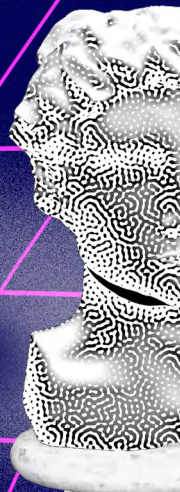
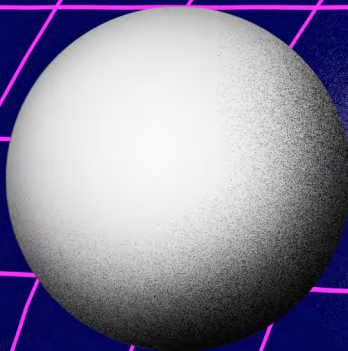


15 juin >>>
16 juillet
aux ateliers
du vent |



EXPORAMA

Rennes 2023



VAPORWAVE
A LIMINAL SPACE

VAPORWAVE: A LIMINAL SPACE

VAPORWAVE: A Liminal Space est comme la bande-son d'un centre commercial désert tournant à vide à la vitesse de rotation d'un escalator défectueux.

Tantôt considérée comme une critique du consumérisme, tantôt comme une forme musicale nostalgique des dernières décennies du XX^{ème} siècle, la VAPORWAVE s'est épanouie en ligne au cours des années 2010 et se caractérise d'un point de vue sonore par le sample de sources musicales des années 80 et 90, extirpées des limbes des archives Internet.

Les boucles, glitchées, timestretchées, d'où émergent des voix ralenties donnent à la VAPORWAVE un caractère spectral et fantomatique, comme si elle était le souvenir d'une musique plutôt qu'un genre musical «per se».

La dimension visuelle de la VAPORWAVE est non moins marquée. Palmiers, plantes exotiques, damiers, paysages nocturnes de mégalofoles, statues gréco-romaines ornent les pochettes des albums aux couleurs acides et ont largement participé à la popularité du genre.

L'exposition propose de se réapproprier les codes sonores et visuels du genre, en mettant en exergue ses traits saillants: la boucle, la répétition, le ralentissement, le palmier, la statuariale antiquisante, le jeu vidéo, et la notion de Liminal Space qui s'est également principalement épanouie via YouTube, les forums et réseaux sociaux. En partant d'un genre musical basé sur le sample et l'absence de virtuosité, l'exposition explore la façon dont la culture populaire se construit activement sur YouTube, via la réappropriation, le partage en ligne, les commentaires des auditeurs, la viralité ou plutôt le «meme», sans hiérarchisation.

Mais surtout, elle explore un genre qui, sous son apparente pauvreté, recèle une dimension conceptuelle forte qui n'a pas échappé à ses auditeurs.

VAPORWAVE: sur les ruines du capitalisme

La muzak, le lounge, le centre commercial tiennent une place importante dans l'esthétique de la VAPORWAVE. Forgé sur le mot vaporware, qui désigne un produit informatique fantôme, annoncé mais jamais édité, le terme «VAPORWAVE» serait apparu sur le blog «Weed Temple» à propos de la musique de Girlhood et de son album «Surfs Pure Hearts» en 2011. Un disque inspiré de la musique de la fin des années 80, tout en l'enrobant d'effets lui donnant un caractère lointain, comme d'un flou sonore ou la patine que peut avoir une image enregistrée sur une cassette VHS.

En se basant sur le sample, à la capacité qu'a l'enregistrement à créer des fantômes, la VAPORWAVE possède une dimension hauntologique, un terme appliqué à certaines productions musicales anglaises par les critiques Mark Fisher et Simon Reynolds. C'est-à-dire qu'elle porte en elle, qu'elle est elle-même constituée de traces du passé qui la hantent. Mais elle est surtout à la fois une critique assumée du consumérisme et de manière ambiguë, le véhicule d'une sorte de nostalgie pour la fin des années 80, période phare des Malls américains, véritables temples de la consommation et du shopping. Comme le résume Simon Reynolds dans son livre «Retromania», la VAPORWAVE est un genre «se rapportant à la mémoire culturelle et à l'utopisme enterré sous les marchandises capitalistes, en particulier celles liées à la technologie grand public dans le monde du divertissement informatique et audiovisuel.» En utilisant la boucle «ad nauseam», la VAPORWAVE fait sonner ce qui pourrait être l'impasse du présent; de se trouver aujourd'hui dans un futur qui n'était pas celui promis par le consumérisme et le capitalisme d'hier. Un présent hanté par un passé qui promettait un avenir radieux, sorte d'âge d'or fantasmé au travers les représentations véhiculées par Internet et les productions liées à la culture de masse.

