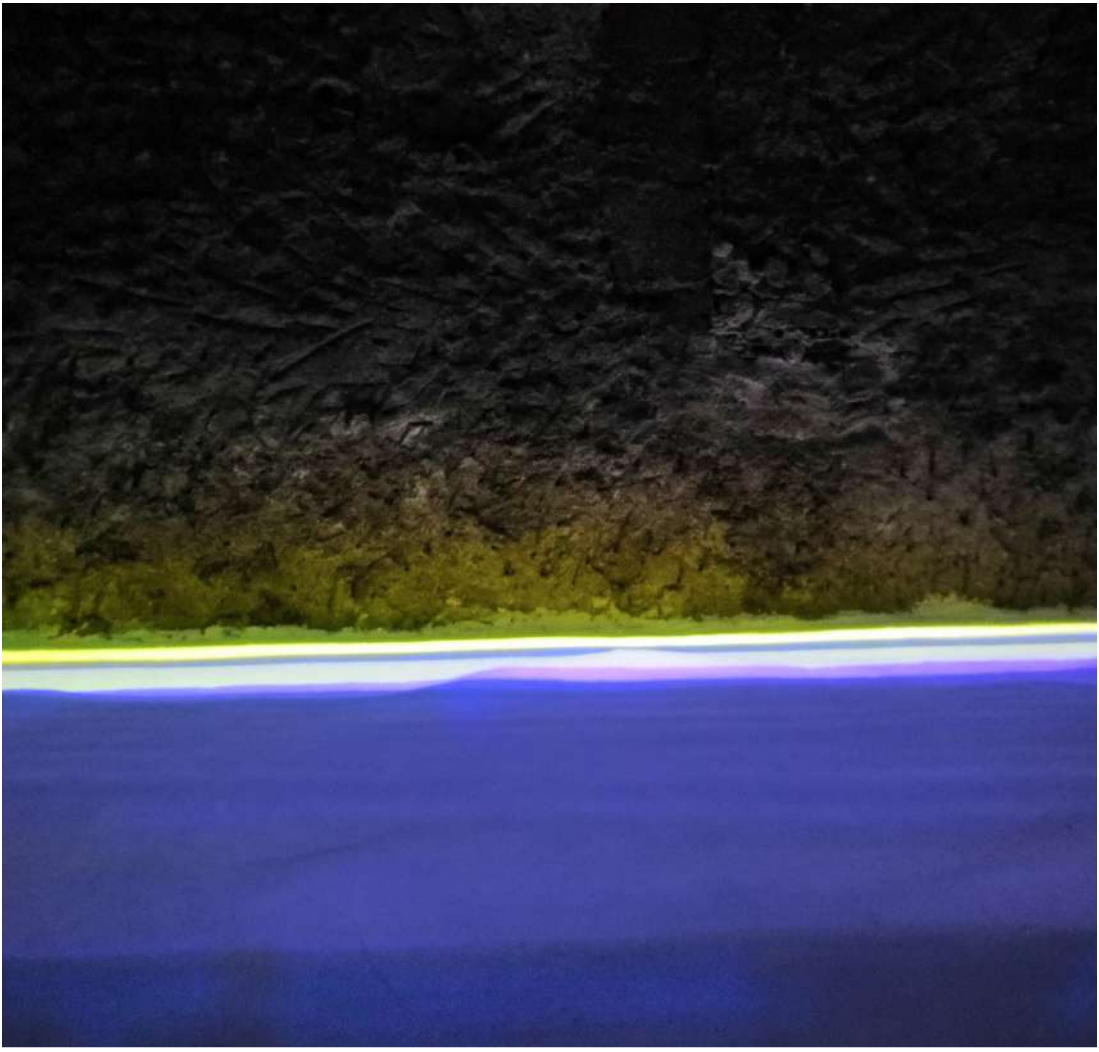


TurbulencesVidéo

revue trimestrielle 104 - Juillet 2019



Turbulences video #104 • Troisième trimestre 2019

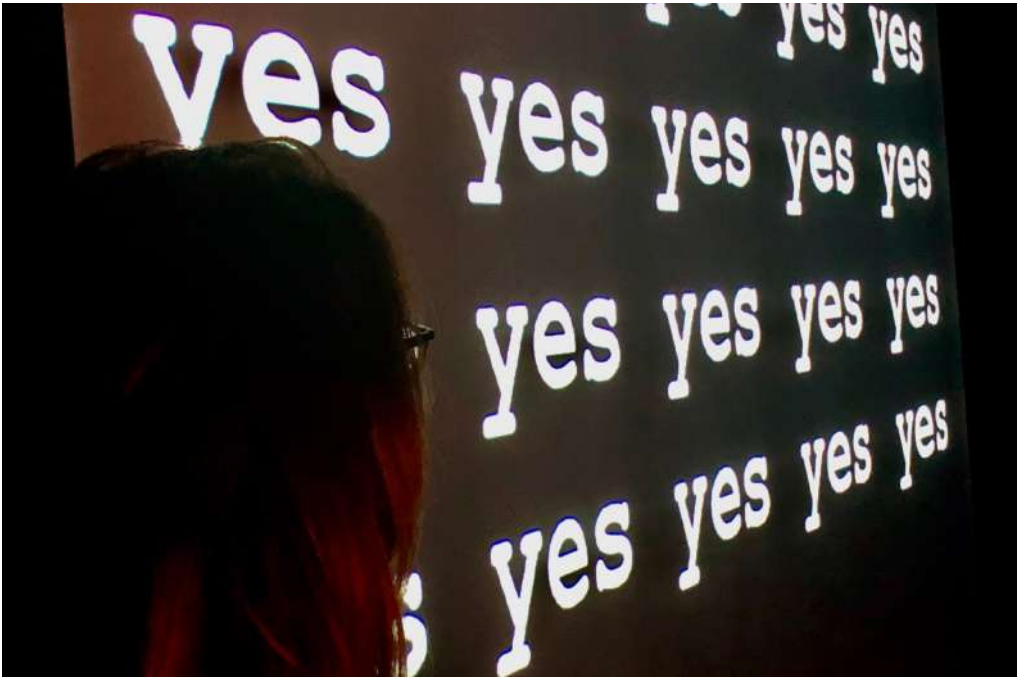
Directeur de la publication : Loiez Deniel • Directeur de la rédaction : Gabriel Soucheyre
Ont collaboré à ce numéro : Isabelle Arvers, Alain Bourges, Geneviève Charras, Regine Debatty, Jean-Paul Fargier, Philippe Franck, Jean-Paul Gavard-Perret, Nina Gire, Gilbert Pons, Gabriel Soucheyre, Karen Verschooren, Culture mobile.
Relecture : Isabelle Arvers, Evelyne Ducrot, Anick Maréchal, Gilbert Pons, Gabriel Soucheyre.
Coordination & mise en page : Éric André Freydefont & Clarisse Gauvreau.

Publié par VIDEOFORMES,
La Diode - 190/194 bd Gustave Flaubert - 63000 Clermont-Ferrand, France • tél : 04 73 17 02 17 •
videoformes@videoformes.com • www.videoformes.com •
© les auteurs, Turbulences Vidéo #104 et VIDEOFORMES • Tous droits réservés •
La revue Turbulences Vidéo #104 bénéficie du soutien du ministère de la Culture / DRAC Auvergne Rhône Alpes, de la ville de Clermont-Ferrand, de Clermont Auvergne Métropole, du conseil départemental du Puy-de-Dôme et du conseil régional d'Auvergne Rhône Alpes.

En couverture de ce numéro :
1. *Imaginary Systems - Dissimilarium 0.1* (2019) - Golnaz Behrouznia & François Donato © Photo : Lucie Beaunaton
2. *Ce qui me manque* (2019) - IsabelleArvers © Photo : Isabelle Arvers

TurbulencesVidéo
revue trimestrielle 104 - Juillet 2019

édito #104



Instant Conversation - About You And Me © Regina Hübner & Gabriel Soucheyre

Oui, malgré toutes les supputations extravagantes autour des mutations de l'espèce, le transhumanisme étant l'ultime et définitive étape, le corps est bien au centre des préoccupations des artistes : le corps dansant, le corps perceptif, le corps support majeur de toutes les sensations, fil rouge de ce numéro.

À découvrir dans le portrait d'artiste, Isabelle Arvers, une carrière de commissaire qui accouche (enfin ?) d'une production artistique forte, *Ce qui me manque* ou cette série de *Mers* présentée en installation lors de VIDEOFORMES 2019, une excellente surprise dans un parcours personnel qui devrait en réserver d'autres : à suivre donc.

© Gabriel Soucheyre - Turbulences Vidéo #104

Sommaire#104

Juillet 2019

Chroniques en mouvement ///

Vagues de Couleur contre Nuage Noir - Par Jean-Paul Fargier (p.5)

C&D - Par Jean-Paul Fargier (p.9)

Jacques Donguy, l'expérience de la poésie numérique - Par Philippe Franck (p.13)

Pastoral, l'Échappée belle - Par Nina Gire (p.22)

Sophie Calle, reine phocéenne - Par Jean-Paul Gavard-Perret (p.26)

Villes inhabitables, une introduction à l'œuvre de Na/Da - Par Gilbert Pons (p.29)

Portrait d'artiste : Isabelle Arvers (p.36-37)

Entretien avec Isabelle Arvers - Propos d'Isabelle Arvers, recueillis par Gabriel Soucheyre (p.38)

Compte-rendu Résidence VIDEOFORMES - Par Isabelle Arvers (p.50)

Interview Hack Circus - Par Isabelle Arvers (p.54)

Games Reflexions - Propos d'Isabelle Arvers, recueillis par Regine Debatty (p.60)

Isabelle Arvers - Propos d'Isabelle Arvers, recueillis par Karen Verschooren (p.71)

Les machinimas - Propos d'Isabelle Arvers, recueillis par Les cultures numériques (p.76)

Rural.Scapes : un lab rural pour artistes, vaches et poulets au Brésil - Par Isabelle Arvers (p.82)

Portrait Vidéo - Isabelle Arvers - Par VIDEOFORMES (p.87)

Sur le fond ///

Les morts ont les yeux bleus - Par Alain Bourges (p.88)

Les œuvres en scène ///

Mutant Stage : une série en chantier ! - Par Geneviève Charras (p.98)

Vagues de Couleur contre Nuage Noir

par Jean-Paul Fargier

Tania Mouraud versus Isabelle Arvers. Désespoir ou ataraxie ? Culpabilité ou innocence ? Dépression ou jouissance ? Deux faces, parfaitement incarnées, des contradictions qui animent le destin du monde actuel.

Plus le temps passe et plus le bel éventail d'installations de VIDEOFORMES 2019 se résume dans mon souvenir à l'affrontement d'un jet purulent d'encre noire dans un ciel serein et d'une ondulation chatoyante de rayures multicolores sur un banc de sable.

Avec, entre les deux, le *TV Buddha* de Paik, magnifique d'élégance concentrée, faisant semblant de ne pas arbitrer entre ces deux états d'âme. Qui se trouvaient déclinés dans toutes les autres œuvres présentées.

Dans la chapelle de l'Ancien-hôpital-général, on était encerclé par des paysages urbains gravement menacés par le souffle noir des fumées pestilentielles d'une industrie qui n'a cure du bien-être de ceux qui habitent la terre. Les stridences assourdissantes enfonçaient le clou du désespoir de vivre dans une telle atmosphère sans pouvoir s'y opposer. Tania Mouraud crie sa colère, son irrédentisme, sa révolte infinie, et après avoir partagé son indignation nous sortons accablés. On a envie de crier avec elle : on sort et il pleut (des particules fines ?). L'artiste aurait dû prévoir un gueuloir où défouler notre souffrance. Car avec la sûreté d'un bourreau bien-pensant, en ajoutant du mal au mal, elle exacerbe notre culpabilité face à notre impuissance.

