

Pour parler de l'usage que nombre d'artistes plasticiens font aujourd'hui de l'architecture, Paul Ardenne, dans un article publié dans Art Press (janvier 2016) parle d' "une modulation fructueuse, très ouverte, où le fait architectural se montre propice autant à l'invention plastique qu'à fonder une réflexion multidirectionnelle et souvent corrélée à l'actualité...". L'architecture comme matériau plastique donc, et enjeu de création. Ce serait bien le point de départ et de convergence de la quadrilogie *Invisible Cities* réalisée entre 2013 et 2016 par l'artiste PIERRE-JEAN GILOUX. Compositions virtuelles, *Metabolism*, *Japan Principle*, *Shrinking Cities* et *Stations* convoquent photographies, vidéos et images de synthèse et font coexister ces différents statuts par le biais du travelling. Paysages re-fabriqués, les 4 films mettent en œuvre les évolutions d'un urbanisme fragmenté et tente une reconstruction à rebours de l'histoire du Japon.

INVISIBLE CITIES

SYMBIOSE DU FRAGMENT ET DE LA TOTALITÉ

Organisme –

Metabolism est le 1^{er} film de la quadrilogie. Cette phase introductive fait directement référence au mouvement des métabolistes né au Japon au début des années 60 et réunissant un groupe d'urbanistes et d'architectes autour d'une même vision : une ville du futur qui aurait la particularité d'être flexible et d'avoir une structure extensible qui rendrait possible un processus de croissance organique. Une ville perçue comme une matière, un corps, une ville plastique dont l'architecture pourrait être "la chair" selon l'expression de Pierre-Jean Giloux. L'intérêt tout entier de l'artiste pour la ville japonaise réside dans ce rapport quasi biologique à son "élasticité" et sa "mutabilité" selon les deux mots du célèbre architecte métaboliste Kenzo Tange (1913-2005). Le projet est donc d'abord à entrevoir dans sa fragmentation structurelle, quasi-génétique. Se situant d'emblée du côté de la fiction, *Metabolism* met en scène entre réel et virtuel certains projets architecturaux esquissés mais jamais réalisés. Ainsi, la ville en hélices de Kisho Kurokawa (1934-2007) reprend explicitement les structures hélicoïdales de l'ADN rejoignant



le principe de régénération. Le temps biologique est également reconstitué dans chacun des 4 films, les prises de vue évoluant du diurne au nocturne ou inversement. A cela s'ajoute l'enchaînement du mouvement vertical et horizontal dans le travelling, esquissant l'algorithme du voyage. La pensée métaboliste veut ainsi intégrer chaque période, le temps passé, le temps présent et le temps futur dans un seul et unique espace architectural. Pas de conception linéaire du temps donc mais bien plutôt des images de ce temps qui s'entremêlent comme des rhizomes, à l'image des constructions en "clusters" - éléments architecturaux qui s'associent et se dissocient comme un jeu de *Tetris* - chers aux métabolistes.

Temporalité –

Ce temps fragmenté constitué de tourbillons et de remous n'est pas sans rappeler certains principes à l'œuvre dans l'exercice de réalisation d'un film : temps, durée, fragment, totalité. Dans leur genèse même, l'ordre des films ne correspond pas à leur chronologie. *Shrinking Cities* a été réalisé en premier alors qu'il correspond aujourd'hui au 3^{ème} volet de la quadrilogie. Mais d'autres mouvements contraires s'opèrent dans le projet *Invisible Cities*. Un mouvement en avant et un mouvement en arrière définissant la dimension double de la recherche, à la fois prospective et archéologique, mêlant l'histoire de l'architecture à ses projets non réalisés, disparus ou potentiels. Un mouvement entre le réel et le virtuel donc aussi. Et enfin un mouvement géographique, entre le centre et la périphérie. Le travelling ininterrompu de *Shrinking Cities* se déplace ainsi d'un point du présent et de la réalité vers un futur indéterminé fait de nouvelles formes urbaines virtuelles. Vu depuis un train, sur une temporalité qui s'étire de la tombée de la nuit à l'aube, le paysage mute. Les transports jouent à ce titre un rôle central. Nous n'observons jamais la ville à pied, la déambulation s'opère dans une mobilité rapide. Le train qui permet la jonction entre *Shrinking Cities* et *Stations*, instaure également un rapport de distanciation avec l'objet. Derrière la vitre, happées par la vitesse, les lignes se floutent, les lumières se dilatent, les constructions s'effacent. *Stations*, qui est le 4^{ème} et dernier volet du projet, est conçu comme un trajet reconstitué de toutes pièces et laisse ainsi apparaître de manière spectrale des éléments architecturaux signifiants faisant émerger un nouveau tissu urbain. *Invisible Cities* tire d'ailleurs son nom des alignements verticaux et répétitifs des éclairages extérieurs des immeubles qui s'apparentent pour l'artiste à une forme d'écriture braille.

PIERRE-JEAN GILOUX
INVISIBLE CITIES
 CHAPELLE DE GENÉTEIL
 RUE GÉNÉRAL LEMONNIER
 F-53200 CHÂTEAU-GONTIER
 WWW.LE-CARRE.ORG
 DU 17.09 AU 13.11.16

Pierre-Jean Giloux,
Japan Principle, 2015
 Courtesy de l'artiste et Solang Production © PJ Giloux

Metabolism, 2015
 Courtesy de l'artiste et Solang Production © PJ Giloux

Abstraction –

Il y a à quelque chose de l'ordre de la perforation dans le travail de Pierre-Jean Giloux, perforation du réel, perforation du temps. Car c'est bien dans le choc finalement que les images agissent, dans l'addition de leurs effets, la combinaison de leurs mouvements. Un ensemble de collisions qui, dans leur réordonnance, donne à voir et à comprendre une nouvelle organisation. Etre abstrait comme le définissait le cinéaste Robert Bresson : "Etre abstrait, c'est exactement ce que le cinéma doit faire, c'est-à-dire non pas montrer des choses dans leurs liaisons habituelles, dans les rapports habituels de la vie, mais prendre les parties d'un tout, les isoler et les remettre ensemble dans un certain ordre." Dans *Japan Principle*, l'artiste applique le principe architectural du shōji (porte coulissante) à un quartier tout entier, agissant sur l'échelle, la structure, la fonction de l'élément. La fermeture progressive d'une façade fait alors référence à la porte qui module l'espace dans la maison traditionnelle japonaise. L'usage du son opère dans cette même dynamique. Parfois réalisé en parallèle du montage, parfois travaillé après, il mixe sons naturalistes et sons plus abstraits, enregistres réels et bruits virtuels, télescopant les sources. "Le mélange des différents médias est traité de façon à ce que l'on ne distingue plus la qualité spécifique de chacun mais que la somme des synergies de ces espaces fabriqués constitue les nouvelles physionomies de ces paysages" affirme l'artiste. Le 17 septembre prochain, il inaugurera au Carré de Château-Gontier la première présentation de la quadrilogie *Invisible Cities* (au complet). Les 4 films tourneront en boucle sur 4 écrans distincts réinstallant dans leur mode de monstration leur genèse télescopique.

Elisa Rigoulet

