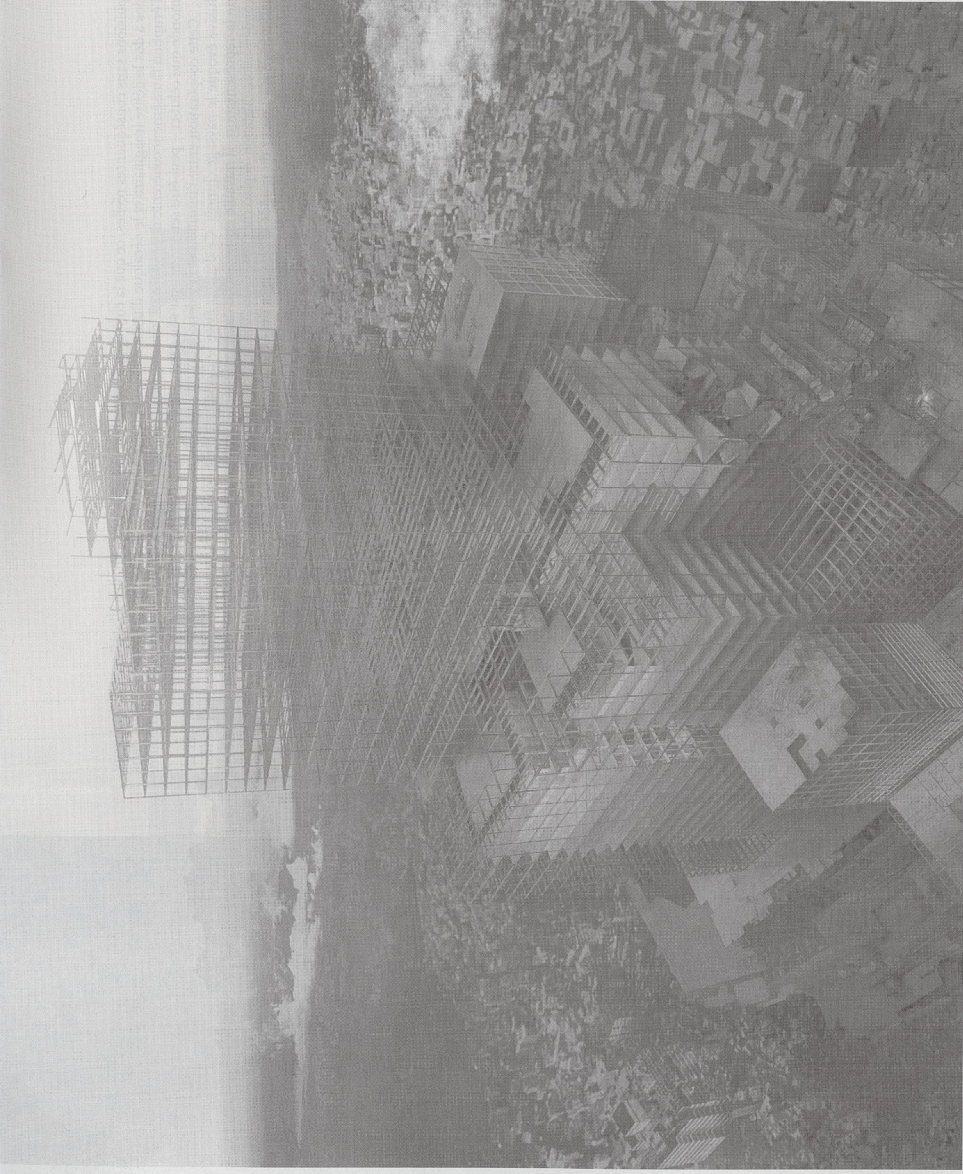




RYUTA AMAE, *Fiction*, 1998, IMAGE GÉNÉRÉE PAR ORDINATEUR.