Dans une cave, taillée dans la roche volcanique, pas loin de Notre-Dame du Port, la sublime église romane de Clermont-Ferrand, après avoir descendu d'interminables marches, on découvre dans l'obscurité un faisceau de lumière coloré



Ce qui me manque (Installation, 2019), Isabelle Arvers © Isabelle Arvers

qui balaye une plage de sable. On dirait que la terre vibre, se soulève doucement, qu'une onde la parcourt. Lentement progresse un jeu de rayures de teintes accordées, violettes, jaunes, vertes, orange, citron, etc. comme un clin d'œil à un Buren déluré. Des haut-parleurs invisibles diffusent des vibrations rassérénantes. On a envie de plonger dans cette atmosphère souterraine et pourtant si céleste. Isabelle Arvers nous offre la clé de l'arc-en-ciel : nous pouvons nous promener dans ses plis contrastés, nous envelopper dans son étoffe nuancée. L'espoir de vivre dans un monde amical nous guérit de nos idées noires, si facilement entretenues par le spectacle de l'inconscience politique contemporaine.

En parcourant les autres salles d'exposition, disséminées dans toute la ville, j'avais l'impression de voir se répéter ce match, moral autant que politique, esthétique autant que psychologique.

Et par exemple, pas plus loin que l'étage au-dessus de la cave d'Arvers, John Sanborn déployait un *Manifeste de la Culpabilité* assez exhaustif et ravageur. Sur un grand écran vertical défile une cohorte de femmes et d'hommes, dont l'auteur en personne, s'excusant de fautes vénielles. Sur un mur voisin, un petit écran horizontal crache les monstruosités de notre monde : guerres, famines, consommations excessives, pollutions, bêtises commerciales, misères, etc. Autant de péchés mortels. La métonymie est parfaite, qui relie les aveux de forfaitures pardonnables (péchés confessés immédiatement pardonnés) aux crimes qui détruisent la planète et sabordent l'existence de millions d'individus. Merci John, on se sent un



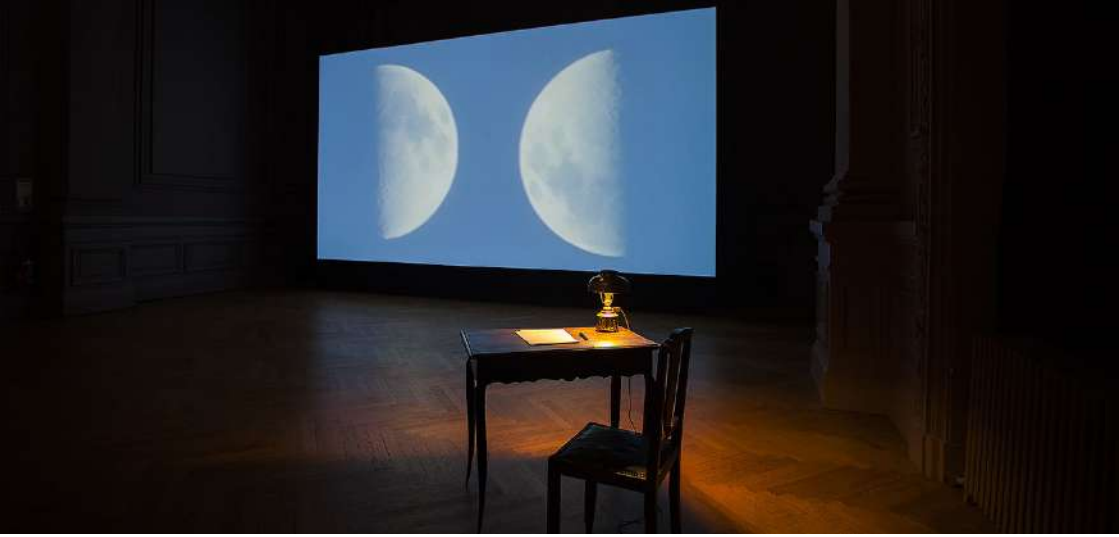
Lulu Blanche (Installation, 2019), Fabien Chalon © Jean-Paul Fargier

peu moins seuls maintenant avec notre mauvaise conscience.

Ou alors, dans la chapelle de l'Oratoire, le panoptique d'Agnès Guillaume, déroulant des scènes de sérénité. Des moutons paissant sous l'œil bienveillant d'un motard arrêté (incarné par Gabriel Soucheyre, dans son plus beau rôle, n'est-il pas depuis plus de trente ans le berger de ce troupeau d'images qui bêlent dans les prés de VIDEOFORMES ?), tandis que monte à l'horizon une lune immense. Ou ce potier qui œuvre devant une fenêtre derrière laquelle dévale un torrent merveilleux de luminosité. Ou ces femmes qui tissent, ces femmes qui prient (telles des saintes de Bill Viola), ces femmes qui caressent des parois immenses de marbre avec le sentiment de pouvoir se blottir dans leurs veines, leurs fentes. Tout ici rassure, propage le calme, la jouissance sans menace.

On voit bien aussi de quel côté se rangent *Les mécaniques intimes* de Fabien Chalon. Il ne faut pas longtemps pour s'apercevoir qu'elles proposent une expérience de la négativité dans laquelle le spectateur est appelé à jouer un rôle. Le visiteur doit appuyer sur des boutons, souffler sur des boules, pour que les évènements parviennent à bon port. Il y a des bateaux pris dans des tempêtes, des planètes suspendues entre deux attractions, des écrans brouillés qui attendent leurs formes : on navigue en permanence entre deux néants. Mais avec le sourire. L'humour annule le drame.

Et ce croisement de deux lunes, imaginé par Regina Hübner. Cela pourrait être inquiétant. C'est



Loving and writing (Installation vidéo, 2019), Regina Hübner © Loiez Deniel

juste, heureusement, le prétexte, l'incitation, à écrire des lettres d'amour : il y a tout le matériel nécessaire sur une table d'écolier. Au clair de la lune, mon amie Pierrette ! Tous les genres sont admis. On peut même voir cette installation comme un plaidoyer pour les transgenres…

Allez, encore un exemple puis on arrête. Au Museum d'histoire naturelle, une curieuse bête vivante, le *Blomoprov*, se tapit, inoculée par VIDEOFORMES parmi les oiseaux empaillés et les cervidés naturalisés. C'est un apport de deux artistes, Fanny Bauguil et Zoltar Petrescu. Ils ont ramené des *Blomoprovs* de Roumanie où ces êtres se développent comme une plante endogène. Sauf qu'il ne s'agit pas de plante mais de structures habitables, d'architectures générées par une bactérie capable de digérer des minéraux et de les transformer en murs, en portes, en fenêtres, en alvéoles, en balcons, formant à la longue de véritables immeubles de plusieurs étages. En savants férus de biologie, de géologie, d'urbanismes du futur, Fanny et Zoltar déroulent leurs découvertes sur un ton irréfutable. Leurs voix sortent d'un enregistreur son, que le spectateur actionne en arrivant sur le site où se trouvent exposés des dizaines de sculptures produites par des millions de bactéries maçonneuses. Un film projeté derrière ces preuves vivantes montre la sortie de terre puis l'élévation progressive de ces bâtiments miraculeux capables de résoudre la crise du logement dans les grandes métropoles d'aujourd'hui mieux qu'un bataillon d'architectes inspirés par Jean Nouvel. J'ai passé presque une heure dans cette installation à me délecter de l'imagination bienveillante de ces deux artistes, qui ont évidemment tout inventé mais qui ont réussi à me faire croire que ce dont ils parlaient existait vraiment. Merci, Fanny, merci Zoltar : avec vous le monde respire enfin. Et se sent mieux en vous quittant.

Si l'on cherche des preuves de l'engagement des artistes contemporains dans le sauvetage du monde, pas besoin d'aller chercher plus loin : VIDEOFORMES 2019 s'est déroulé comme une formidable manif en faveur du combat planétaire contre tous les assassinats. Vive l'art vidéo (et numérique) rédempteur (et drôle).

© Jean-Paul Fargier - Turbulences Vidéo #104

C & D

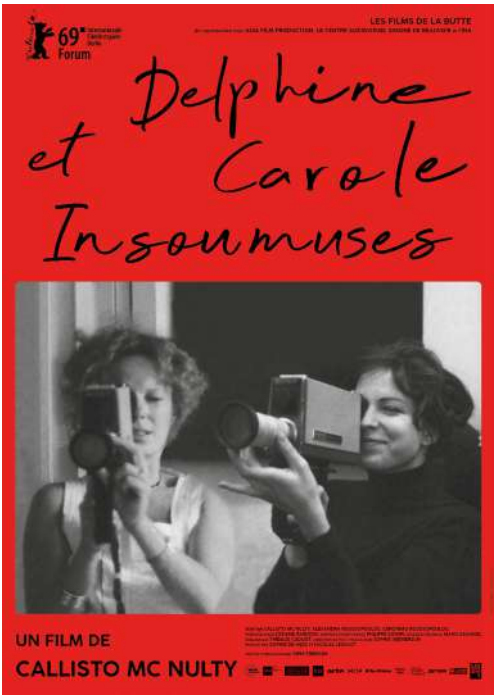
par Jean-Paul Fargier

Elles se sont beaucoup amusées, C et D. Au point d'appeler leur association *Les muses s'amusent*. Elles étaient faites pour se rencontrer. Déjà parce que leurs initiales se côtoient dans l'alphabet. Un signe d'alignement des planètes. Donnant naissance à une nouvelle Géante double. Quelque chose comme les sœurs inattendues de Castor & Pollux.

Dans le film de Callisto, on voit bien comment se forme cette conjonction d'astres errants, déviants, rebelles à tout destin tracé, et quelles trajectoires leur constellation parcourt. Quelles lumières elles émettent ensemble, Carole et Delphine, depuis le ciel de la vidéo sur la terre du féminisme.

Vidéo / féminisme : même combat. C & D c'est la rencontre de deux courants de libération, celui du cinéma qui s'allège de ses pesanteurs (économiques, idéologiques) grâce à l'image électronique, celui des femmes dont le combat renaît des cendres (non éteintes) de Mai 68, relançant les luttes héroïques des suffragettes, auxquelles Delphine rend un hommage vibrant sur un plateau de télévision. Document judicieusement placé à la fin du film de Callisto, comme en écho au récit de Carole au début du film racontant pourquoi elle a acquis sa première unité vidéo, en 1971, avec sa prime de licenciement de *Vogue*, sur les conseils de Jean Genet : « Achète un appareil vidéo et tu n'auras plus de patron ». Ainsi fit-elle et se lança dans la fabrication d'images libres. D'images de femmes surtout. Et l'on voit défiler toutes ces femmes libérées que Carole a filmées, leur donnant la parole dont elles usent comme d'une arme : les filles du MLAC (qui militent pour la liberté de l'avortement et de la contraception en clamant « Mon corps m'appartient »), les pionnières du FHAR, *Front Homosexuel d'Action Révolutionnaire*, qui s'insurgent contre les hétéro-flics, les prostituées de Lyon qui ne veulent plus de macs, les ouvrières de Lip, réduites, comme dit Monique, au rôle d' « arabes », par leurs syndicats. Etc.

La vidéo libère. Mieux que Moulinex. Libère les femmes. Delphine le comprend très vite et va suivre, avec sa copine Io, un stage de formation à la vidéo que Carole dispense. Carole ne sait pas qui est cette femme dont la présence émeut les autres stagiaires. Delphine qui ? Confession émouvante et drôle, rétrospectivement, par Carole de son ignorance : elle n'est pas férue de cinéma et l'actrice de *L'année dernière à Marienbad* (1961), de *Mr Freedom* (1968), connaît pas. Mais cette ignorance, estime Carole, joue en sa faveur. Le terrain d'entente – immédiat – entre C & D se situe d'emblée sur celui du combat des femmes pour leur libération et leur libération d'abord de leurs images (séculaires, imposées, prescrites,



scénarisées). Grâce à la vidéo, certes, mais aussi grâce à une pensée rebelle, *désinhibée* (comme Carole le souligne chez Delphine en admirant la force de ses pulsions transgressives), elles vont entreprendre ensemble (et parfois avec d'autres complices) une série de batailles remarquables, qui resteront dans les annales du mouvement de libération des femmes de la fin du XXe siècle (années 70 / 80, mais pas 90 puisque Delphine meurt en 1990).

