

Le désert de Bimont

Une grande partie du travail de Sébastien Arrighi est consacré au paysage. Il s'inscrit de ce point de vue dans une longue tradition de la photographie et il en accepte la classification et les genres. Mais cette inscription manifeste dans une tradition n'est pas une fin en elle-même, ni une façon de se reposer sur la convention sans l'interroger ou la travailler. Bien au contraire, l'idée du paysage est prise ici comme le vecteur, ou l'opérateur, qui vient articuler une démarche d'investigation. Le paysage est pris comme un corps qu'il s'agit de troubler, de transformer, de réinventer peut-être, en tout cas de tester et de redécouvrir. Le premier geste de l'inscription dans les catégories du classicisme, et l'immense plaisir qu'on devine dans ces photographies à en tenir et à en magnifier les formes, les codes, les agencements, recouvre une activité seconde, discrète, à la limite du visible. C'est comme s'il y avait là deux directions qui soient ouvertes simultanément, ou l'une croisée avec l'autre. La première direction nous est donc donnée d'abord, comme une évidence, c'est la saisie lente, sans spectacle ni sensationnel, dans une esthétique de la rigueur et de la discrétion, du paysage découvert par celui qui le fréquente, l'arpente, l'apprivoise et ne cesse de l'examiner avec attention. Celui qui l'habite et qui en construit une connaissance dans l'exercice quotidien de la marche, dans la pratique régulière de la fréquentation. Cela donne une photographie précise, longuement pensée, ajustée, qui tient par l'attention qu'elle révèle et qu'elle demande. Une photographie qui ne nous propose jamais un point de vue global, une saisie d'ensemble, un recueil des caractéristiques, mais qui va plutôt chercher à faire vivre l'élément dans son contexte, le détail dans la relation qui l'insère dans une continuité indéfinie, le jeu des échos et des ressemblances qui font vivre le monde et se substitue à l'idée de son unité.

C'est ici que la deuxième direction vient s'articuler à la première. Elle fonctionne en quelque sorte latéralement, par un effet de déplacement et de disjonction. Elle consiste d'abord dans une sorte de trouble, une légère confusion spatiale et temporelle. Ce qui nous est donné à voir est à la fois très précisément situé et curieusement semblable à un autre lieu, à un autre espace, à une autre façon d'exister. Il y a là l'apparition des témoins d'un autre temps ou d'un ailleurs, très parfaitement habillés dans les vêtements de l'ici et de l'habituel. C'est ce qui donne aux photographies de Sébastien Arrighi cette saveur rêveuse, ce petit ébranlement du sentiment de réalité. De ce point de vue, la série consacrée au bassin vidé de ses eaux du barrage de Bimont est parfaitement significative. Bien sûr, il y a pas loin le

barrage nu, sans doute dressé de toute sa hauteur de béton, et il doit aussi y avoir la montagne Sainte Victoire qui s'élève, toute proche. Mais on ne verra ni l'un ni l'autre. Le bassin vidé découvre un autre monde, une sorte de désert fragile et fermé. Une immensité retenue dans la mesure de son excavation. Là se dessinent des perspectives inconnues, des rivières dont on ne sait plus si elles sont très anciennes ou si elles sont le résultat provisoire d'écoulements résiduels. Là se découvrent des vestiges discrets, la mémoire de constructions sans âges. Là se lisent les traces du passage de quelques visiteurs, des marques de pneus, des figures énigmatiques à demi effacées, des géométries muettes. Ce sont des bribes narratives qui restent suspendues, mais qui s'inscrivent en quelque sorte sur la peau du paysage, comme si le paysage portait en lui les échos et les indices de brèves dépenses d'énergies, de chocs, de mouvements et de sons qui en ont dérangé la texture, qui se sont intégrés à sa mémoire. Entre ce qui relève d'une lecture curieuse de signes potentiels et ce qui se construit d'une sorte d'exotisme niché dans la proximité immédiate, apparaît quelque chose qui est de l'ordre de la fiction.

Mais il faut aller un peu plus loin. Ce qui se joue dans le croisement de ces deux perspectives, c'est une position, la place du regard, le choix d'un point de vue. On a toujours pensé le paysage comme ce qui se tient devant nous, à distance. Ici, le paysage se construit dans une relation d'appartenance ou d'intériorité. Sébastien Arrighi s'avance dans l'espace découvert par le retrait des eaux du barrage de Bimont comme il s'avance dans l'univers virtuel d'un jeu vidéo. Le jeu vidéo propose un décor pour une aventure et un jeu de rôle. Dans *Simile*, Sébastien arrête l'image, fige le décor, le transforme en un paysage qu'il fixe et propose au regard, loin de toute action et de toute compétition, comme une présence silencieuse. Il ne reste du dispositif d'interaction qui assurait la jouabilité qu'une sorte de frémissement, une respiration, un ancrage énigmatique dans une corporéité imprécise mais étonnamment présente. Le paysage est alors inventé par l'opération « photographique » qui consiste à choisir le lieu et l'instant et à geler le mouvement dans le jeu vidéo. On le projette par cela seulement dans un « devant nous » qui ne suffit pas à évacuer le lieu de la « prise », qui est bien « dedans », dans le jeu, sinon dans l'action. On peut faire l'analogie avec ce qui se joue au barrage de Bimont. Ici aussi le paysage est inventé par la prise de vue, par le temps de la pose, par le jeu du regard. Et l'horizon fermé du bassin de Bimont s'ouvre sur d'autres dimensions, sur d'autres présences et d'autres mémoires, quelque chose qui évoque, très loin - très proche, un Ouest américain peuplé de rêves oubliés.