Un futur qui cependant n'a pas eu lieu, perdu d'avance. Cette crainte de l'avenir, tout autant que d'un avenir conjugué au passé, se reflète dans la tendance nostalgique, voire dans l'«anemoia», néologisme inventé par John Koenig qui désigne la nostalgie pour un lieu ou une époque que l'on a pas connu. Anemoia visible au travers également des films tel que «Top Gun 2» ou plus encore la série «Stranger Things Happen», où d'ailleurs, à l'instar de nombreuses fictions des années 80-90, la scène dans un Mall figure en bonne place.

Les créateur·rices de diaporamas vidéos, ou de vidéos sur YouTube servant de base visuelle à la diffusion de compilations ou de création de musique VAPORWAVE, utilisent d'ailleurs de façon récurrente des images amateurs, ou issues de films promotionnels, de Mall débordant de client·es heureux·euses se succédant les un·es derrière les autres sur des escalators semblant s'élever vers les cieux du luxe. Ces Mashup, comme celui de Splif Radio, «NEON PALL MALL» sont largement commentés par d'autres utilisateur·rices YouTube. Ils révèlent le sentiment de nostalgie suscités par ces montages. La vidéo de Soulsearchanddistroy, «Welcome to The Lobby», visionnée plus d'un million de fois, consiste en un plan fixe d'escalator dans un centre commercial désert venant supporter une compilation de morceaux VAPORWAVE assemblés en Mallsoft Mix. Les commentaires postés par les utilisateur·rices laissent transparaître cette impression globale de nostalgie.

VAPORWAVE: DE L'ANEMOIA AUX LIMINAL SPACES

“How can i feel so nostalgic for something I never Lived Through” se demande Elektirkzz dans un commentaire YouTube. Dans son étude dédiée à la VAPORWAVE, «Babbling Corpse: VAPORWAVE and the Commodification of Ghosts», Grafton Tanner relate les chiffres de journaux américains relevant le sentiment de peur de l'avenir, d'anxiété des plus jeunes. Un constat partagé dans

le magazine Marianne (septembre 2021), rapportant que plus de 75% des moins de 30 ans jugent le monde futur effrayant. Le développement de la nostalgie et particulièrement de l'anemoia sont les symptômes de ce mal être. Le Shopping Mall présent dans de nombreuses vidéos associées à des mix VAPORWAVE semble jouer le même rôle que le pays dans la nostalgie telle que l'a définie Johannes Hofer en 1688, c'est-à-dire la formulation de l'«Heimweh» (mal du pays) qu'auraient ressenti des mercenaires suisses à l'audition d'un chant traditionnel alors qu'ils sont loin de leur pays, provoquant chez eux un violent désir de retourner à la patrie natale. La nostalgie est donc en substance de dimension spatiale et provoquée entre autre par un son, une musique, une sensation. Transposée dans une analyse de la VAPORWAVE, l'utilisation récurrente d'images de centres commerciaux liées aux mix Vaporwave joue le rôle de «Heimweh», le centre commercial est le lieu, une sorte d'Eden dans lequel retourner. Le film de Romero «The Dawn of the Dead» se déroule d'ailleurs dans un Mall vers lequel les morts-vivants affluent afin de reproduire les gestes d'avant leur transformation poussant caddies et errant dans les allées commerciales, ou tentant de monter les marches d'un escalator à l'arrêt. Tout comme les survivant·es d'ailleurs dans le film. Pour en revenir à la VAPORWAVE et le rapport à la nostalgie, celle-ci s'assimile dans ces montages YouTube à ce chant traditionnel entendu par les soldats qui provoque leur volonté de retour au pays. Sa dimension fantomatique, réverbérée, lui confère cet aspect mémoriel déjà mentionné. Plus encore, l'utilisation de sources puisées dans les archives dantesques d'Internet, le son éthéré, apporte cette dimension signifiante relative à la mémoire, de résurgence du passé localisé dans des espace hors d'atteinte.

L'iconographie typée de la VAPORWAVE dont une partie des codes semblent hérités de l'album emblématique «Floral Shoppe» de l'artiste américaine Macintosh Plus, se compose de palmiers,

statues antiques, fonctionnant comme des évocations des centres commerciaux. Au détour de photos de Shopping Centers, de vidéos YouTube tournées par des amateur·rices visitant émerveillés des centres commerciaux téléphone au poing, ou encore de sites d'entreprises spécialisées en aménagement, sols en damiers imitation marbre, palmiers et statues antiquisantes apparaissent comme des éléments consubstantiels de l'architecture raisonnée du Mall avec sa Piazza offrant aux visiteur·rices un lieu de détente.