Ryuta Amae

Galerie Michel Rein | Paris | 13 décembre – 18 janvier

« Une sorte de plateau vide avant que la pièce commence. » Cette introduction d'*Eden*, épreuve photographique d'un décor de synthèse composé en 3D, par son créateur Ryuta Amae – artiste japonais vivant à Paris – convient tout autant aux nouvelles œuvres exposées en 2002–2003 dans sa galerie parisienne. Le paysage et le théâtre partagent deux règles essentielles de la fiction, l'unité de temps et l'unité de lieu. En revanche, la troisième, l'action, teste du ressort des êtres qui viennent animer ces chantiers de la représentation. Si les hommes sont indispensables au théâtre, ils s'absentent parfois du paysage. Et qui assimile cette éclipse à une disparition, voire une sous-traction, s'égare, négligeant de la continuité entre l'homme et la Nature – une nature incorporée à sa perception, comme un complément de sa chair. En quête de représentation de ce rapport problématique, le paysage en interprète depuis des siècles les accords et les pertes, oscillant entre deux Arcadies, la sombre et la claire, celle des séjours bucoliques et celle du combat primitif contre les éléments. C'est aussi le vase où communiquent le réel et ses apories, dans le sillage platonicien de leur antagonisme fondamental et de la complète extériorité de la vérité des choses vis-à-vis de leur simulacre. Si cette rupture entre deux réalités conduit à imaginer un développement et un destin autonomes – comme au cinéma *Matrix* en a tenté l'illustration – la question de leur convergence reste ouverte : où et comment peuvent-elles se rencontrer ? Et sont-elles irrémédiablement en concurrence ?

La virtualité des paysages de Ryuta Amae renouvelle les possibles réponses et reformule certains des critères d'invention de la réalité. En délaissant l'action pour faire de l'espace le foyer exclusif de la sensation, c'est dans l'œil qu'Amae situe le lieu de cette union. Mais cette dernière se célèbre sans les témoins d'usage : aucun référent ni analogue tangible ne vient prouver une correspondance concrète, ni valider la vraisemblance de ces visions. Elles se fondent sur de pures simulations résultant d'une synthèse technologique : peintures et maquettes photographiques ou numérisées analogiquement puis retouchées à l'aide de l'ordinateur, et images de synthèses modélisées sur un logiciel 3D. Arbres, routes, plages, jardins, immeubles sans qualités particulières contribuent par leur anonymat à la construction d'un archétype ; leur seule valeur réside dans leur participation à l'économie de la composition, la fonction déterminant la forme. Ainsi, toute tentative d'analyse historique et logique de l'architecture de *Fiction*, de la luxuriance d'*Hypnotic* ou du réseau urbain de *Sans titre* avortera face à l'image virtuelle ; elle restera obstinément muette sur l'origine des figures dont elle exploite pourtant l'essence.

A rebours de la reproduction optique et analogique d'un objet original, l'image de synthèse ne recueille pas les indices laissés par sa trace lumineuse ; elle réinvente son corps dans le calcul de coordonnées étrangères à sa matière, un langage programmatique qui reste extérieur à l'image. C'est au service de cette théorie graphique que Ryuta Amae a mis un pinceau indifféremment trempé dans toutes les palettes, de la peinture à l'électronique. Ses artefacts instables, fissiles et polymorphes à merci sont bords de langage, opérant derrière le réalisme normatif de l'inventaire photographique. « Mes images naissent souvent d'une idée linguistique. Pour celle-ci [*Eden*], c'était : peinture chinoise à couler californienne. Paradis plausible, catastrophe sans poussière. Je ne veux pas donner l'impression que j'invente un paradis imaginaire, mais aller au-delà. Reconstituer véritablement un paysage. » (Cité par Emmanuel Lequeux, « Ryuta Amae : "L'inverse de la photo" », *Aden*, n° 183, 14-20 novembre 2001) Cette entreprise de reconstruction se fonde sur un réinvestissement des codes, signes et références culturelles dans un transfert visuel dont la spéculation numérique entretient l'expansion. Sans le support d'un quelconque événement, la machinerie du regard s'emballe, corrompt par la diversité des systèmes actifs au sein de la représentation. Ainsi se fragmente la perspective dans la multiplication des points de vue (*Sans titre*) ; se composent des harmonies inouïes entre des motifs travestis (*ProDrome II*) ; se combinent les plans jusqu'à l'implosion des limites topographiques, se fluidifient les matières au gré de l'agencement des formes à l'intérieur de la vue (*ProDrome I*).

