

# PANOPTIKUM III

---

# OU LES SIMULACRES

---

# INVERSÉS

---

Texte d'Andreas Magnino

Extension du Panoptikum II, ce nouvel épisode de Guillaume Constantin conçu pour le Virtual Dream Center en reprend les mêmes logiques : un décor quasi « ready made » issu de bases de données pour jeu vidéo, une bande-son de l'artiste Benjamin Laurent Aman, une navigation libre qui inclut des cartels dynamiques - sonores, cette fois-ci - signalant les œuvres et les fragments présenté-e-s. Tout cela sous un soleil crépusculaire et en respectant le dispositif circulaire propre au Panoptikum énoncé en 1911 par J. Von Schlosser!

On y retrouve aussi le même jeu citationnel anachronique mêlant ici une sorte de « best of » de ruines, de statues, de temples grec-que-s et romain-e-s iconiques avec des intégrations et ré-interprétations en 3D d'œuvres de Robert Morris, de Lynda Benglis, de Ronald Bladen, de Luciano Fabro, de Barry Flanagan, de Raphaël Zarka, tout comme l'inconnue de la Seine, un motif très récurrent dans le travail de Guillaume Constantin ...

Un nouvel ensemble donc, une nouvelle collection qui se singularise, outre le fil sculptural sous-jacent, par

le traitement des surfaces de chaque oeuvre et élément de décor présentés. La plupart des matières simulées à l'origine ont disparu au profit de nouveaux placages produits à partir de véritables matériaux photographiés par l'artiste. Par exemple, un « nu » de Luciano Fabro fusionne avec un masque de réanimation en latex et devient un marchepied pour accéder à l'intérieur d'un Panthéon de mousse expansée rose ... Un télescopage de matières comme une sorte d'hommage numérique à l'intarsia (1), cette technique ancienne d'incrustations de bois ou de marbre proche de la marqueterie où le matériau se met à faire image.

Le « réel » réintègre ainsi le virtuel par le biais de ces images/textures incrustées. Des simulacres « inversés » qui continuent de questionner notre rapport à l'artificialité troublante de l'univers du jeu vidéo et sa malléabilité infinie et bien-sûr nous renvoie à la valeur documentaire de tous ces répertoires de formes et fragments historiques scannés que l'on retrouve maintenant en ligne. La base de données, l'open source comme un nouvel art de la mémoire ?

(1) L'intarsia (ou tarsia) est un art consistant à incruster des pièces de bois sur un support de même matériau afin de créer des images par la juxtaposition des teintes de bois. Le mot intarsia vient du mot latin *interserere* qui signifie insérer. Cette technique apparaît en Europe au XVe siècle pour la décoration des édifices religieux où le marbre était également utilisé. Les artisans pratiquant l'intarsia s'appellent les *intarsiatori*.