Maso et Miso vont en bateau (signé C & D mais aussi Io et Nadja), *Sois belle et tais-toi* (réalisation Delphine, caméra Carole), *Scum Manifesto* (par Carole et Delphine d'après le texte de Valérie Solanas) sont trois « films de guerre » dont le documentaire de Callisto Mc Nulty retrace avec précision la genèse, décrit les dispositifs, mesure l'impact : en tant qu'événements historiques. Doublement historiques. S'inscrivant à l'évidence dans les péripéties glorieuses du mouvement des femmes, mais aussi scintillant comme des prémisses dans la généalogie des formes nouvelles engendrées par la vidéo.

L'exercice par *Miso et Maso* d'un droit de réponse à une émission de télévision, jugée sexiste, droit exercé comme en direct, à coups de graffiti, de slogans inversés, de boucles dévastatrices soulignant un propos odieux (qui aurait pu passer inaperçu), à coups aussi de chansons ironiques (Tout va très bien, madame *le* ministre) et de *lazzi ad feminem* (effrontément adressées à Françoise Giroud, première Ministre de la condition féminine, nommée par Giscard d'Estaing). Toutes ces flèches aiguisées, superbement lancées, formulent pour la première fois une forme de réplique télévisuelle qui mettra du temps à percer mais aujourd'hui pullule sans s'autoriser toutefois la même rage, la même intensité, la même irrévérence. « Ce que Delphine m'a appris, reconnaît Carole, c'est l'irrévérence. Plus la personne était importante, plus elle avait envie de lui rentrer dans le chou. »

Avec *Sois belle et tais toi* c'est dans le chou (visqueux ?) du Cinéma lui-même qu'elle fonce, Delphine, tête haute et poings serrés, comme cette Wonder Woman, qu'elle incarne dans un film de William Klein, où elle bastonne un agresseur macho (scène citée par Callisto comme emblématique d'une fusion de l'actrice et d'un de ses personnages, à égalité avec le rôle de la Fée des lilas dans le *Peau d'Âne* de Jacques Demy). De Hollywood à Paris, résonne une longue salve de protestations (2 heures) émises par une cohorte de stars américaines, de Jane Fonda à Shirley MacLaine en passant par Ellen Burstyn et Barbara Steele, ou d'actrices françaises, de Maria Schneider à Juliet Berto en passant par Marie Dubois, Anne Wiazemsky et Rita Renoir. Donner la parole aux actrices soumises par les conventions du cinéma à la reproduction des clichés sur les femmes



les plus éculés, on ne l'avait encore jamais osé. C'était une grande première, là aussi, et une fois lancé le mouvement ne s'est jamais arrêté : ce ne sont pas les initiatrices de *#MeToo* qui le nieront.

Outre un long florilège de propos percutants des actrices, ce qui est beau dans l'évocation que Callisto fait de cette vidéo fondatrice, c'est le récit de l'expédition effectuée à Hollywood par Carole et Delphine comme une razzia à la barbe de l'ennemi. Lunettes noires, caméra brandie telle une mitraillette, voiture de gangsters : des photos inédites illustrent les souvenirs de Carole, qui avoue même un moment de rivalité qui faillit tourner au clash sur le rôle de la caméra. C veut qu'elle bouge, D préfère que sa fixité favorise l'écoute de celles qui parlent. Comme au Journal Télévisé, argumente D, aussitôt C s'incline, convaincue : la Télé, voilà le modèle, l'alliée, pour vaincre le Cinéma. Bien joué, les filles – je ne peux qu'admirer cette dialectique (je dirai la même chose mais beaucoup plus tard).

Quant à *Scum Manifesto*, sa mise en scène sobre fera vite école. Le dispositif de lecture en plan fixe, hérité de Godard, est bricolé en mieux par nos deux guerrières, qui ajoutent de la triangulation à la frontalité unique. Au lieu d'une personne qui lit face à une caméra, il y a trois visages pour acter le texte. Celui de D qui énonce chaque mot, celui de C qui les tape, les grave, sur / par une machine à écrire, prenant en tenaille l'homme-tronc qui débite des nouvelles dans un JT, un téléviseur occupant le centre, en point de fuite, du cadre. Il y a même un quatrième visage, qui insiste tout au long de cette scène : celui de Valérie Solanas, reproduit sur la couverture du livre que Delphine tient dans ses mains. Le visage de celle qui est alors en prison pour avoir révolvérisé Andy Warhol forme comme un avant plan explosif, un barillet pointé vers la télé, symbole de ce monde cruellement organisé par les hommes, que dénonce le réquisitoire implacable, terrifiant et drôle, du Mani-



feste de celle que la *National Organization for Women* (NOW) a sacré « championne la plus remarquable des droits des femmes ». 3 + 1 : et revoici la dialectique. Etre deux à penser et à fabriquer des images, comme C & D, incline certainement à donner formes vives au jeu des contradictions. Autrement dit : à ne pas parler d'une seule voix.

Ce qu'il y a, pour finir, de merveilleux dans le film de Callisto sur ces deux miss insoumises, c'est que non seulement on a le bonheur de les voir à l'œuvre (ou de les revoir, pour ceux qui, comme moi, les ont bien connues, vivantes) mais aussi le plaisir de les écouter. De les entendre penser. Au fil d'un défilé impressionnant d'archives vidéo (C interrogée par Hélène Fleckinger) et de télé (D interviewée par Anne Sinclair, Michel Drucker, et même Simone de Beauvoir), on est saisi par la proximité, outre de leurs visions, du timbre de leurs voix. Surtout quand elles prononcent le prénom de l'autre. *Carole*, murmure D avec son accent suave, *Delphine*, lance C en scandant doucement chaque syllabe. C & D étaient sœurs de voix.

Dès lors, on ne s'étonne pas que leur histoire commune soit portée jusqu'à nous par un beau film de famille. *Réalisé* par la petite fille de Carole, le film a été *écrit* par / avec les deux enfants de Carole et Paul Roussopoulos : Alexandra et Geronimo. Chacun y a investi sa part d'une transmission qui s'est opérée en famille, dans la proximité des amis qui ne cessaient d'en élargir le cercle. Quand on voit, dès le début, Alexandra lire (à 7 ou 8 ans) la définition du mot *féminin*, cadrée par Delphine fermant un œil derrière la caméra beige à liseré rouge du premier magnétoscope Sony, tandis que Carole veille sur les deux bobines (1 pouce) de l'enregistreur IVC, on se dit que c'est bien parti, qu'on va assister à un retour éblouissant et tendre d'une aventure glorieuse et passionnée, dont notre époque continue, sans le savoir, à s'inspirer. Vidéastes, cinémilitant.e.s, féministes, révolutionnaires, indigné.e.s, irrévérencieux et vicieuses en tout genre : à bons entendeur.e.s, salut !

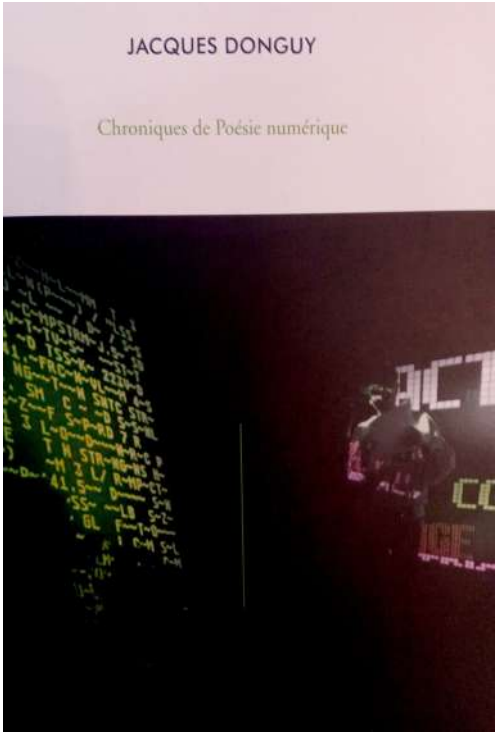
© Jean-Paul Fargier, (30 décembre 2018)
- Turbulences Vidéo #104

Jacques Donguy, l'expérience de la poésie numérique

par Philippe Franck

Depuis le début des années 80, Jacques Donguy mène parallèlement une carrière d'artiste / auteur / performeur intermédiatique pionnier ainsi qu'un travail critique et éditorial très important.

À la faveur de son dernier recueil de textes *Chroniques de la Poésie numérique*[1] et de sa participation au cycle de conférences / rencontres « Écritures numériques – contextes, expériences et enjeux » organisé, en mai 2019, par Transcultures (Centre des cultures numériques et sonores) en partenariat avec Lettres en Voix à la Bibliotheca Wittockiana (Bruxelles) – nous revenons – partant de la poésie sonore puis électronique et aujourd'hui numérique – sur sa trajectoire historique peuplée de rencontres étincelantes avec d'autres créateurs-chercheurs singuliers.



1 - Jacques Donguy, *Chroniques de Poésie numérique*, Patrick Frechet / Les presses du réel, 2019.



Atari de Jacques Donguy - Exposition Reliefs Cassenti, Le Générateur (Juillet 2018) © Bernard Bousquet

1. Quelle a été votre première expérience de poésie sonore / pré numérique ?

La poésie sonore, je l'ai découverte en 1981 avec le livre *Le geste à la parole*[2] , pour lequel j'ai réalisé un entretien avec Bernard Heidsieck. Ce projet était suggéré par Jean-François Bory[3], un ami rencontré à travers Thierry Agullo (artiste / auteur truculent bordelais qui fut aussi le modèle du photographe / peintre Pierre Molinier) quand je vivais dans le Sud-Ouest, qui avait fait une exposition de fers à chaussures, tournant en dérision l'art conceptuel. En réalité, ce fut déjà un livre sur les poésies expérimentales, où j'avais rajouté l'artiste Robert Filliou, auteur de poèmes en petite vitesse.

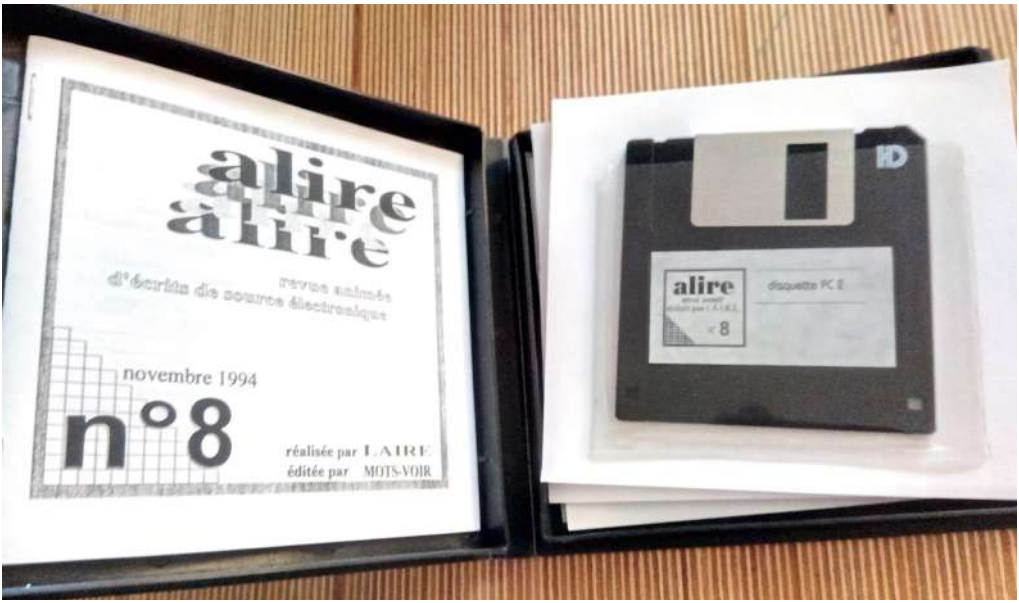
2. Quelles ont été vos principales influences au niveau de ces nouvelles formes d'écritures et en quoi exactement ?

Comme toujours, on est en même temps le théoricien à travers des publications, livres ou revues, et le praticien. Au départ, j'ai été très séduit par le collage, mais sans connaître toute l'histoire du collage, Dada, Kurt Schwitters, etc. Je ne comprenais pas bien la poésie blanche (celle qui est toujours officielle) alors qu'on était dans une critique de la société de consommation. C 'était avant ma découverte des ordinateurs. J'ai toujours aimé considérer l'écriture comme un grand collage susceptible d'intégrer aussi divers éléments technologiques. Je crée « par bribe ».

