

En l'exposition – 1992-1996

– Poussière aluminium

Le matériau est un pigment pour peinture, fluide et volatil, dont les grains sont plats (renvoyant la lumière) et très petits. Avant l'ouverture de l'exposition collective, j'en ai étalé sur le sol disponible à l'aide d'un balai — 1 g/m² (ici 400 g environ).

On marchait sur une dispersion aluminium, une peinture poussière. Ce qui flottait dans l'air durant le vernissage donnait à l'espace aérien une sorte de consistance visuelle dont les contrastes suivaient la diffusion de la lumière ambiante naturelle.

On pouvait observer autour de soi l'implication du matériau par ces points visibles dans tous les détails, sur le moindre relief des choses que l'on regardait de près. On pouvait le remarquer ainsi sur les tableaux et sur tout autre objet exposé, sur les visiteurs ainsi que sur soi.

La présence de l'œuvre n'était pas une évidence (certains n'ont rien vu), mais devenait très forte à mesure qu'on en prenait conscience.

Délectation esthétique et/ou catastrophe ?

À partir de cette idée valant un "concept" (une idéalité formelle définie), aurait-on vécu un emballement matériel incontrôlable et dramatique ?

Après l'épisode volatil du vernissage, la poudre s'est reposée (partout), restant peinture poussière, encore sensible aux mouvements et à nos pas.

LL_1992+



Poudre d'aluminium, 1992

1g/m² au sol environ. Ici : 400 m² environ, lumière naturelle par verrière et grandes vitrines.

Exposition collective autodidacte "Potlatch", Nice

- Photos en expositions (extrait)



Bulle de silence chewing gum dans l'exposition de A. Kirili, *Villa Arson*, 1992. Photographie : collection M. Cambon.



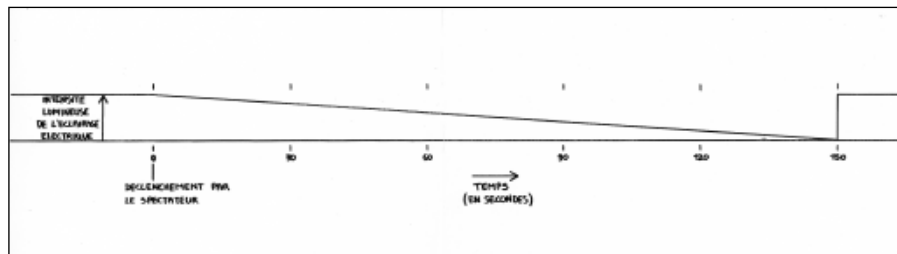
Un marteau dans l'exposition de H. Zobernig, *Villa Arson*, 1992.



Laine de roche molle enveloppant une sculpture en béton de H. Kiecol, *Villa Arson*, 1992.

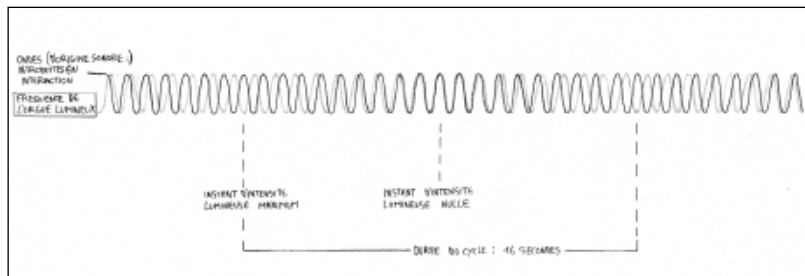
"photos en expositions", 1992
Extraits d'interventions temporaires.

- Partitions pour éclairage d'exposition



C'est dans la durée et l'espace que la pièce se révèle vraiment (contrairement à ce que croirait une approche dite "conceptuelle" de ce dessin).

Le visiteur a comme seul indice un bouton poussoir sur un mur. Dès le toucher, l'éclairage baisse d'intensité très progressivement jusqu'au noir complet (le lieu est isolé du jour), puis revient intégralement très soudainement.



Cette partition pose le principe qu'un "phasing" de fréquences sonores produit des variations de l'intensité lumineuse de l'éclairage — que ces sons soient des voix, des enregistrements autres ou qu'ils soient générés par un programme.

Partitions pour éclairages d'exposition, 1992-1993 (extraits)
Schémas sur papier cartonné.

Exposition "L'auberge espagnole", 1993, Villa Arson, Nice

LUDOVIC LIGNON - 1992-1996 - En l'exposition



Ces interventions sont faites par des chaînes de timers électroniques (des *séquenceurs*) agissant sur des relais électriques "normalement fermés". Lorsque ces derniers s'ouvrent sur commande, l'éclairage s'interrompt.

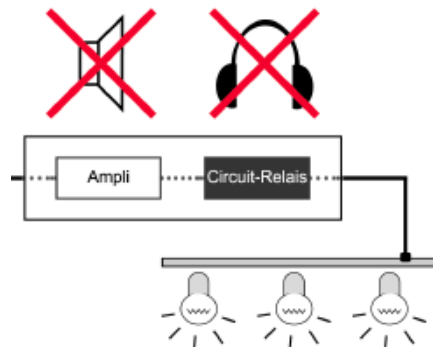
La séquence est cyclique (30 mn).

