

Ludivine Large-Bessette



→ Image extraite de *S'élever c'est d'abord être à terre*, 2018, installation vidéo, matériaux mixtes, 360 × 300 × 590 cm, en collaboration avec LAC Project.

Par Florian Gaité Les œuvres de Ludivine Large-Bessette résistent à l'oubli du corps naturel dans le monde contemporain, pris en étau entre le fantasme d'une surpuissance artificielle (le corps augmenté, dopé, appareillé) et la menace de sa déréalisation (le corps virtuel, fétiche ou retouché). Formée au cinéma, nourrie de danse contemporaine et de performance, l'artiste fait de l'image en mouvement le moyen d'en éprouver toute la physicalité, de l'exposer comme une matière brute. Ses vidéos et installations adoptent ainsi

la forme de tableaux contemplatifs inscrits dans des narrations simples, au sein desquelles le travail de composition, d'éclairage et de mise en espace sert l'expression d'une charge sensible, qui prime toujours sur l'interprétation discursive. Ses derniers travaux travaillent les figures du corps glorieux et déchu en les plaçant en plein cœur du monde ordinaire. La vidéo *Drop Out Bodies*, un plan-séquence durant lequel quarante-deux interprètes déclinent le motif de la chute, articule ainsi le physique au métaphysique en sublimant une action prosaïque.



→ Image extraite de *Drop Out Bodies*,
2017, vidéo (2K), 17 min.

Danse macabre pour décor pavillonnaire, la chorégraphie associe en effet le geste de lâcher-prise à l'idée d'un effondrement plus symbolique, convoquant l'imaginaire du péché originel ou de la mort. Cette lutte contre la gravité trouve un prolongement immédiat dans l'installation *S'élever c'est d'abord être à terre*, conçue en collaboration avec le chorégraphe Mathieu Calmelet. Un retable aux volets modulables, composé de six écrans et d'un autel, met en scène l'élévation et la chute de corps, l'inertie d'un gisant ou la levée plus abstraite d'une pâte

à pain, dans ce qui s'apparente à une allégorie du jugement dernier. Activées à l'aide d'une tablette ou d'un smartphone, les incrustations en réalité augmentée transforment l'autel en scène d'un rituel technoliturgique, célébrant une messe pour un corps dansant. En retournant la logique de désincarnation de l'image contre elle-même, l'œuvre déconstruit alors l'effet de cette présence surnaturelle pour mieux exalter la chorégraphie.