Pour moi, c'est un processus naturel. L'écrivaine française Nathalie Quintane a aussi joué là-dessus. Dans sa *Leçon inaugurale au Collège de France* (1977), Roland Barthes parlait d'un « roman par fragment ». Pourquoi faudrait-il rester en-

2 - Jacques Donguy, *Le geste à la parole : entretiens avec Julien Blaine, Jean-Luc Parant, Bernard Heidsieck...*, Thierry Agullo, 1981.

3 - Auteur français qui a notamment publié en 1968, l'une des toutes premières anthologies de poésie visuelle internationale.



Revue disquette Alire 8 (1998) - © Transcultures

fermé dans un « vocabulaire sacré » figé dans une langue et des mots hérités des siècles passés ? Il y a encore des résistances. Après que Bernard Heidsieck ait reçu le grand prix national de la poésie en 1991, celui-ci a, comme par un malencontreux hasard, disparu. Nous sommes aujourd'hui dans la possibilité d'un élargissement quasi infini. C'est, en ce qui concerne l'écriture, un Big bang à l'envers, une ouverture vers l'infini qu'il faut saisir.

3.Vous êtes à l'origine du terme « Poésie numérique » (qui fait suite à la notion de « poésie électronique ») au début des années 80 en France qui serait la forme processuelle actuelle – et très variée – de la poésie expérimentale[4] intégrant les technologies digitales. Comment celui-ci est-il né et qu'est-ce qui le caractérise ?

De nombreuses appellations ont été employées. J'explique tout ceci dans mes deux récents livres, *Pd-extended 1 poésie numérique en Pure Data* (2017) et *Chroniques de poésie numérique* (2019), sans oublier le chapitre « Poésies et nouvelles technologies » dans *Poésies expérimentales Zone numérique* en 2007, publié aussi aux Presses du réel. Je voulais éviter ce qui s'est passé avec la poésie sonore, mal nommée, parce que si vous récitez à voix nue devant un public, comme au XIX[e] siècle, cela pourrait s'appeler poésie sonore. Alors que la poésie sonore est liée à l'existence du magnétophone à bande (le fameux Revox) à partir des années 1955, et la possibilité d'extérioriser la voix. Le même phénomène s'est produit avec la poésie numérique, née dans les années 1980 / 85 avec l'apparition de l'ordinateur portable (PC), et qui est devenue un mouvement international avec, notamment, Eduardo Kac aux États-Unis, Augusto de Campos au Brésil, Ladislao Pablo Gyori en Argentine, moi-même en France à partir de 1983.

4 - Dans son avant-propos de *Poésies expérimentales Zone numérique* (1953-2007), Jacques Donguy précise : « Par poésie expérimentale, on entend toutes les recherches sur le langage, par opposition à une poésie qui reprend et continue les formes héritées du passé ».

4.Comment l'écriture francophone se développe-t-elle avec ces divers croisements technologico-numériques dont le langage est, par ailleurs, majoritairement l'anglais ?

Il s'agit bien d'un mouvement international (Portugal, France, Brésil…). Mais c'est en France que celui-ci s'est peut être d'avantage diffusé notamment grâce à la revue *Alire* à partir de 1989 (je figure dans le numéro 8 avec Eduardo Kac et Pedro Barbosa), une revue littéraire sur support informatique, en l'occurrence une disquette. En France, il y a eu aussi l'expérience du minitel, qui a précédé internet, et dont les artistes se sont emparés. On peut voir actuellement les œuvres sur Minitel d'Eduardo Kac dans les collections de la Tate Modern à Londres. Aujourd'hui, il y a des logiciels, et peu importe la langue. Bizarrement, et contrairement à ce que l'on pourrait croire, les Américains sont souvent très conservateurs, voire puritains au niveau du langage, privilégiant la typographie sur l'image. On peut toutefois citer, au début des années 80, Jim Rosenberg considéré comme un pionnier de la poésie électronique puis, dans les années 90, John Cayley qui a réalisé des poèmes sur Macintosh et qui est devenu, par la suite, un théoricien de la littérature numérique.

5.Vous parlez, avec les nouvelles formes d'écritures numériques, d'un élargissement du langage et en même temps vous soutenez que nous ne sommes pas encore totalement sortis du XIX^e^ siècle, pouvez-vous préciser en quoi et expliquer ce qui pourrait apparaître comme une position paradoxale…

La fin du XIX^e^ siècle est bien symbolisée par *Le Coup de Dés* de Mallarmé en 1897, qui est le graphe d'un naufrage. Il y a une telle prégnance du modèle typographique lié à une technologie, celle de l'imprimerie de Gutenberg, que nous n'en sommes pas sortis. Sauf que nous disposons aujourd'hui d'autres technologies que celle de la « print technology », comme le dit Marshall McLuhan, d'abord le magnétophone, puis l'ordinateur, qui a l'avantage de traiter à la fois le son et l'image, nos deux sens principaux. Comme me le confiait Henri Chopin, après une *Revue Parlée* au Centre Pompidou que j'avais organisée et où il interprétait *Les raclements festoyants de Glencoe* (dont un DVD Son@rt sorti 2006 permet de garder une trace), nous disposons typographiquement de très peu de mots (entre 1000 et 10.000), et comment dire par exemple une aurore boréale ? La pensée est mouvante, mais la grille typographique est fixe. Comment rendre à nouveau cette fluidité de la pensée, qui fonctionne plutôt en rhizome (comme l'a développé Gilles Deleuze) qu'en ligne ? D'où l'idée aussi de texte infini (qui m'est propre), car la pensée ne s'arrête jamais, sauf accident.

6.Vous êtes le traducteur complice du poète / essayiste brésilien Augusto De Campos (auquel vous avez consacré récemment la troisième livraison de Celebrity Cafe[5] *avec une traduction jusqu'alors inédite de Autre), à l'origine du mouvement de la poésie concrète et dernier survivant du groupe Noigandres (fondé dès les années 50, avec son frère Haroldo, un autre grand poète et critique brésilien et Decio Pignatari, créateur de « poèmes visuels » et brillant essayiste). Quel a été, pour vous, son apport principal ?*

Une longue complicité nous lie à Augusto de Campos qui a aujourd'hui 88 ans. C'est évidemment quand je me suis rendu compte qu'il utilisait l'ordinateur pour sa création littéraire que cette

5 - *Celebrity Café 03*, Augusto de Campos, Autre, A.D.L.M.N./ Les presses du réel (2018), avec une préface et des notes de Jacques Donguy ainsi qu'une postface de Jean-François Bory.


Celebrity Cafe #03
augusto de campos
tro
U
autre

complicité s'est développée. La première rencontre a eu lieu lors de la préparation du catalogue de l'exposition *Poésure et Peintrie* en 1992, où je suis allé l'interviewer à São Paulo. Ce qui est intéressant avec la poésie numérique, c'est que chacun est parti dans une direction différente. Venant de la poésie concrète, Augusto de Campos a développé des icônes typographiques numériques, inventant de nouveaux alphabets, aux frontières de l'art numérique et de la musique, notamment à travers sa collaboration avec son fils Cid Campos qui est musicien. Grand traducteur d'Arnaud Daniel, de Cummings, Joyce, Pound ou encore Mallarmé, Augusto de Campos se nourrit de Weltliteratur au sens goethéen du terme. Et en même temps, il est impliqué dans son époque, en écrivant, par exemple, des *Contrepoèmes* contre le juge Sergio Moro (précisons que Campos est aussi avocat) qui, dans sa croisade anti-corruption (l'opération « Lavo jato » ou « Lavage express » l'a rendu célèbre), avait fait condamner Lula et que le nouveau président brésilien Bolsonaro a nommé depuis ministre de la justice. A l'époque terrible de la dictature militaire, Augusto De Campos avait créé des « Popcrets » avec des pyramides-yeux (dont certains de certaines personnalités alors poursuivies par le pouvoir pour des raisons politiques) qui ont été exposées dans une galerie. Il était déjà engagé et il le reste encore aujourd'hui avec ses *Contrepoèmes*.

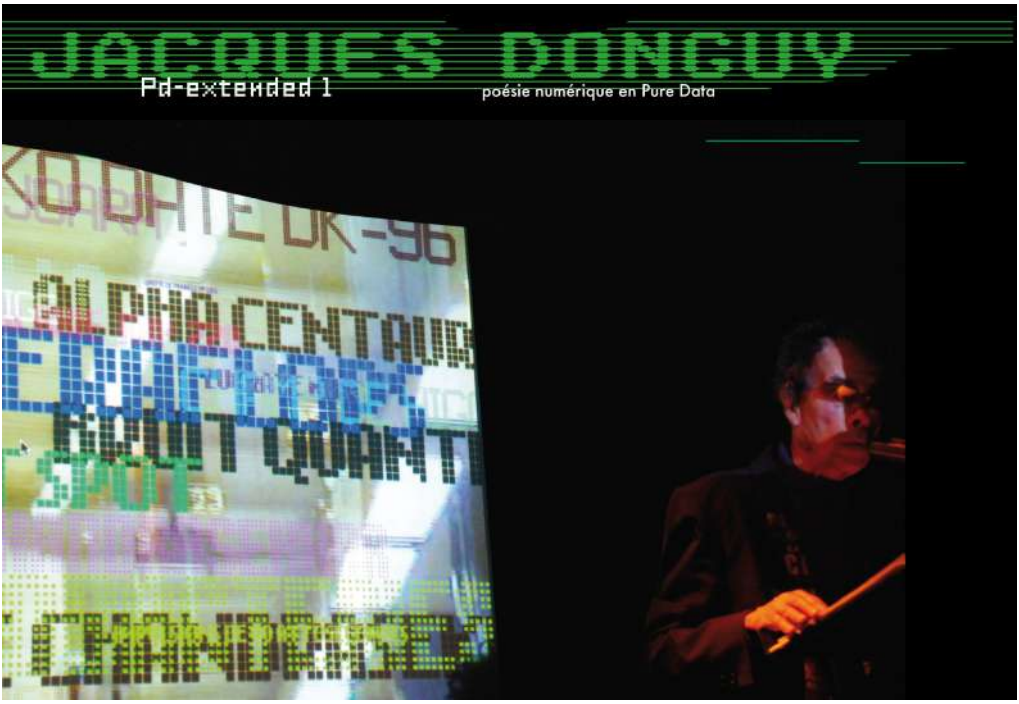
7.Vous avez longtemps été galeriste et avez organisé des expositions d'artistes avant-gardistes importants aussi divers que Herman Nitsch, La Monte Young, John Giorno, Christina Kubitch, Orlan...Comment cette activité a-t-elle nourri votre propre œuvre artistique mais aussi critique ?

La poésie, celle qui n'est pas académique, c'est-à-dire qui n'est pas la copie d'un modèle ancien, ne peut se comprendre que comme un art, un art des mots, un art du langage, et c'est la fameuse anecdote Degas - Mallarmé. C'est ce que dit Augusto de Campos dans la préface à ses *Non poèmes* publiée dans le recueil *Poète moins* aux presses du réel en 2011 : « Je pense que je suis moins poète que musicien, et moins musicien qu'artiste graphique ».

8.Cela nous amène naturellement à votre attrait pour la création sonore. Vous avez présenté (dans votre galerie) ou produit (sur votre label Son@rt), collaboré aussi sur des performances audio-poético-visuelles avec certains. Enfin, vous avez aussi écrit, en 2016, un livre (aux éditions Aedam Musicae) sur le compositeur minimaliste La Monte Young. Quelle est la place du son dans votre parcours ?

Suite à *La Monte Young-Inside of sounds*, je suis en train d'écrire un livre, chez le même éditeur, sur le compositeur / plasticien Charlemagne Palestine. L'idée des éditions Son@rt était celle d'éditions faisant appel au numérique (CD, CD-ROM, DVD). Son@rt existe depuis 1998, et, depuis 2010 est en veilleuse, sauf par exemple ce CD-ROM en MacOS9 Clip-Poèmes d'Augusto de Campos pour permettre le dépôt légal et la préservation de l'œuvre à la BnF. Nous avons publié des musiciens. Dans le catalogue Son@rt, il y a par exemple un CD Charlemagne Palestine (j'ai aussi présenté des expositions et installations de cet artiste « maximaliste » haut en couleurs à une époque où il était moins reconnu qu'aujourd'hui) en sorti 1997 et intitulé *Hommage à Faquin Pandit Pan Nath*.