Jean Cristofol

(EN) *The Bimont desert*

Much of Sebastien Arrighi's work is devoted to landscape. From this point of view, he is part of a long tradition of photography and he accepts the classification and genres. But this inscription in a tradition is not an end in itself, nor a way of resting on the convention without questioning or working it. On the contrary, the idea of landscape is considered here as the vector, or the operator, that comes to articulate an investigation process. The landscape is taken as a body that is to disturb, to transform, to reinvent perhaps, in any case to test and rediscover. The first gesture of the inscription in the categories of classicism, and the immense pleasure that one guesses in these photographs to hold and to magnify the forms, the codes, the arrangements, covers a second activity, discrete, at the limits of the visible. It's as if there were two directions simultaneously open, or one crossed with the other. The first direction is thus given to us first of all, as an obviousness, it is the slow seizure, without spectacle or sensationalism, with an aesthetics of the rigor and the discretion of the landscape discovered by the one who frequents it, who walks it down, tames it and keeps examining it carefully. Whoever lives in it and who builds an acquaintance in the daily exercise of walking, within the regular practice of attendance. This gives a precise, long-thought, adjusted photograph, which holds by the attention that it reveals and that it demands. A photograph that never proposes us a global point of view, an overall capture, a collection of characteristics, but that will rather seek to bring the element into context, the detail in the relationship that inserts it into a context of indefinite continuity, the game of echoes and resemblances that make the world live and replace the idea of its unity. It is here that the second direction is articulated to the first. It works in some way laterally, by a displacement and disjunction effect. It consists first of all in a kind of trouble, a slight spatial and temporal confusion. What is given to us to see is at the same time very precisely situated and curiously similar to another place, another space, another way of existing. There is the appearance of witnesses from another time or an elsewhere, very well dressed in the clothes of the here and the usual. This is what gives Sebastien Arrighi's photographs that dreamy flavor, this little shaking of the feeling of reality. From this point of view, the series devoted to the drained basin of its waters of the Bimont dam is perfectly significant. Of course, there is not far the empty barrage, probably erected from its height of concrete, and there must also be the mountain Sainte Victoire which rises, nearby. But we will not see one or the other. The drained pool discovers another world, a kind of fragile and closed desert. An immensity retained in the measure of its excavation. There are unknown perspectives, rivers about which we do not know if they are very old or if they are the provisional result of residual flow.

*There are discovered discreet vestiges, the memory of constructions without ages. There are traces of the passage of some visitors, tire marks, half-erased enigmatic figures, and dumb geometries. They are narrative snippets that remain suspended, but which fit in a way on the skin of the landscape, as if the landscape carried in itself the echoes and the indices of brief expenditure of energies, shocks, movements and sounds who have disturbed the texture, which have become part of his memory. Between what is a curious reading of potential signs and what is built of a kind of exoticism nested in the immediate vicinity, something appears that is of the order of fiction. But we must go a little further. What is at stake in the intersection of these two perspectives is a position, the place of the eye, the choice of a point of view. We have always thought of the landscape as what stands before us, at a distance. Here, the landscape is built in a relationship of belonging or interiority. Sébastien Arrighi advances in the space discovered by the withdrawal of the waters of the dam of Bimont as he advances in the virtual world of a video game. The video game offers a setting for an adventure and a role play. In *Simile*, Sébastien stops the image, freezes the scenery, transforms it into a landscape that he fixes and proposes to the eye, far from any action and any competition, like a silent presence. Nothing remains of the interaction device that ensured the playability that a kind of thrill, a breath, an enigmatic anchorage in a corporeality imprecise but surprisingly present. The landscape is then invented by the "photographic" operation which consists of choosing the place and the moment and freezing the movement in the video game. It is projected by this only in an "in front of us" that is not enough to evacuate the place of "taking", which is well "inside", in the game, if not in the action. We can make the analogy with what is being played at the Bimont dam. Here too, the landscape is invented by shooting, by the time of the pose, by the play of the gaze. And the closed horizon of the basin of Bimont opens on other dimensions, on other presences and other memories, something which evokes, very far - very near, an American West populated of forgotten dreams.*

