

EXPOSITION

12 JUIN - 9 AOÛT 2015

Steve Bishop

**La Salle de bains
hors les murs**

NOCLIP

Commissariat : Caroline Soyez-Petithomme

L'exposition a reçu le soutien du Centre culturel canadien, Paris; des galeries Carlos/Ishikawa, Londres et Supportico Lopez, Berlin.

La Salle de bains bénéficie du soutien du ministère de la Culture — DRAC Rhône-Alpes, de la région Rhône-Alpes et de la Ville de Lyon.



**INSTITUT
D'ART CONTEMPORAIN**
Villeurbanne/Rhône-Alpes



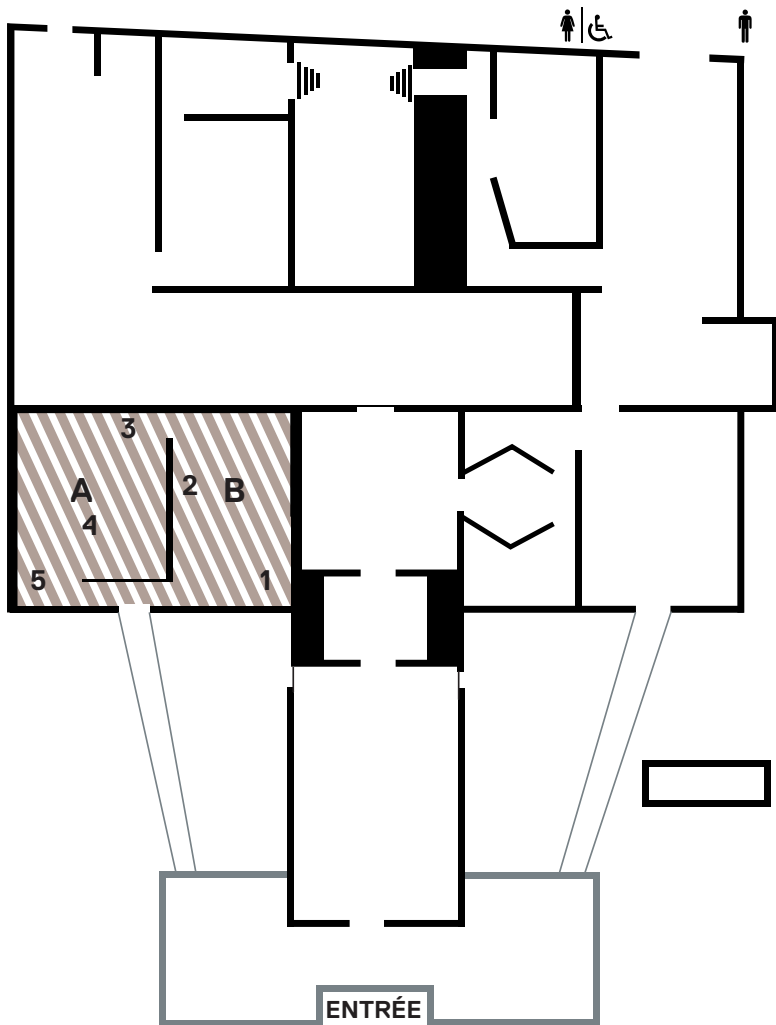
**Centre
culturel canadien
Paris**

NOCLIP est la première exposition en France du jeune artiste canadien Steve Bishop. Il poursuit ses réflexions sur les notions d'espaces publics et privés, sur l'intime et la présentation de soi telle qu'elle s'envisage aujourd'hui après trente ans d'accélération constante et de superposition prégnante de l'espace public médiatique et d'internet dans nos vies quotidiennes.

NOCLIP, terme utilisé dans les jeux vidéos, place le personnage du joueur en mode « passe-muraille » lui permettant de flotter à travers les murs ou les sols. Le changement crucial qui s'est opéré par la mise en réseau de tout un monde emprunté quotidiennement a considérablement atténué la distinction entre public / privé et rendu ces deux sphères totalement perméables.

L'installation de Steve Bishop aborde ces modifications de notre environnement social et perceptif, ses potentiels tant poétiques qu'absurdes qui sont sans cesse renouvelés.