Le problème est celui de l'obsolescence des technologies. Un CD commence à s'effacer au bout d'une dizaine d'années ; un CD-ROM Mac OS9 n'est plus lisible aujourd'hui. D'où un retour au livre, mais conçu comme un objet numérique,



PD-EXTENDED 1 - Poésie numérique en Pure Data - Éditions les presses du réel - Livre de Jacques Donguy

un fichier numérique transmis directement à l'imprimeur. Pure Data est un programme génératif, avec chaque fois des résultats différents. Le choix esthétique d'une capture d'écran peut justifier sa parution dans un livre. Les technologies s'empilent, elles ne s'éliminent pas. Pour le son, même démarche que pour l'image. Un son (en boucle) peut avoir une signification sémantique, et fonctionner comme une unité de sens. C'est ce que j'utilise (aléatoirement) dans mes performances, pour la plupart consultables sur Internet.

À la galerie J&J Donguy, nous avons présenté, dans le milieu des années 80, Joe Jones, musicien expérimental américain, auteur des *Solar musics* et créateur d'instruments ou encore également associé au mouvement Fluxus, le compositeur et violoniste japonais Takehisa Kosugi, collaborateur de Merce Cunningham. J'ai un attachement particulier à Fluxus car ils travaillaient autour du langage et de l'intermédia (conceptualisé par Dick Higgins) et les « world events ».

En ce qui concerne mes propres performances publiques, elles ont commencé en 1996. En 1998, dans le cadre de la *Revue Parlée* au Centre Pompidou autour du CD-ROM Alire-Doc(k)s, j'avais invité le créateur sonore Jean-Marcel Busson (de l'atelier conduit par un autre musicien / artiste visuel indisciplinaire, Ramuntcho Matta). Pour mes performances de *Poésie numérique*, j'ai surtout collaboré, d'abord avec le compositeur Guillaume Loizillon de 2000 à 2004, puis avec l'improvisateur Étienne Brunet de 2005 à 2009[6] . Avec Guillaume Loizillon, nous nous sommes produits dans différents lieux (à Paris, l'Olympic Café, le Web-Bar, la

6 - Une collaboration dont témoigne le CD *Live in São Paulo* sorti, en 2010, sur le label Son@rt.



Jacques Donguy - *PD EXTENDED 1* (2013)

Ménagerie de Verre), où il retraitait des fragments de ma voix mis en boucle. En ce qui concerne Étienne Brunet, il jouait des sons fournis par moi et mis en boucle (une cafétéria à New York, un oiseau au Brésil…) soit à l'ordinateur, soit sur un clavier, puis à la fin des extraits de sons de voix très courts (sémantique non reconnaissable) de Gilles Deleuze, Maurice Lemaître… Le résultat a été montré dans divers lieux et festivals européens et brésiliens.

Dans tous les cas, il ne s'agissait jamais, en ce qui concerne ces collaborations, de « musique décorative » par rapport à un texte mais d'intégrer des sons détournés et des échantillons à une conception globale (avec des images qui fonctionnent comme une idée sémantique parfois sous forme de courte vidéo parfois en 3D), toujours avec le principe de l'aléatoire et conséquemment une durée qui peut aller d'une vingtaine de minutes à plusieurs heures.

9.Votre dernier ouvrage, Chroniques de la Poésie numérique *est un recueil de textes paru entre 1999 et 2012 dans la défunte revue* CCP (Cahier Critique de Poésie). *Cela rappelle aussi l'importance des revues têtes chercheuses dans le développement des poésies expérimentales mais aussi dans votre démarche. De la revue disque* OU / Cinquième saison sous la houlette de Henri Chopin *à la revue* Doc(k)s *animée par Philippe Castellin qui, en 1997, a publié un numéro historique consacré aux croisements « Poésie & informatique » accompagné d'un CD-Rom auquel, je pense, vous avez participé. Quel a été le rôle de ces publications collectives et comment vous y êtes vous associés ? Qu'en reste-t-il aujourd'hui à l'ère du web ?*

Oui, j'ai participé au numéro *Poésie et Informatique* Doc(k)s-Alire en 1997 par un texte et une intervention sur le CD-ROM, mais surtout j'ai organisé la *Revue Parlée* au Centre Pompidou pour la présentation de ce numéro, à l'époque PC / Mac. Et à cette occasion, j'ai réalisé en public une de mes premières performances de poésie numérique. Aujourd'hui, la revue papier *Celebrity Café* que j'anime avec Jean-François Bory et Sarah Cassenti, joue un peu ce rôle, après la revue *Son@rt* sur CD, CD-ROM et DVD (plus de 50 numéros parus). Il y a aussi des sites web, dont donguy-expo.com où on peut consulter des archives de la poésie sonore et numérique (de Ghérasim Luca à Jean-François Bory en passant par le duo Brion Gysin / Steve Lacy ou encore les frères De Campos)

10.Aujourd'hui quels sont les « auteurs debouts » (en paraphrasant Bernard Heidsieck) et performers intermédiatiques de la jeune génération qui vous semblent particulièrement intéressants ?

Philippe Boisnard, performeur / programmeur / écrivain avec qui j'ai travaillé, est sans doute un des plus intéressants expérimentateurs dans ces écritures numériques hybrides. Il est aussi co-animateur, avec Hortense Gauthier (autre artiste intermédiatique à l'évolution prometteuse, complice de Philippe aussi dans leur duo HP Process) du centre d'art intermédia Databaz (Angoulème). Je pense aussi à Anne-James Chaton que l'on présente souvent comme le fils spirituel de Bernard Heidsieck (inventeur de la « poésie-action » sur lequel vous avez aussi travaillé[7]) qui mène des collaborations fructueuses avec le guitariste Andrew du groupe The Ex et le musicien électronique allemand Carsten Nikolaï (alias Alva Noto). Enfin, j'ajouterais le nom de Joachim Montessuis qui m'a, par ailleurs, publié (comme il l'a fait avec Henri Chopin, un autre père fondateur de la poésie sonore qui l'a beaucoup influencé) dans sa revue sonore *Erratum*. Joachim voulait être poète sonore est aussi un artiste intermédiatique qui a été élève au Studio national des arts contemporains Le Fresnoy. Nombre de ses performances se terminent par un cri, une montée en puissance, un peu à l'instar d'un Henri Chopin contemporain. Il y a donc bien, et particulièrement en France mais aussi à l'international, une relève d'artistes / auteurs / performeurs / expérimentateurs à découvrir et encourager !

© Propos de Jacques Donguy, recueillis par Philippe Franck, (entre Bruxelles et Paris) - Turbulences Vidéo #104

7 - Voir *Variations sur Bernard Heidsieck*, coffret livre collectif et DVD du documentaire Bernard Heidsieck, la poésie en action réalisé par Anne-Laure Chamboissier et Philippe Franck, en collaboration avec Gilles Coudert, paru, en 2015, aux éditions a.p.r.e.s en partenariat avec le CNAP.

Pastoral, *l'Échappée belle*

par Nina Gire

Pour cette *Échappée belle*, le musicien et artiste visuel Christophe Bailleau et le créateur sonore / producteur / auteur Philippe Franck allient leurs multiples compétences avec leur duo Pastoral pour nous livrer un album-concept, premier numéro de la série *Sonopoetics*, dernier-né du label belge « dédié aux sons autres » Transonic, qui croise intimement éléments sonores, poétiques et visuels.

L'Échappée belle est un projet interdisciplinaire et multiforme qui a fait l'objet d'une exposition à l'Alliance Française Bruxelles-Europe pendant l'été 2017. Ici son artefact se compose d'un CD et d'un livret avec des photographies couleur (majoritairement Christophe Bailleau et quelques unes de Julie Maréchal avec laquelle il a collaboré précédemment) en regard des fragments poétiques (écrits en miroir pour l'occasion par Philippe Franck), le tout en format DVD digipack soigné.

Les deux volets de l'objet se découvrent en simultané, encore que la richesse du contenu musical conçu comme une bande-son libre tant pour les photos que pour l'imaginaire qu'elles génèrent, se prête à une écoute à part entière. Des sons électro-acoustiques et des guitares impressionnistes se mêlent à des voix chantées, des murmures et des fredonnements, mais aussi à des éléments concrets. L'ensemble forme une progression résolument apaisante, quasi-cosmique, qui nous enveloppe dans un cocon aux dimensions paysagistes. *L'échappée belle* a été entamée en 2007 – sous forme d'installation audio-visuelle créée pour le festival international des arts sonores City Sonics et reprise, augmentée (avec plusieurs séries) puis finalisée, avec cette sélection, en 2017. Pour le volet musical, le duo a choisi d'intégrer des improvisations non retouchées dans la sélection finale d'un matériel plus conséquent (Pastoral a aussi un catalogue plus post-pop et les deux protagonistes ont chacun de multiples projets collaboratifs), donnant ainsi à cette œuvre multiforme une fraîcheur et une spontanéité qui animent ces dialogues fructueux.

Ici, on croit entendre le bercement des vagues, là, le vent traversant une forêt ou un avion qui s'envole. Et quelle est cette voix qui semble nous susurrer des confidences dans le creux de l'oreille ? Difficile de classer cet item. À dominante ambiante, on retrouve dans l'album également


Pastoral L'échappée belle



Pastoral - *No meaning* (2014) © Production Transcultures / Transonic

des pointes post rock (*Figures* avec ses accords de guitare doucement distordue et ses chœurs célestes), jazz contemporain (les deux *Brève rencontre*, haïkus de guitares croisées sans retouche, le mélancolique *Anna au loin* avec, en invité, le saxophoniste Maurice Charles JJ pour une délicate improvisation finale) ou baladeuses, avec ici et là, en épice, des field recordings. Pastoral aime à hybrider les catégories et à brouiller les pistes.

Ainsi, dans *Lux#1*, des carillons célestes et des échos de cascade sont accompagnés d'un harmonica et d'une guitare quasi bossa nova. On entre en communion avec les éléments d'une nature chatoyante. La séquence électronique obstinée de *Lux#2* nous ramène à notre modernité. De la Terre est née la vie et de celle-ci la technique. Un frédonnement s'élève. Et l'humanité avance guidée par l'astre du soleil. On pense à la rencontre de l'astronaute Bowman et du mystérieux monolithe dans *2001 : A Space Odyssey ; « My God, it's full of stars »*.

En feuilletant le livret de *L'Échappée belle*, on entre dans un univers où l'ordinaire se mêle à l'absurde. Comme une captation poétique et parfois onirique de la vie provinciale wallonne (ce qu'est aussi le quotidien du duo), invitant à ne pas s'arrêter à la banalité apparente de scènes de vie pour y découvrir entre éléments naturels et artefacts civilisationnels, une beauté et une subtilité insoupçonnées. Des tableaux d'un familier devenu singulier, voire étrangers succèdent à des compositions parfois franchement comiques avec des protagonistes fantomatiques. Les fragments poétiques, quant à eux, apportent une mise en lumière particulière à ces segments de vie faussement champêtres.

« Pas de fumée sans feu, pas de feu sans fumée. Une ascension de flammes, une cascade de crépitements, l'odeur du brûlé, encens enivrant de nos premiers émois naturels »



Performance du duo Pastoral (Christophe Bailleau et Philippe Franck) © Production de l'exposition Transcultures

Ce lyrisme concentré, en communion avec la photo de cette jeune femme aux longs cheveux cachant son visage qui s'érige au milieu d'une plante comme sortie du gazon, nous transporte autant que les musiques filmiques de Pastoral. L'on songe à Chateaubriand écrivant, à l'aube du XIX^{e} siècle, dans *René* : « Les sons que rendent les passions dans le vide d'un cœur solitaire, ressemblent au murmure que les vents et les eaux font entendre dans le silence d'un désert ». Une autre « légende » lapidaire, « The speaker is the message », vient éclairer une photographie d'une enceinte sur une chaise en Formica dans une cour. Si la référence à la fameuse maxime du théoricien des médias Marshall McLuhan « *The medium is the message* » est évidente, on peut aussi y voir un joli pastiche de *La Trahison* des images magritienne, dans la pure tradition belge.

