituer les roues du véhicule. J'ai choisi un Kayak pour accentuer cette idée de flottement. Quand je l'ai montré au Palais de Tokyo, la musique était diffusée dans une chambre noire qui était juste à côté. Tous les disques ont été rassemblés sur une compilation au format MP3.

Si mes souvenirs sont exacts, l'œuvre trouvait un prolongement à travers Tokyo Eat, le restaurant du Palais de Tokyo.

Tout à fait. Au moment de l'expo, quand tu prenais une commande, tu pouvais dire : je vais prendre aussi le numéro 16, par exemple, puisque les morceaux étaient également sur un menu. Le morceau choisi était alors diffusé. Celui de Nicolas Bourriaud, de Hans Ulrich Obrist ou de quelqu'un d'autre.

Tokyo Eat diffuse-t-il encore parfois le TOP 100 ?

Oui, mais de façon occasionnelle. Ils ont gardé la compilation et les morceaux sont toujours sur le menu. C'est une des compilations qu'ils diffusent, parmi d'autres. En ce moment, je suis en train de terminer le *TOP 100 Volume II* dont les morceaux ont été présentés à DeAppel, Amsterdam, par voie radiophonique dans le cadre de l'expo Radiodays. L'émission de radio a duré presque deux jours. Tous les morceaux mis bout à bout équivalent à 8 heures d'émission. Ils les ont diffusés à plusieurs reprises.

Toujours au registre du disque, je voudrais que l'on parle un peu de *Evil Molecula*. Cette œuvre sollicite également le vinyle mais en l'entraînant sur un terrain plus scientifique. Les disques sont disposés pour imiter une structure moléculaire.

Oui, cette structure est composée principalement de Picture Discs avec des motifs sataniques. Il s'agit de disques de Death Metal ou de Black metal. Il m'a fallu un mois pour trouver le matériel de base en faisant le tour des disquaires spécialisés. Les disques sont collés. Ils forment un dodécaèdre. Chaque dodécaèdre est connecté aux autres avec des tubes d'aluminium. La pièce est composée d'une centaine de disques au total.

La forme de la molécule renvoie à une matière en particulier ?

Je me suis librement inspiré de la molécule de cocaïne. Mais j'ai fait ça de mémoire. Et je pense que cette molécule peut également évoquer la structure d'autres drogues dures.

Elle a presque une forme d'araignée...

Exact. L'idée, c'était vraiment de concentrer tout ce que les gens pensent être le mal (evil), le mauvais, le maudit, le bad luck, etc. dans une sculpture. Donc ça s'appelle *Evil Molecula*. La molécule du mal. J'ai fait deux pièces sur ce principe. J'ai réalisé la première pour la Biennale de Prague. Mais elle n'a pas supporté la canicule de l'été 2003. La seconde a été montrée à l'institut italien de Los Angeles.

Que s'est-il passé pour la version de Prague ? Les disques se sont voilés ?

L'œuvre était tellement « mauvaise » qu'elle s'est effondrée sur elle-même au bout d'une semaine. (rires). Le Mal / le Bien... Pendant longtemps, on a pu croire que cette distinction n'avait plus cours. Ça existe. Du moins dans le nouvel inconscient collectif : il y a le MAL et le BIEN. C'est en grande partie via Bush que s'est produit ce revival. Et nous voici à nouveau aux prises d'une logique presque médiévale... A l'Institut Italien de Los Angeles, les planètes de *Spazio* étaient présentées à côté de *Evil Molecula*. Mon intervention là-bas semblait tirailler entre deux niveaux de réalité : le macroscopique et le microscopique.

Autrement dit des zones du réel qui sont censées être par delà le bien et le mal. Je trouve que c'est une très belle pièce. C'est dommage que la version de Prague soit détruite.

Le fait qu'elle se soit effondrée n'est pas très grave. A limite, ça ressemblait presque à de l'Arte Povera. Il y a quelqu'un qui est venu me dire : « Mais c'est génial que ça se soit effondré. C'est bien mieux comme ça ».

En dépit des progrès de la muséologie, les conditions d'exposition ne sont pas toujours idéales. Tu en as fait l'expérience à Prague. Et c'est un peu ce qu'analyse ta série d'animations 3D, si je ne m'abuse.

Oui. Ces vidéos montrent des œuvres site-specific virtuelles. Il s'agit de projets utopiques spécialement conçus pour des musées modernes aux formes éminemment utopiques, comme le Guggenheim Museum de New York ou le Musée d'art contemporain de Niteroi conçu par Oscar Niemeyer. *Limo* par exemple fait circuler une limousine à l'intérieur du Guggenheim. Cette limousine est courbe et spécialement adaptée pour se *conformer* à l'architecture spiralée du musée. *Limo* répond à l'utopie par l'utopie.