Le palmier, motif graphique récurrent de la VAPORWAVE, «se dresse comme l'arbre même de la société de consommation» selon la philosophe Chaké Matossian. Il est aussi dans l'iconographie religieuse directement lié au jardin d'Eden, au Paradis. «Locus aemonus», paradis consumériste, le Mall s'orne du palmier. Il est l'espace psychique et physique où la VAPORWAVE prend place. Son iconographie d'apparence hétéroclite, semblant se résumer à des effets, s'avère le reflet, conscient, inconscient (?), explicitée par des commentateur·rices YouTube, à de Polygon Donut, de la relation ambiguë et critique de la VAPORWAVE au consumérisme et aux années 90: années de la réunification, du triomphe du capitalisme, de la naissance du MP3 et de l'informatique grand public.

Cependant, cet Eden, ce «locus aemonus» peut se transformer en «locus aemioia», espace horrifique peuplé de zombies-consommateurs déambulant sans but, pris dans des enchaînements d'escalators. Le bandeau latéral de Youtube nous révèle cette ambivalence via l'esthétique du Liminal Space. Apparue sur le forum 4chan en 2019, l'esthétique du Liminal Space se caractérise par des images, souvent de qualité médiocre, à la lumière blafarde, de lieux vides ou vidés de leurs occupant·es. Elle se développe quelques mois avant la pandémie de Covid 19, pour s'épanouir sur Youtube. Elle met en avant l'étrangeté qu'acquière les couloirs d'hôpitaux, parkings, open spaces, tours de bureaux aux corridors tortueux (à l'instar de

ceux de la série «Severance»), centres commerciaux, spas, écoles, aires de jeu, une fois dépeuplés. Comme si le vide avait laissé place à autre chose, quelque chose d'indicible. Le Mall tient une bonne place dans l'esthétique des Liminal Spaces. Avant le covid, une partie de ceux-ci avaient déjà mis la clef sous la porte, exposant leurs silhouettes fantomatiques à la périphérie des centres urbains le long des autoroutes.

Une étrangeté des lieux qui s'inscrit dans l'«Hunheimliche» (l'inquiétante étrangeté) théorisée par Sigmund Freud en 1919. Comme l'«Heimweh» lié à la nostalgie, l'«Hunheimliche» se construit sur le mot «Heim», le foyer, la maison. Freud constate que le mot «foyer» cache une double signification comme les deux faces d'une pièce de monnaie. D'un côté l'«Heim» est ce qui est familier, connu, mais de l'autre, il signifie ce qui est caché, secret, en deçà du familier. C'est exactement ce que véhicule l'esthétique du Liminal Space, quand le familier devient inquiétant, le bien connu est troublé par un simple glissement.

En s'appuyant sur des tubes musicaux, une musique du quotidien omniprésente, mais parfois non perçue à l'instar de celle diffusée dans les centres commerciaux, à la périphérie de notre perception, la musique VAPORWAVE joue également de ce glissement produisant une sorte de déjà-vu auditifs. Produite par des musicien·nes aux multiples pseudonymes, basée sur les restes réchauffés de la culture de masse de la fin du XX^{ème} siècle, la VAPORWAVE est également la musique d'un monde d'objets, de biens de consommations sans consommateur·rices. Les glitches et autres sons de dysfonctionnements numériques, boucles abruptes qui la caractérisent, laissent l'impression d'une musique qui tourne à vide, faite par personne pour personne. Une musique destinée à un monde d'objets abandonnés. Comme si les écrans, haut-parleurs, algorithmes, continuaient à diffuser et à générer des contenus audiovisuels en recyclant l'océan de données. Une musique parfaite pour un centre commercial dépeuplé et son double numérique de la Virtual Piazza du commerce en ligne.

DÉTAIL DES ŒUVRES

CINEMATIC SEQUENCE

SOULSEARCHANDDESTROY

Display VAPORWAVE

- Hannah Rose aka SoulSearchAndDestroy,
«Welcome to the Lobby! (Mallsoft/
VAPORWAVE/Electronic Mix), YouTube, 2018.
- Cinematic Sequences, extraits de l'album
«Unattended Subdepartment», 2022.