Libre à chacun de faire les connexions qu'il souhaite entre les 12 pièces sonores, 23 images et autant d'esquisses textuelles qui composent cette *Échappée belle* sonopoétique.

© Nina Gire (transcultures.be/transonic)
- Turbulences Vidéo #104

Sophie Calle, reine phocéenne

par Jean-Paul Gavard-Perret

Musée Grobet-Labadié, Musée des Beaux-Arts, Muséum d'Histoire naturelle, Chapelle du centre de la Vieille Charité, Château Borély. Du 26 janvier au 22 avril 2019, Sophie Calle règne sur Marseille à travers cinq expositions personnelles, produites par les musées de la Ville de Marseille.

Avec *Rachel, Monique* l'artiste rend hommage à sa mère qui se plaignait de ne pas être présente dans les œuvres de l'artiste. Nul ne sait si sa réincarnation en girafe pourrait la combler... Mais l'artiste rappelle aussi – et avec pudeur – comment elle l'a accompagnée lors de son agonie.

D'une certaine manière *Histoires vraies* complète cette exposition. La créatrice y dissémine des objets qui ont tenu une place sentimentale dans sa vie. Mais là encore de manière énigmatique : certains de ses objets (panier de légumes, poste de télé) n'ont rien de reliquaires muséaux. L'artiste en conséquence y développe un aspect significatif de son œuvre pleine d'humour et qui ne cesse de ruer dans les brancards.

Tout peut y parler à un public large et populaire. *Voir la mer* montre comment dans une ville entourée par l'étendue maritime (Istanbul) certains ne l'avaient jamais vue. L'artiste a filmé leur première fois là encore de manière discrète où se dit un impénétrable. *Le Chasseur Français* propose une autre vision décalée. L'artiste y monte le catalogue des qualités principalement recherchées chez la femme par des individus de sexe masculin en une sélection des annonces de ce journal célèbre entre 1895 et 2010. Sophie Calle s'y fait sociologue autant que poète.

Le travail se complète de *A l'espère*, une suite de messages d'amour qui empruntent leur vocabulaire à la chasse ou au monde animalier. Ces derniers se retrouvent dans *Liberté surveillée*. La plasticienne collectionne des accès aménagés au-dessus et au-dessous des autoroutes pour permettre aux animaux de les franchir et où des caméras à déclenchement automatique contrôlent leurs migrations. Apparaît de fait ce que de telles stratégies peuvent induire par transpositions de l'humain à l'animal.

Parce que ramène à un propos plus récent de l'auteur ; des textes sont brodés en forme d'insert sur les tissus qui dissimulent les photographies et précisent les raisons qui ont justifié de telles prises.



Exposition *Le Chasseur français* (Muséum d'Histoire naturelle) de Sophie Calle / ADAGP, Paris 2019 © Florian Kleinefenn



Exposition *Voir la mer* (Château Borély) de Sophie Calle / ADAGP, Paris 2019 © Florian Kleinefenn

Les cinq expositions de celle qui a l'odeur de sainteté en horreur montrent combien, derrière son exhibitionnisme et ses exhibitions, se cache une extrême pudeur. L'ostentation possède toujours un aspect particulier : il s'agit d'une manière de se soustraire afin de mieux faire surgir les secrets les plus intimes. Mais pas forcément les siens – même si suivre à la trace ou exhiber les traces des « autres » c'est se faire plus petite afin d'en savoir plus de soi en ce qui tient non de la fantaisie personnelle mais de la traversée des désirs selon divers fléchages.

L'histoire de l'œuvre de Sophie Calle est donc l'histoire d'une accession à soi par l'intermédiaire de l'autre sur lequel – peu ou prou – l'artiste joue de son pouvoir de femme afin de créer un renversement des rôles (puisque – apparemment – ce sont les secrets des autres qui sont volés). Mais c'est aussi notre propre histoire – pas la plus reluisante sans doute – que rapporte en filigrane l'artiste dans ses *Histoires vraies* comme dans ses *Cœurs de cibles*.

© Jean-Paul Gavard-Perret
- Turbulences Vidéo #104

Villes inhabitables, une introduction à l'œuvre de Na/Da

par Gilbert Pons

Récit de la performance de Na/Da le 30 mai au soir lors de la Toulouse Hacker Space Factory #10, précédé de réflexions sur son art du dessin.

Non, il ne faut pas humaniser l'architecture.
Jean Baudrillard[1]

Toute l'histoire de l'architecture moderne semble mue par un mythe de la mégastructure.
Michel Ragon[2]

C'est par Edwige Mandrou[3], une artiste habitant à quelques kilomètres de ma maison, que j'ai appris l'existence de sa consœur qui se fait appeler Na/Da ; elle travaille à Toulouse, dans une usine à l'abandon rebaptisée Mix'art Myrys où séjournent également une vingtaine de collègues. La reconversion du lieu remonte au milieu des années 90.

Ayant emprunté une route à quatre voies, puis la rocade, afin de la rejoindre dans le quartier des Ponts-Jumeaux où se trouve la bâtisse abritant ces ateliers de fortune, je me trouvais déjà dans l'ambiance que décrivent ses dessins – une mise en condition aussi favorable qu'imprévue. Pratiqué à l'encre de Chine (plume ou pinceau) le dessin domine en effet dans l'œuvre de Na/Da, chose normale pour quelqu'un qui s'intéresse de près à l'architecture, du moins à certains de ses aspects.



L'enseigne du collectif Mix'art Myrys © Thibaut Calatayud

1 - *Amérique* (1980), Biblio essais, 2000, p. 22.

2 - *Architecture et mégastructures*, dans *Communications*, n° 42, 1985, *Le gigantesque*, p. 74.

3 - J'avais consacré un article à sa performance au *Confort des étranges* : « Paonoptique, quelques métamorphoses d'Edwood M », *Turbulences vidéo*, n° 70, janvier 2011, p. 72-76.

Découvrant les lignes enchevêtrées avec soin de *Disaster* – accrochée au mur, l'œuvre est d'une taille, d'une complexité et d'une précision dans le tracé qui en imposent et défient la reproduction – , j'ai songé d'abord à certaines gravures du Néerlandais Maurits Cornelius Escher, à ses paysages mis en scène d'une façon virtuose, mais où les perspectives, quoique rigoureusement respectées dans le détail, se révèlent trompeuses dans leur agencement très calculé, et déroutantes. En vérité, cherchant à tout prix de possibles références, probablement aussi de quoi me rassurer en nourrissant mon commentaire, c'est aux *Prisons* de Piranèse, voire à Marinetti, à son *Manifeste du futurisme*, que j'aurais dû plutôt penser – un avatar supplémentaire de ma tendance à procrastiner… Quoi qu'il en soit, et même quand elle aborde des matières fluides, le ruissellement des eaux en particulier, ou la violence de l'océan, son œuvre graphique est d'une belle cohérence.



Disaster - (2017-2018) - Na/Da - Encre de Chine sur papier (détail)



Échangeur - De la série *TK* (2012) - Na/Da - Encre de Chine sur papier

C'est le rapport entre le côté massif des infrastructures en béton armé bordant les autoroutes, celui des piliers soutenant ponts et échangeurs, c'est le rapport entre les ceintures périphériques, leurs alentours arides, et la vitesse[4] que leur présence met en valeur qui fascine l'artiste ; une vitesse que traduit à merveille l'absence de tout mobile, comme de tout être vivant d'ailleurs, dans ses paysages urbains. Dans une page célèbre sur Eugène Atget[5], Walter Benjamin avait été frappé à juste titre par le spectacle d'un Paris vidé ou à peu près de ses habitants. Ici, dans un environ-

4 - « Le mouvement à lui seul est constitutif d'un certain bonheur mais l'euphorie mécanicienne de la vitesse, est autre chose : elle est fondée, dans l'imaginaire, sur le miracle du déplacement. La mobilité sans effort constitue une espèce de bonheur irréel, de suspens de l'existence et d'irresponsabilité. La vitesse a pour effet, en intégrant l'espace-temps, de ramener le monde à deux dimensions, à une image, elle tient quitte de son relief et de son devenir, elle rend en quelque sorte à une immobilité sublime et à une contemplation » (Jean Baudrillard, *Le système des objets* (1968), Gonthier Médiations, 1972, p. 82). Cinquante ans plus tard, au nom de la sécurité, à cause de la pollution consécutive également, la vitesse a passablement perdu de son pouvoir de séduction et de son prestige, disons « démocratique » ; quant aux courses de professionnels, rigoureusement encadrées, elles ressortissent au spectacle, je veux dire aux jouissances par procuration.

5 - « Il est remarquable que presque toutes ces photos sont vides. Vides les fortifs à la porte d'Arcueil, vides les escaliers d'apparat, vides les cours, vides les terrasses des cafés, vide, comme il se doit, la place du Tertre. Non pas solitaires, mais sans atmosphère. La ville, sur ces images, est inhabitée, comme un appartement qui n'aurait pas encore trouvé de nouveau locataire » (*Œuvres* II, « Petite histoire de la photographie » (1931), Folio essais, 2001, p. 312). La raison en est simple, elle est technique ; la durée des temps de pose nécessitée par son matériel encombrant, lourd et archaïque, plusieurs dizaines de minutes ou davantage, effaçait du champ considéré personnes, animaux et objets en mouvement.



Tunnel - De la série *TK* (2012) - Na/Da - Encre de Chine sur papier (40x55cm)

nement hostile aux piétons[6] – on ne marche pas, on se contente de rouler – , se devine seulement ce qu'on appelle le filé, la trace floue, en suspension dans l'air ou au ras du bitume, laissée par les voitures ou les camions après leur passage éclair.

Je pointais dans le titre de cet article le caractère inhospitalier de ces mégalopoles résumées pour ainsi dire à leur périphérie et aux moyens d'y accéder, aux pénétrantes ; ce n'est qu'en partie exact, leurs anneaux de vitesse superposés, entrelacés, font de ces villes des espèces de Luna Parks à l'usage exclusif des conducteurs de bolides et autres amateurs de sensations fortes, d'autant que nul sens interdit, nul radar, nul obstacle, ne risque d'affaiblir la sensation grisante de rouler sans cesse à tombeau ouvert. Paul Virilio décrivait bien ce phénomène : « N'aller nulle part, voire tourner en rond dans un quartier désert ou sur un périphérique encombré, semble naturel au voyeur-voyageur. Par contre, s'arrêter, stationner, sont des opérations déplaisantes et, même, le conducteur déteste aller quelque part ou vers quelqu'un » (*Esthétique de la disparition*, Balland, 1980, p. 78-79).

