

Balthazar Auxietre

La mémoire a de l'avenir

En résidence d'artiste au Pôle international de la Préhistoire, aux Eyzies, Balthazar Auxietre concilie les expériences visuelles les plus avant-gardistes et le contexte prégnant des paysages de la préhistoire.

Au départ, habitué à regarder sagement devant soi, on ose à peine tourner la tête. Puis le cou s'assouplit, l'esprit rompt son carcan d'habitudes. Le monde existe en 360 degrés. Avec ce casque futuriste sur le crâne, l'expérience de l'image devient individuelle, la passivité n'est plus de mise, les décors saturent les facultés réceptives jusqu'au vertige. Entre esthétisme de jeu vidéo et cinéma total, l'univers de Balthazar Auxietre, onirique et fantastique, nous accueille dans toutes ses dimensions. « Je crée du réel avec du virtuel. Je joue sur l'aspect poétique pour installer une ambiguïté avec ce réel. Le spectateur est en immersion dans le décor, mais c'est aussi une mise en abyme de lui-même, il est acteur du film. »

Changer la place du soleil

En forgeant ses premières armes artistiques aux Arts déco, à Paris, Balthazar se dote d'un savoir-faire polyvalent. D'abord attiré par le dessin et la photographie, son goût pour la science-fiction le conduit à explorer les lisières de l'image et de la narration. Un voyage au Maroc est décisif. Il en tire un faux documentaire, baigné de calmes ambiances nocturnes, où commencent à affleurer des parentés avec H. P. Lovecraft, pour la littérature, et David Lynch, pour le cinéma. Ces affinités intuitives, Balthazar les dépasse quand il intègre le très coté studio national Le Fresnoy. En déclic, sa rencontre avec des étudiants spécialistes de l'animation, comme Benjamin Nuel. Le cinéma n'est qu'un outil, les possibilités techniques actuelles offrent des pistes infinies, parmi lesquelles le privilège d'interagir avec le scénario. Les images de synthèse telle une liberté retrouvée. Se permettre de laisser la bride sur le cou de son imaginaire, d'accéder aux mondes les plus improbables, même de « changer la place du soleil ». Balthazar n'en renie pas pour autant ses accointances cinématographiques, de même qu'il continue à crayonner ses plans. Ce grand écart entre des pratiques traditionnelles et l'intégration d'expériences à la pointe de la création, confère à ses œuvres une identité décalée. C'est l'heure du projet « Eidolon », où le casque devient un acteur fondamental, dans le sens où il singularise le ressenti du spectateur.

Quand il découvre l'orientation du Pôle international de la Préhistoire, dans le cadre des Résidences de l'Art pilotées par le Conseil général de la Dordogne, Balthazar pressent que son univers, au-delà des apparences, est tout à fait légitime à y revendiquer son intégration. Le thème en est « Paysage et Préhistoire », qui vise à valoriser l'interaction « entre les composantes physiques du territoire et sa dimension culturelle », en référence à l'opération Grand Site⁽¹⁾. « Je me suis dit : Préhistoire, paysage, c'est évident ! J'ai entrevu un retour à mon enfance, j'ai aussi beaucoup pensé au film documentaire de Werner Herzog, 'La Grotte des rêves perdus', sur la grotte Chauvet. »

L'espace et l'outil

Les responsables du PIP sont séduits par les perspectives de la fusion entre les inspirations hi-tech de Balthazar et la mémoire d'humanité dont ils sont les passeurs. « Dans le cadre de notre mission de plaque tournante de la Préhistoire, cette expérience

apporte une dynamique interne à notre équipe, oxygène notre réflexion en nous ouvrant de nouveaux champs », se réjouit Gilles Muhlach-Chen, directeur du PIP. Comme par les scolaires qu'il côtoie, la proposition de Balthazar est particulièrement bien accueillie par les préhistoriens, que stimule ce dialogue entre la science et l'art.

Balthazar identifie rapidement, comme point commun entre son travail et l'univers de la Préhistoire, la notion de grotte, et par-delà, celle de l'immersion. Caverne profonde ou casque enveloppant, les problématiques sont similaires pour les artistes d'hier et d'aujourd'hui. Le spectateur, sous son casque, deviendra le réceptacle, il sera lui-même la grotte, qui se muera d'espace physique en espace mental. Le rapport à l'outil, si important dans la lente adaptation de l'homme à son environnement, s'avère également fondamental dans ce travail. Des sarbacanes en os pour souffler les pigments sur les parois de Lascaux, au casque qui ouvre une porte vers un décor virtuel, la technique accélère l'exploration de nouveaux mondes. « Dans le film que je réalise, c'est le paysage qui parle. Le paysage, ici, c'est la mémoire. Il y aura une contraction du temps, des paysages préhistoriques à ceux d'aujourd'hui. J'ai la sensation d'un lien naturel, d'une flèche tirée depuis la Préhistoire jusqu'à mon travail. » Pour l'exposition-restitution de sa résidence, au mois de juin et à l'été 2014 au PIP, le cœur de son installation sera constitué par les images projetées dans le visiocasque. Autour, gravitera une mise en scène de mobilier préhistorique, de dessins, de photos. Hier, demain, l'art tout simplement.

Hervé Brunaux

(1) Lire « Vézère, paysage de l'Homme », par Hervé Brunaux, Le Festin 82.