Dispositif conçu en reprenant la pochette emblématique de l'album «Floral Shoppe» de l'artiste américaine Macintosh Plus. La buste antiquisant y a été remplacé par une image, glanée sur Internet, de l'étrange musée de la centrale électrique Montemartini à Rome, qui abrite l'exposition «Les machines et les dieux», composée de sculptures antiques provenant du Musée du Capitole de Rome. Le paysage nocturne d'une mégalopole fait ici office d'écran, permettant de diffuser une compilation vidéo de

VAPORWAVE/Mallsoft, réalisée par Soulsearchanddestroy (visionnée 1,2M de fois sur YouTube), ainsi que deux vidéos musicales du musicien hollandais Cinematic Sequences, tirées de son album «Unattended Subdepartment». La vidéosurveillance utilisée par SSAD, qui semble avoir été trouvée en ligne dans les tiroirs sans fonds du net, retranscrit en partie l'esprit de la VAPORWAVE et la connexion aux centres commerciaux. Les deux vidéos de Cinematic Sequences comme sa musique reprennent une technique fondamentale de la VAPORWAVE : le bouclage de sources préexistantes. Ici, il superpose des vidéos promotionnelles d'entreprise à des musiques empruntées au compositeur Alfi Kabiljo et à Tom Browne qu'il boucle créant une atmosphère doucereuse et nostalgique de la vie au travail. Clin d'œil à l'iconographie VAPORWAVE, un buste antique apparaît au détour d'un escalator.

ANNE-SOPHIE CONVERS

///// I.P.P.P.F /////

Innocent paradis plein de plaisirs furtifs. (C.Baudelaire)

Peinture acrylique sur medium, dimensions variables, 2023.

Les ornements de l'arche sont générés par des images virtuelles à partir des peintures de Anne-Sophie Convers, mixées avec des pochettes d'album de VAPORWAVE par copier-coller. À partir de ces boucles visuelles Anne-Sophie Convers a choisi d'investir ce décor dans un exotisme situé à plusieurs endroits, comme un lieu géographiquement instable à l'instar de certains souvenirs suspendus et furtifs. Les couleurs et la spatialité aplatie, dénuée de perspective sont comme une mise en abîme éthérée, miroir d'elle-même.



Anne-Sophie Convers, «///// I.P.P.P.F /////
Innocent paradis plein de plaisirs furtifs.
(C.Baudelaire)», 2023

MARIN ESNAULT

Suspended Spaces

Plexiglass, dispositif sonore et lumineux,
4m x 5m, 2023.

Les suspensions sonores de l'installation «Suspended Spaces» composent un espace liminal prenant la forme d'un plafond déconstruit. L'ensemble diffuse une composition sonore inspirée de la Muzak, la «musique d'ascenseur» dont la VAPORWAVE puise sa source. Par l'intermédiaire d'une diffusion multicanal, la composition est diffusée de manière à déconstruire l'expérience d'écoute dans le temps et l'espace d'exposition.



Marin Esnault, «Suspended Spaces», 2023.

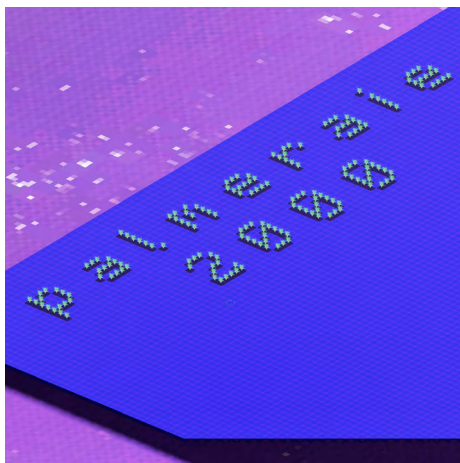
VINCENT LORGERÉ & MARIEKE ROZÉ

Palmeraie 2000

Installation multimédia interactive comprenant :

- une interface de plantation virtuelle combinée à une zone moddée du jeu vidéo «World of Warcraft».
- un ensemble de sculptures de palmiers: impressions d'aquarelles originales sur carton alvéolé, dimensions variables (150 x 200cm; 80 x 120cm; 50 x 80cm)

«Palmeraie 2000» est une installation vidéo jouable et sculpturale créée par Vincent Lorgeré et Marieke Rozé en collaboration avec le moddeur Josselin Poisbeau. Le·la spectateur·rice est invité·e à participer au peuplement d'une palmeraie virtuelle ainsi qu'à l'explorer à la troisième personne. Le paysage recréé à travers cette installation immersive s'inspire de grandes plantations situées à proximité des stations climatiques du bord de la Mer Morte, zones irréelles au milieu du désert où les palmiers parfaitement alignés évoquent l'esthétique des espaces liminaux.