Jusqu'ici, chose bizarre sans doute, j'ai procédé comme si Na/Da, installée tantôt en plein milieu de la voie, tantôt sur une passerelle, voire à la place d'un oiseau ou d'un drone, avait capté en direct le mouvement des véhicules après avoir restitué les impressionnants volumes d'un décor conçu par un urbaniste malade ; comme si sa situation, souveraine à maints égards puisqu'elle démarre à partir d'une feuille blanche, était assimilable à celle d'un contrôleur face aux écrans de vidéosurveillance, hypothèse que la variété de ses cadrages pourrait bien corroborer. Nombre de dessins, d'une composition recherchée, hypothèquent néanmoins cette

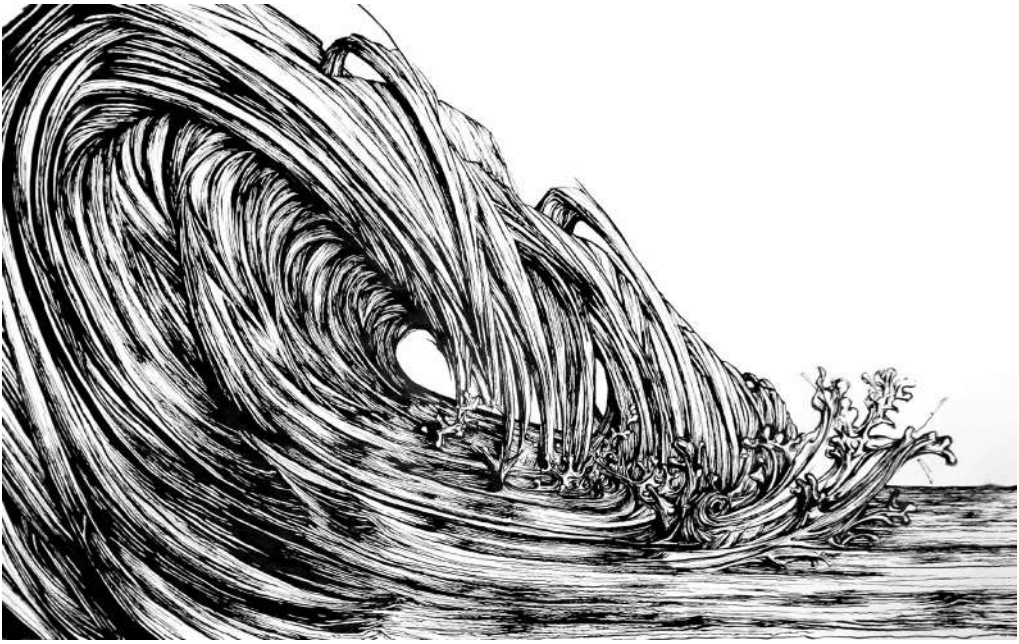
6 - Ironie de l'histoire, l'endroit où la dessinatrice passe l'essentiel de son temps est une ancienne fabrique de chaussures qui a fermé ses portes il y a une vingtaine d'années.



Octopus (2016) - Na/Da - Encre de Chine sur papier (141x102cm)

conjecture. On sait qu'en multipliant les points de vue décalés, en les faisant cohabiter sur la même toile, le cubisme a rompu avec la perspective héritée de la Renaissance et renouvelé ipso facto la manière d'envisager la réalité concrète à travers natures mortes, paysages et portraits ; j'ignore en revanche si, un bon siècle après la révolution entamée par Braque et Picasso, Na/Da se réclame d'un tel mouvement, ou d'une telle attitude, j'ignore également si cette généalogie furtive de son activité picturale lui paraît pertinente ou relève du péché mignon, du travers que j'avouais plus haut. La structure de *Disaster*, sorte de mosaïque dont les jointures entre les divers morceaux ont été englouties, me fait penser malgré tout à une savante combinaison s'inscrivant peu ou prou dans cet héritage. Comparaison trop simple, à vrai dire. C'est d'une façon dynamique que l'artiste effectue le montage de ses divers plans, d'ailleurs ce ne sont pas des plans, plutôt des espaces courbes et pour ainsi dire troués, qu'on dirait déformés, voire partiellement avalés par des forces sous-jacente ; tour à tour rigides et flexibles, les mondes tracés à fleur de page par Na/Da ne sont pas nécessairement gouvernés par les lois de la géométrie euclidienne.

Jusqu'ici, j'ai tenu pour fixe la position de l'artiste – on ne peut dessiner avec une rigueur et un souci du détail pareils qu'à la condition d'avoir des points d'appui stables ; mais il me semble que c'est la vitesse, la sensation de vitesse surtout, qu'elle tient à rendre dans ses travaux, et l'anamorphose du décor, l'étirement des masses architecturales, tient moins à des glissements du terrain sur lequel ils sont bâtis qu'aux effets produits par les déplacements imaginaires du corps de la dessinatrice. On objectera que d'une œuvre à l'autre le point de vue varie et que certains dessins montrent davantage un monde disloqué, les résultats d'un cataclysme réel, que les parois gondolées d'un tunnel parcouru à un train d'enfer.



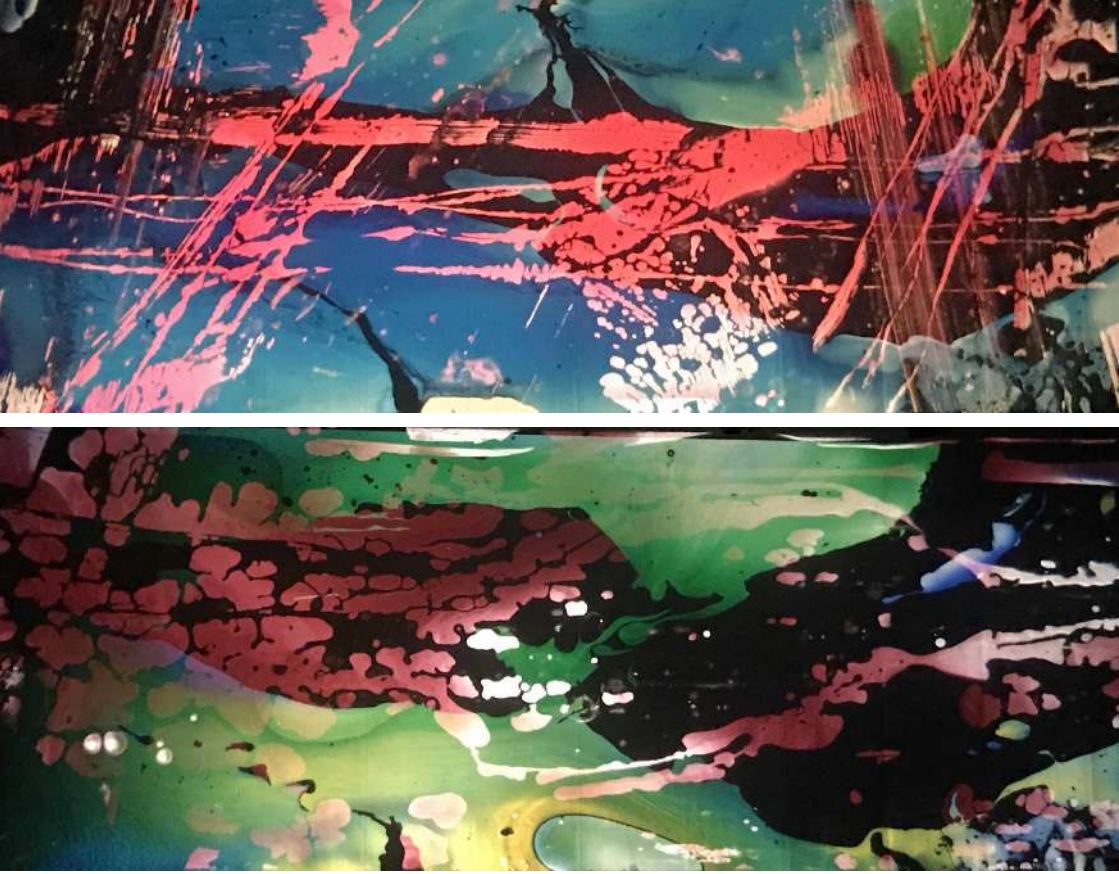
Close-out (2017) - Na/Da - Encre de Chine sur papier (196x117cm)

Tunnels, entonnoirs, voies conduisant on ne sait où, forment un système alambiqué qui tient du labyrinthe ; pour autant, si nul Minotaure n'y est embusqué afin de dévorer des yeux le spectateur imprudent qui s'y est aventuré, un fil d'Ariane doit bien exister, peut-être même plusieurs. Il n'est pas facile, en effet, de rendre compte d'une façon globale ou synthétique de cette œuvre dont la multiplicité des niveaux, des plis et des sinuosités, perturbe les attentes et déjoue les interprétations que sa forte présence a suscitées… Demeure le mode rhapsodique, ce pis-aller superlatif, mais il a déjà servi.

J'avais relevé précédemment l'absence de vie dans cette grisaille urbaine, du moins l'absence d'une vie repérable à ses aspects les plus saillants à l'échelle qui est la nôtre. Mais le regard de Na/Da s'attarde peu en surface, les lignes de force requièrent autrement son intérêt que la peau des choses – attitude somme toute compréhensible pour une artiste dont le trait à la fois épais et incisif sillonne l'espace en tous sens. À l'instar du photographe Andreas Feininger[7] ou de l'historien d'art René Huyghe[8], frappés l'un et l'autre par les analogies structurelles, de nature le plus souvent mathématique, entre des choses et des êtres pourtant fort éloignés quant à leur origine, qu'elle soit naturelle ou artificielle, c'est avec son pinceau effilé que l'artiste souligne ou exalte ces correspondances. Enroulements, volutes, boucles, vrilles, spirales, autant de phénomènes physiques et biologiques, anatomiques également, de motifs artistiques, marquant son univers pictural – ils abondent également parmi les *Déluges* de Léonard. Ces villes tentaculaires qui inspirent son inventivité – l'un de ses dessins est baptisé *Octopus* – tiennent à la fois de la machine et de

7 - *Andreas Feininger*, Morgan, 1973 ; *The Anatomy of Nature*, Dover, 1979.

8 - *Formes et forces, de l'atome à Rembrandt*, Flammarion, 1971.



Capture d'écran effectuées lors de la performance (voir vidéos en fin d'article) - Na/Da ©Gilbert Pons

l'organisme, du mécanique et du vital ; d'ailleurs, c'est le même vocabulaire qui est mis à contribution par les scientifiques dans l'un et l'autre cas : circulation, réseaux, embranchements, canaux, écoulements, tubes, artères, boyaux, entrailles ; dans un article demeuré célèbre[9], l'épistémologue Georges Canguilhem avait pointé l'importance heuristique de ces modèles.

Comment ne pas être saisi par la proximité, intentionnelle ou pas, de cette vague agressive (*Close-out*), une vraie lame, bien aiguisée, seulement praticable par des kamikazes du surf, avec les sabots griffus et palmés des *Chevaux de Neptune*, du peintre anglais Walter Crane (1893) – les grandes marées avancent, dit-on, à la vitesse d'un cheval au galop. Et comment ne pas l'être non plus par sa parenté avec l'une des estampes les plus célèbres d'Hokusai, encore que le Mont Fuji ait été submergé et que les embarcations représentées par l'illustre Japonais aient apparemment chaviré sous les assauts violents et répétés d'éclaboussures dont certaines sont transformées en pointes de flèches ou de lances. Négligeant ses côtés paisibles, sa douceur rassérénante – nul végétal dans son œuvre – , c'est la force destructrice de la nature que Na/Da met ici ou là en scène dans ces paysages exécutés d'une main hardie.

Si c'est avec une probité évidente, au moyen d'un simple pinceau trempé dans de l'encre de Chine, que l'artiste suggère la présence de l'élé-

9 - *Études d'histoire et de philosophie des sciences, « Modèles et analogies dans la découverte en biologie »* (1961), Vrin, 1968, p. 305-307.

ment liquide : remous, reflets, rouleaux, bouillonnements, écume, traités parfois à bout portant, c'est à un appareil détourné de sa fonction initiale qu'elle recourt afin de donner à voir ce qui se passe au fond des encriers, modestes puits où végète la substance de ses œuvres à venir, leur préfiguration incertaine et passagère. Après avoir étalé avec une brosse diverses mixtures huileuses et à l'odeur entêtante sur la plaque en verre d'un rétroprojecteur, sa palette en quelque sorte, elle remue à l'aide d'un pinceau ou d'une baguette ces flaques peu épaisses qui fluent et refluent dans la lumière, qui s'interpénètrent sans se mélanger. Accompagnés par les nappes sonores du compositeur Thomas Bigot, complice de Na/Da pour l'occasion, des rigoles, des courants, des méandres, des tourbillons aux couleurs subtiles, surgissent ici ou là, pour se dissoudre peu après, dans ce qui ressemble étrangement à la carte géologique d'un territoire en formation. Bref, sur le mur blanchâtre qui tient lieu d'écran, c'est à diverses phases d'une cosmogonie en réduction que l'on assiste, source ou parente de ce que montrent quelques-unes de ses compositions monochromes. Outre leur puissance hypnotique, ces figures dont l'existence éphémère décourage les tentatives de dénomination révèlent quelque chose comme l'envers de son activité, le versant resté invisible, cela-même dont ses dessins sont l'avatar épuré, définitif. Suivant des yeux les menues turbulences consécutives aux gestes improvisés de l'artiste, les stries balafrant soudain l'image, les embardées aussi, les dérapages imputables sans doute à la fatigue ou à l'émotion, plus que le célébrissime *Mystère Picasso*[10], c'est l'intrigant documentaire du photographe Hans Namuth[11] sur la technique du dripping adoptée par Jackson Pollock (1951) qui, *mutatis mutandis*, m'est revenu d'emblée en mémoire – toujours cette manie des associations d'images !