STEVE BISHOP est né à Toronto en 1983, il vit et travaille à Londres. Diplômé du Royal College de Londres en 2008. Il est représenté par les galeries Carlos /Ishikawa à Londres et Supportico Lopez à Berlin.



SALLE A

- 3 - *Noclip*, 2015
- 4 - *Holding Pattern II*, 2015
- 5 - *Retrofit*, 2015

SALLE B

- 1 - *Hello, how may I help you ?* 2015
- 2 - *When The Lights Go Out You Keep Moving*, 2013

NOCLIP

par Caroline Soyez-Petithomme
Commissaire de l'exposition

« Noclip » se traduirait en français par « passe muraille » mais comme souvent dans le jargon informatique l'anglais prévaut en termes d'usage et l'anglicisme demeure d'ailleurs plus judicieux et autrement évocateur. La traduction française quant à elle renvoie davantage au roman éponyme de la littérature fantastique — source qui n'a strictement aucun lien avec le présent projet.

« Noclip » provient spécifiquement de l'univers des jeux vidéos de tir à la première personne et il définit l'état physiquement « éthéré » d'un personnage qui a la capacité de passer à travers n'importe quel élément de l'architecture et dans le présent contexte il est le terme-clé auquel l'exposition personnelle de l'artiste canadien Steve Bishop emprunte son titre. Pourtant de prime abord, rien dans cette exposition n'évoque l'univers des jeux vidéos. Peut-être « noclip » est-il davantage familier aux générations nées entre les années 2000 et 1980, ces derniers ayant notamment connu les premiers jeux vidéo de tir comme par exemple le polémique *Doom* qui, mis à part le graphisme qui semble aujourd'hui des plus archaïques, procurait l'intense plaisir de pouvoir massacrer toutes sortes de créatures fantastiques hideuses.

Si vous êtes allés à droite...

Concernant une brève histoire de ce pendant de l'*entertainment* virtuel et certaines de ses caractéristiques techniques il est possible de se reporter à l'essai et à la compilation dialogues de Steve Bishop qui s'intitule *Bonjour, comment puis-je vous aider ?* et qui est distribuée gratuitement dans l'exposition. Elle peut aussi se consulter dans la salle d'attente prévue à cet effet.

Cette publication aurait aussi pu s'intituler *Journal de Bord d'un Internaute Esseulé*. Mais le point de vue « narratif » retenu par l'artiste, du moins en ce qui concerne le titre, se situe de l'autre côté de l'écran d'ordinateur. Les personnes avec qui l'artiste s'est entretenu demeurent indéfiniment réelles ou virtuelles (robots ou avatars) et elles sont celles avec qui tout un chacun peut potentiellement converser pour obtenir des renseignements.

Bonjour, comment puis-je vous aider ? émane de l'univers des services clients, assistance en ligne et autres *chats* (dialogues en ligne) qui

répondent en direct à tout type de demande. Si l'on était sur un plateau télé on dirait que Steve Bishop a testé pour vous ces services marketing, et l'on ne serait d'ailleurs pas très loin de la réalité. L'artiste a en effet échangé régulièrement avec des services clients de diverses marques ou produits afin d'obtenir des conseils et d'enregistrer ces conversations qui d'une certaine manière parlent d'elles-mêmes. A priori tous les interlocuteurs sont réels, mais il est difficile de savoir dans quelle mesure ils répondent librement ou via des formules pré-écrites par une charte de bonne conduite commerciale. A de rares exceptions prêt ce cadre *corporate* limitatif point dès lors que les questions sont en passe de devenir quelque peu personnelles. De cet exercice de style aux multiples contraintes, il résulte un type de littérature en soi qui évoque autant le dialogue biaisé que Joaquin Phoenix entretient avec une voix *off* tout au long du film de Spike Jones, *Her* (2013), que la capacité d'un Georges Pérec a instauré des règles d'écriture et de styles strictes tout en fabulant sur des existences ou un quotidien somme toute infiniment banals.