Vincent Lorgeré et Marieke Rozé,
«Palmeraie 2000», 2023.

CHARLES TORRIS

You Are Here

Métavers composé d'un logiciel serveur et un logiciel client, accessible depuis internet et projeté pour l'occasion de l'exposition, jouable au clavier/manette, 2023.

Il s'agit d'un espace virtuel représenté par une technique étrange de fausse 3D composée d'images plates déformées. Cet espace peut servir de lieu de dialogue entre utilisateur·rices et visite virtuelle des lieux. La technique étrange évoque les débuts de l'informatique, de la 3D, d'Internet, des réalités alternatives, du malaise mais également du charme qui peut résulter de ces endroits de transition technologique.



Charles Torris, «You Are Here», 2023.

CYRIL ZARCONI

Vénus aux deux fontaines

Poudre de marbre, acier, 130 x 180 x 200cm, 2021.
Courtesy CAC Le Kiosque et Galerie Eric Mouchet

Avec sa «Vénus aux deux fontaines» Cyril Zarcone donne à voir des fac-similés agissants presque comme pièce de théâtre silencieuse, surréaliste et mélancolique. La déesse figée dans la matière voit derrière elle son double, ou le reflet de ce qui se trouve être l'idéal de beauté grecque qu'elle incarne et conserve. Montée sur son socle moderne, la figure hellénistique se tient sous les eaux jaillissantes et questionne notre rapport au kitsch, au suranné.

Encore une fois, le décor de jardin et la fontaine à eau forment une identité créatrice pour l'artiste, prenant corps et habitant l'espace. Les formes, les styles et les époques ne s'accordent plus mais s'allient comme pour faire écho à une Histoire de l'art riche et multiple dans laquelle Cyril Zarcone puise et crée à son tour.

Lisa Villetelle



Cyril Zarcone, «Vénus aux deux fontaines», 2021.
Crédit photo © Emmanuelle Roule

VAPORWAVE A LIMINAL SPACE

VAPORWAVE: A Liminal Space est comme la bande-son d'un centre commercial désert tournant à vide à la vitesse de rotation d'un escalator défectueux.

EXPOSITION DU JEUDI 15 JUIN
AU DIMANCHE 16 JUILLET
AUX ATELIERS DU VENT

Vernissage jeudi 15 juin
> à partir de 18h30 // Lives :
Le Matin & Dj Conséquences

Horaires jeudi > 14h-22h
vendredi au dimanche > 14h-18h
Entrée et prix libres

L'exposition VAPORWAVE : A Liminal Space reprend les codes de la Vaporwave, un genre musical qui s'est épanoui en ligne dans les années 2010. Entre samples de tubes 80's et 90's ultra-ralentis, musique d'ascenseur, et une esthétique visuelle où se côtoient statues gréco-romaines, palmiers et dégradés aux couleurs acides, le genre oscille entre nostalgie et critique du consumérisme.

VAPORWAVE: A Liminal Space takes up the aural and visual codes of the Vaporwave music. A genre blossoming online during the 2010s. Between samples of ultra-slowed 80's and 90's hits, elevator music, and a visual aesthetic where Greco-Roman statues, palm trees and acid gradient colors, the Vaporwave aesthetic oscillates between nostalgia of a near past and criticism of consumerism.

Exposition organisée par :

les Ateliers du Vent,
Le Bon Accueil - Reverb,
Capsule Galerie et le Vivarium,
dans le cadre d'Exporama*

Commissariat :

Le Bon Accueil - Reverb

Avec : Cinematic Sequences,
Anne-Sophie Convers, Marin Esnault,
Chloé Hauser, Vincent Lorgéré et
Marieke Rozé, Souldsearchanddestroy,
Charles Torris et Cyril Zarcone.

LES ATELIERS DU VENT

59 rue Alexandre Duval 35000 Rennes

Accès : métro ligne b & vélostar station Mabilais • bus n°10 arrêt Voltaire
02 99 27 75 56 • contact@lesateliersduvent.org • www.lesateliersduvent.org

*Exporama : rdv estival de l'art contemporain proposé par la Ville de Rennes et Rennes Métropole.
Crédit visuel : Chloé Hauser — Atelier Bonjour

Soutenu par