Ci-dessus (La-Seyne-sur-Mer, 1996) l'éclairage était déjà présent, alors que ci-contre (chapelle de Bregenz, 1997) il s'agit d'éclairage installé par mon intervention.

Séquence pour éclairage d'exposition, 1996
Spots d'éclairage, timers électroniques, relais électriques.

Expositions diverses, 1996 / 1997

- Bruit pour éclairage (1)



^ Un CD à boucler d'une heure a été réalisé pour certaines situations (comme à la Villa Arson en 1995).

L'espace d'exposition est isolé du jour. Rien d'évident n'indique la présence de l'œuvre. On remarque éventuellement un léger tremblement de la lumière artificielle. Avec le temps, une forme d'instabilité du champ visuel se confirme.

Le flux de l'éclairage enchaîne des instants d'interruption : la continuité du regard est barrée par différentes *impulsions d'obscurité*, dont la succession est chaotique.

Ceci est la structure d'un son (issu de générateurs de bruits), qui a en quelque sorte pris le contrôle de toutes les lampes. Ce son fait partie intégrante d'un dispositif électrique qui ne permet pas un rendu *audio* mais sur lequel est branché tout éclairage.

Cette empreinte *négative* saisit l'espace vécu dans son ensemble à chaque ponctuation et s'imprime dans nos représentations comme image physique. D'abord intrigante (faute de repères), cette pièce replace constamment la situation sensible et mentale de chacun précisément au milieu de l'espace.

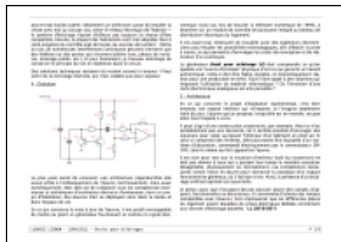
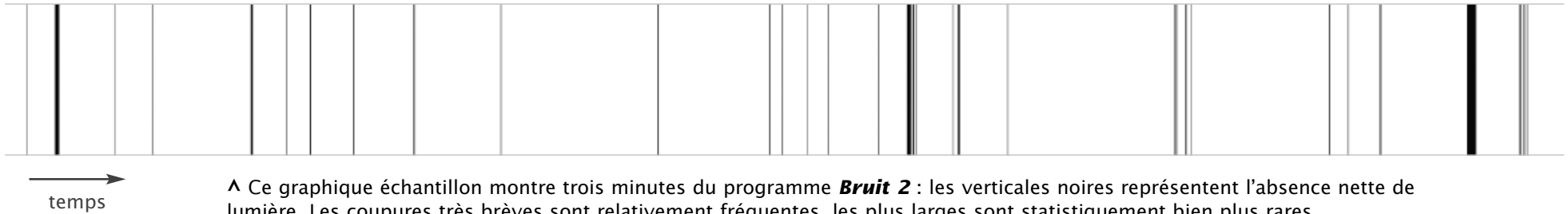
L'œuvre évolue sans caractère démonstratif ni spectaculaire ; comme silence, elle reste ancrée dans le matériau qu'elle investit, et ne diffuse pas.

LL_1994+

Bruit pour éclairage d'exposition, 1994
Générateur de son, dispositif électronique et arrangement spatial.

"Nice by night", 1994, Nice

- Projet *Bruit pour éclairage* (2)



Dès 1995 est venue l'idée de mettre au point un dispositif semblable à *Bruit pour éclairage d'exposition*, mais reproductible et investissant divers espaces-temps de vie, par exemple une habitation, ou une bibliothèque. Cette pensée est restée en suspens longtemps, étant données les difficultés de mise en œuvre.

Les bases du projet sont revues en 2011 dans un texte publié par l'*Atelier Expérimental* (06).

Il s'agira de modifier un habitat, ou mieux, de le construire avec des architectes, de façon à intégrer l'œuvre au milieu. Cette dernière implique le contrôle technique de toutes les sources de lumières éclairantes, jour et nuit, dans un lieu à la fois de vie et pouvant être parfaitement isolé. Un site souterrain serait intéressant. L'habitant pourra librement désactiver et activer la présence de l'œuvre par un commutateur (champ visuel continu / champ visuel bruité).

En 2012, je définis l'algorithme traitant des données chaotiques pour dessiner cette obscurité ponctuée dans la durée. Il est alors possible de reproduire un même procédé pour un résultat très satisfaisant. (En 1994 et 1995 il s'agissait d'un réglage analogique délicat impossible à produire sans mon intervention.) L'œuvre devient duplicable, comme tout algorithme, à l'unique condition de disposer en entrée d'une génération de 64 bits aléatoires par seconde.

En 2014, la solution technique a été définie. Un générateur électronique peut réaliser l'œuvre chaotique de manière fiable sans aucun recours à une programmation informatique. En 2015 le premier prototype opérationnel du générateur se réalise.

LL_2015