L'œuvre donne à penser que le musée pré-formate les œuvres qu'il reçoit. La limousine (l'œuvre virtuelle) est en orbite autour du puit central. Elle n'en est que le satellite.

Dans ces cas de figure, c'est plutôt l'architecte qui a fait l'œuvre d'art, tu vois. Les artistes n'ont pas besoin d'être là. Leur présence est presque superflue.

Ta limousine répond à l'utopie par l'utopie, dis-tu, mais elle est prisonnière du cauchemar d'un voyage sans fin.

Comme la « Broyeuse de chocolat » de Duchamp, *Limo* est une machine perpétuelle, un loop. Son voyage ne s'achève jamais. C'est presque une descente aux enfers.

De ce point de vue, *Limo* est assez proche de *Spirale* vidéo dans laquelle, on voit un skater descendre sans fin à l'intérieur d'une rampe spiralée

C'est assez proche dans l'esprit, en effet. J'ai tourné *Spirale* dans un parking. La descente perpétuelle du skater est un peu une métaphore de nos loisirs sisyphéens. Le point d'arrivée (qui ne vient jamais) reste suspendu à une sorte d'horizon métaphysique. Le son étourdissant des roues sur le bitume contribue à transformer ce qui devrait être une partie de plaisir en une sorte de cauchemar. Dante Alighieri n'est pas loin.

Limo est d'une humeur moins sombre. La première fois que je l'ai vu, j'ai pensé que tu voulais faire allusion aux exigences pharaoniques de Beuys à l'occasion de la rétrospective que lui a consacré le Guggenheim en 1979. Beuys avait apparemment décidé de mener grand train. Il avait demandé une Limousine. La direction du Guggenheim a même fait l'hypothèse que c'était une stratégie cynique pour plomber les comptes du musée !

Effectivement, mais tu sais, ça pourrait aussi plomber mes comptes de produire *Limo* en vrai !!! Pour le moment ça reste une animation 3D...et maintenant il y a aussi une nouvelle version « tuning » conçue par Kolkoz. Je leur ai proposés de réaliser leur version de *Limo* étant donné qu'ils travaillent également avec des animations 3D. Ils ont donc complètement transformé la *Limo*. Ils l'ont dotée d'une nouvelle couleur (un fuchsia métallique) et ils l'ont customisée avec des spoilers et des grand pneus. Ils ont aussi ajouté une bande sonore de musique eurodance. J'adore cette version !

Pour *Ordem e Progresso*, tu t'es penché sur le cas du musée d'art contemporain de Niteroi.

C'est un bâtiment très étrange. C'est presque un vaisseau spatial. Pour cette animation 3D, je fais circuler virtuellement une sphère énorme (parente de *Nucleo*) à l'intérieur du Musée. Cette boule bleue est en fait la version tridimensionnelle du cercle que l'on trouve sur le drapeau brésilien accompagné de la devise nationale *Ordem e progresso*. « Ordre et Progrès » : cela m'a semblé parfait pour définir l'esprit architectural moderniste. Ordre et progrès, c'est presque un slogan fasciste. La vidéo montre la boule progressant à vive allure en direction du spectateur. Celui-ci peut avoir le sentiment qu'il va être écrasé. L'œuvre est montrée grâce à une vidéo-projection assez grande ; presque à taille réelle. C'est donc assez effrayant. Et il y a également un son, très grave comme le son produit par quelque chose de très lourd prêt à tout broyer sur son passage.

Ton projet pour *Manifesta 3* était un peu la parodie des grandes utopies architecturales modernes ? Tu avais prévu de réaliser un pont pour relier Brest à New York.

C'est un projet auquel j'ai pensé au moment du passage à l'an 2000. Tout les villes essayaient à cette époque de rivaliser à travers des projets grandioses et, le plus souvent, idiots. Ma proposition « construire un pont reliant

Brest à New York » suivait une loi physique élémentaire : celle des vases communicants. Quand tu as par exemple deux bouteilles avec deux niveaux d'eau différents et si tu les mets en communication, l'eau du plus haut niveau va remplir la bouteille avec moins d'eau et le niveau s'équilibre. En théorie, le pont Brest-New York devait mettre en communication deux niveaux culturels différents pour que le niveau s'équilibre. Parodiant les grandes utopies modernistes, le pont était aussi une solution à la surpopulation mondiale (les gens pouvant ainsi habiter sur l'Atlantique au gré d'un flottement perpétuel). En tout cas, il nous aurait permis d'aller à New York directement en Limo...