Depuis la salle d'attente, il est possible de regarder une vidéo trouvée sur le site d'un fabricant de portes automatiques coulissantes. Réalisée dans divers entrées, *lobbies* et autres *show-rooms* dédiés à ce type de produits, elle entraîne le spectateur dans une rêverie éveillée où les portes s'ouvrent et se ferment sans fin, comme un ballet mécanique accompagné du mélo lancinant d'un morceau de piano. Malgré le clin d'oeil aux célèbres installations et architectures de miroirs sans tain de Dan Graham, c'est davantage l'humour d'un autre artiste, canadien lui aussi, Rodney Graham qui résonne avec cette mise en scène tant sincèrement habitée que drolatique.

Si vous êtes allés à gauche (ou que vous êtes allés à droite et que vous êtes maintenant sur la plateforme)...

A l'instar des portes automatiques qui dans la vidéo engendrent des effets d'optiques, une urne funéraire pour animal de compagnie tourne sur elle-même sur la plateforme. Cette sculpture rotative est placée sur un élément de mobilier bon marché. Il s'agit d'un objet étrange, ambigu, bibelot doté d'une charge affective ou simple sculpture de forme plutôt minimale ? Son mouvement circulaire est à peine perceptible et contrairement aux portes transparentes de la salle adjacente, *Holding Pattern II* elle est réfléchissante, sa surface convexe diffracte la réalité renvoyant à la déformation ou à la dématérialisation de l'espace en mode « noclip » dans les jeux vidéos.

« Holding pattern » est un terme que l'artiste emprunte au domaine de l'aéronautique et qui désigne les boucles ou files d'attente des avions qui attendent l'autorisation d'atterrir. *Holding Pattern II* est

ainsi une autre manière de parler de l'attente que ce soit au quotidien ou plus largement au cours de l'existence, l'urne funéraire peut aisément faire office de symbole métaphysique, une vanité somme toute contemporaine, peut-être trop évidente pour être prise au sérieux.

Ce que l'exposition *NOCLIP* parvient à relater avec subtilité et justesse est cette forme de démesure du sentiment, de perte d'échelle ou d'évolution certaine des affects qui caractérise notre époque, et cet état d'esprit anime véritablement toute l'exposition. L'exacerbation de projections personnelles sur des objets, le fétichisme voire l'animisme sont partie prenante de l'atmosphère d'ensemble qui se dégage de l'installation. Steve Bishop est éminemment critique quand il observe les bribes de cette mutation qui s'opère dans la fusion entre l'espace public médiatique et notre sphère domestique ou privée. *The hybridity of these new spaces and social relations can also be read here as a potentially poetic source that refers to possible creative ramblings of thought as much as the virtual body wandering without limit in video games.*

INFORMATIONS PRATIQUES

STEVE BISHOP

NOCLIP

Exposition du 12 juin au 9 août 2015

OUVERTURE

Du mercredi au vendredi de 14h à 18h
et les samedi et dimanche de 13h à 19

ACCÈS

L'Institut d'art contemporain est situé
à 5 minutes du quartier Lyon Part-Dieu
Métro ligne A (arrêt République)
Bus C3 (arrêt Institut d'art contemporain)/ C9 (arrêt Ferrandière)/ C16 (arrêt Alsace)
Station vélo'v à 1 minute à pied

TARIFS

• plein tarif : 6€ • tarif réduit : 4€ • gratuit -18 ans

LIBRAIRIE

spécialisée en art contemporain,
accessible aux horaires d'ouverture des expositions

PROCHAINS RENDEZ-VOUS

Dimanche 28 juin à 15h30 : *Family Sunday*
visite en famille suivie d'un bon goûter!

Vendredi 19 juin à 12h30 et 12h45 : *Visite sur le pouce*
Visite express et déjeuner sur place.

L'Institut d'art contemporain bénéficie de l'aide du Ministère de la culture et de la communication
(DRAC Rhône-Alpes), du Conseil régional Rhône-Alpes et de la Ville de Villeurbanne.

INSTITUT D'ART CONTEMPORAIN

Villeurbanne/Rhône-Alpes

11 rue docteur Dolard
69100 Villeurbanne
France

tél. +33 (0)4 78 03 47 00
fax +33 (0)4 78 03 47 09
www.i-ac.eu