Le déficit organique de cette imagerie sans support transgresse les modèles d'évaluation de notre expérience au monde. « Dans notre façon d'appréhender l'environnement matériel, l'idée de réalité a jusqu'ici été liée à l'image sensorielle que nous nous faisons des supports matériels dotés de caractéristiques spécifiques, reconnaissables à l'échelle macroscopique. [...] La tendance à se virtualiser de notre environnement artificiel – et l'absence de certitude qui en découle quant au sens à attribuer aux notions de vérité et de réalité – touche en fait l'ensemble des nouveaux matériaux, dont ce que nous percevons s'avère toujours plus une image projetée sur un substrat matériel indifférent. » (« Un monde qui semble », *Traverses*, n° 47, novembre 1989, CNAC-CP, p. 129) Ce constat d'Ezio Manzini visait en 1989 à caractériser la crise d'identité culturelle des matériaux dans le monde de l'artificialité contemporaine : c'est-à-dire l'oblitération des valeurs symboliques et culturelles liées à l'usage de ces matériaux et la perte de consistance sémantique qui accompagnent la disparition d'un rapport analogique entre un élément physique et sa « surface » visuelle générée par la technologie. Toutefois, comme le souligne Manzini, la dissolution de cette relation d'équivalence engendre de nouvelles identités culturelles hybrides, initiatives et parasitaires au sein d'une réalité immatérielle désormais industrialisée par les médias et le design. En abolissant toute rivalité entre le vrai et le faux – le réel et ses semblants –, ce déplacement : sensoriel libère la substance de son inertie au profit de la fluidité de la sensation.

Destinée à l'esprit sans transit par le corps, cette matière versatile et allégée est élaborée par l'ordinateur comme l'image onirique est produite par le sommeil paradoxal : à une activité électrique intense correspond une déficience complète du tonus musculaire. Tandis que l'absence d'événement favorise la convergence de stimulations et d'im-

A few works try to reconstruct rather than deconstruct the American Dream. Chris Doyle's and Yvonne Puffer's small, quiet drawings of houses revel in ideas of simplicity, memory and property ownership. Christine Hill's portable office/printing press, the *Volksboutique Stamp Kit* (2001), a nostalgic concoction extraordinaire, provides a slogan poster making service, some of the grandest of which are hung up for inspiration. Unfortunately, though perhaps appropriately, there's not much else in this vein.

In a show this large – well over a hundred artists are spread throughout the gallery and a nearby two-story annex – and put together in under three months, there is necessarily an unevenness in quality and a number of works that would best have been edited out. But this small lack of curatorial finesse is more than made up for and perhaps even adds to the furious energy of the exhibition. "Ameri@n Dre@m" is passionate, necessary, and undeniably topical. It gathers together viewpoints frustratingly lacking in the current American public sphere, sentiments that seem only to come from the outside world, just to be rebuffed at the border. If these artists all live in the United States, the best of them take the kind of critical look at American culture you would expect from an outsider – but with the passion of someone who has a stake in the national identity. They consider how the American Dream has gone wrong, how it has failed individuals and collectives of people, how it has been reinvented time and time again. What does the American Dream stand for now, if human life is devalued, liberty is curtailed, international law and justice are overruled, and democracy lies in the power of one? > LORI WAXMAN

The author is a Montrealer living in New York. She is the managing editor of D.A.P./Disributed Art Publishers.

official insecmination, black superheroes, and bunnies, proudly gay Chinese American self-explanatory Dyke Action Machine alternative Dreams.

se Dreams – be they the norm or the individuals in small, private ways, and grandly, publicly, unbearably. James painted *Portrait of a Twelve-year-old* (c.1970s) monumentalizes an un-identical existence, while Elaine Angelopoulos's *Matthew Shepard Vigil* in NYC, bubbles the mass memorialization of one individual, bigotry-motivated end. The Dream individuals bizarrely, as Ida Applebroog's *Collective Dream* goes bust over and from acts of state-sanctioned aggression. Showing Republicanism as it has been, but not just lately, of course. Dread Scott recall a particularly American history with their respective prints: Scott's er that, "If white people didn't invent able to breathe" runs in bold red let-Black-and-white Mummy, while Gatson's es a Knight on horseback under the Americans." Tana Hargest bitingl with her mock-pharmaceuticals and company, *Bitter Nigger Inc.*, which pur-llip" Tomineux. And then there's Leon e *Two Black Women* and a *White Man* ually in this show, the tension between poverty and the white man's cocky, unbearably evident and uncomfortable. present, and all understandably made r, are @""Mark's handy *Foodbombs*, drops complete with marshmallows hamburger buns: Michael Wilson's *Headshot* of John Ashcroft plus Bible *Monuments and Missiles*, a twin tower plans; and Mike Smith's *Confer-ulous model of a hidden, windowless* ur. The news these days is too much