« Vivre, c'est passer d'un espace à un autre, en essayant le plus possible de ne pas se cogner », remarquait finement Georges Perec[12] ; cette phrase s'appliquerait assez bien, je pense, à l'activité de Na/Da, malgré ses excès de vitesse, les chocs et les accidents provoqués – mais ils sont imaginaires.

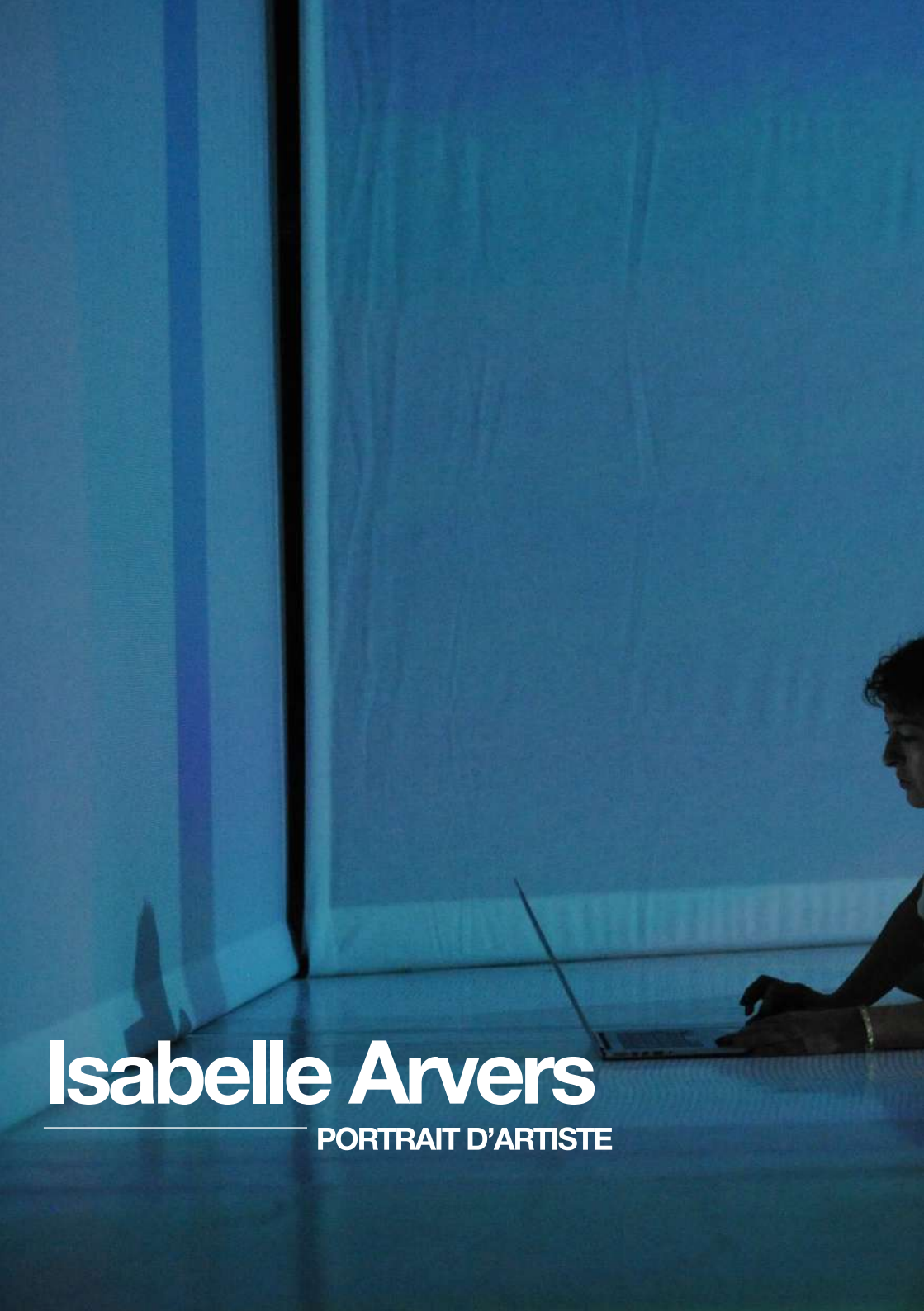
© Gilbert Pons (mai 2019)
- Turbulences Vidéo #104

Site de Na/Da : https://www.na-da.xyz/
Quelques vidéos récentes de l'artiste :
- https://vimeo.com/326926879
- https://vimeo.com/327590188
- https://vimeo.com/326921278
- https://vimeo.com/326446665
- https://vimeo.com/326435968
- https://vimeo.com/246791166

10 - Film tourné en 1956 par Henri-Georges Clouzot.

11 - On en trouve une version, de qualité technique hélas médiocre, sur Youtube : https://www.youtube.com/watch?v=hrav970iPkg

12 - *Espèces d'espaces,* Galilée, 1974, p. 14.



Isabelle Arvers

PORTRAIT D'ARTISTE



Isabelle Arvers dans *Cross by* © Hélène Göhring

Entretien avec Isabelle Arvers

propos recueillis par Gabriel Soucheyre

Je suis née en 1972,

dans la clinique Montsouris à Paris dans le 14ème arrondissement.

À cette époque, mon père était ingénieur électromécanicien dans une société de panneaux de particules, et ma mère, auparavant pianiste, était animatrice dans une MJC (Maison des Jeunes et de la Culture) communiste dans l'Eure à Gisors où mes parents habitaient, dans une petite ville de Normandie à moins d'une heure de Paris.

Je suis la dernière de cinq enfants, et je suis arrivée dix ans après le quatrième. Mes frères et sœur avaient entre dix et seize ans quand je suis née. Mon frère aîné était médecin militaire. Ensuite, dans le civil, il est devenu addictologue. Le second fait de l'informatique documentaire, il a une société qui s'appelle AJLSM. Il a développé PLEADE, une application open source pour la publication et l'indexation d'archives en ligne, après avoir fait les beaux-arts à Bordeaux. La troisième, Fabienne, est journaliste et critique dans le spectacle vivant, et elle est responsable de la rubrique « Scènes » aux Inrocks. Le quatrième de mes frères a fait Science Po et a eu un journal culturel à Bordeaux qui s'appelait « Quais », il travaille actuellement pour la maison des associations à Paris.

Ma mère – Colette – a aujourd'hui quatre-vingt-six ans. Son père était anarchiste libertaire, il était parti de chez lui en Ukraine à l'âge de douze ans. Il a eu une formation pour devenir tailleur en Autriche. Il a ensuite traversé différents pays pour venir jusqu'en France. Il a donc donné une éducation à ma mère assez peu courante pour l'époque, car à trois ans elle était sur ses épaules avec son petit bras levé pendant les manifestations du front populaire. Il lui a appris à lire avec *Épictète et Marc Aurèle* qu'elle devait retenir par cœur. Le soir, elle était inscrite aux Jeunesses Musicales et il l'emmenait avec lui quand il allait voir Guillaume Duncan, qui était aussi anarchiste libertaire et qui animait un cercle de philosophie à Paris. Elle avait la possibilité d'aller à l'école uniquement le matin, elle allait au Cours d'Hulst, et l'après-midi elle pouvait apprendre le piano. Mon grand-père était un pacifiste, qui parlait une dizaine de langues, humaniste et très cultivé bien que totalement autodidacte. L'éducation donnée à ma mère lui a permis d'appréhender la vie de manière très ouverte et originale, je pense, pour son époque. Par exemple, à l'âge de vingt ans, elle était déjà adhérente au Nid, une association fondée par un prêtre et une ancienne prostituée pour soutenir ces dernières.



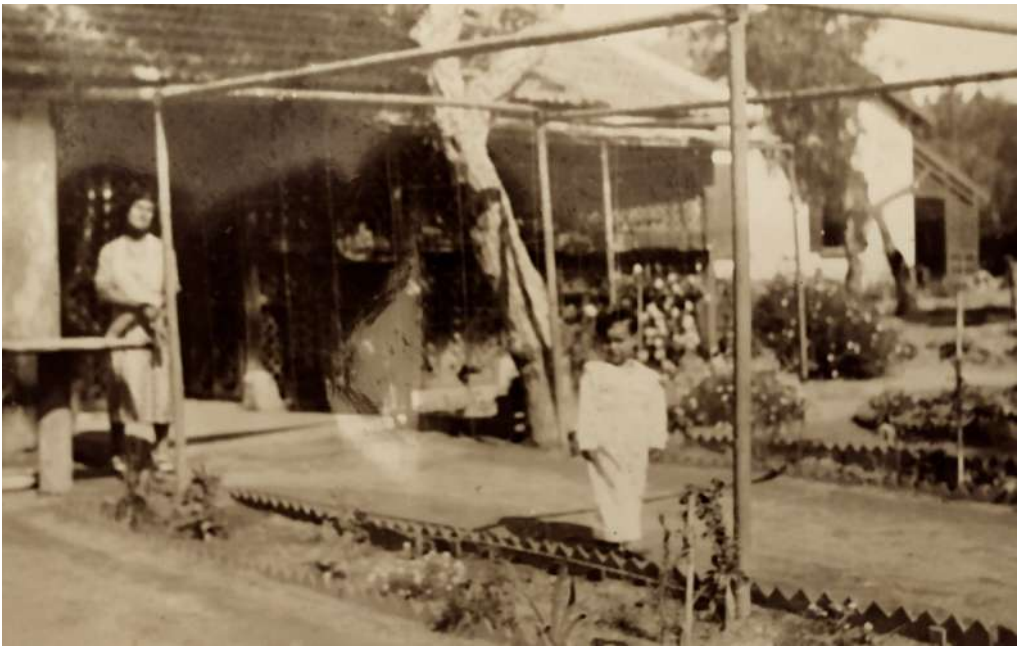
Colette – la mère d'Isabelle Arvers – à 9 ans (commune de Marsat - 1942) © Grand-père d'Isabelle



La mère et le grand-père d'Isabelle Arvers

Elle avait une tante qui était aussi très féministe, à la suite d'un viol qu'elle avait vécu petite lorsqu'elle avait été placée dans des familles de fermiers. Donc il y avait un ferment très féministe qui a beaucoup influencé ma maman. Ma mère était féministe, elle l'est toujours, et militante. Elle s'est investie dans un grand nombre de causes : elle a fait partie de Solidarnosc, de Aïda. A l'époque où je suis née, elle défendait les réfugiés politiques, elle les aidait à sa manière. C'est une personne qui a défendu beaucoup de causes, qui est très engagée, une catholique de gauche. Elle est catholique car son père, bien que juif, a insisté pour qu'elle soit baptisée. Anarchiste libertaire, il n'était pas pratiquant et même complètement athée. Mais lorsqu'il a appris que notre famille avait perdu cinquante personnes dans ce qu'on appelle la Shoah par balles (les nazis tiraient sur les juifs, et ceux qui ne mouraient pas directement étaient enterrés vivants dans des fosses communes. On dit que dans cette région de l'est, on voyait la terre bouger pendant leur agonie), il a dit à ma mère que personne ne devait plus jamais savoir qu'ils étaient juifs. Ils l'ont donc baptisée et lui ont fait promettre de ne jamais dire à ses enfants que leur grand-père était juif. C'est seulement à la mort de mon grand-père qu'elle nous l'a révélé. J'avais quatre ans lors de son décès, donc j'ai été la première des enfants à savoir que mon grand-père était juif et à pouvoir me construire avec cette donnée, contrairement à mes frères et sœur qui étaient déjà grands. C'est pour cette raison que ma mère est catholique, et nous aussi.

Ma mère a grandi à Paris. Mon grand-père est arrivé à Paris dans les années vingt, il vivait dans les hôtels. Il a vécu toute la période de la bohème, vivant dans des hôtels pendant près de dix ans et c'est ainsi qu'il a rencontré Fujita, Guillaume Duncan et bien d'autres. Et pour finir, ce qui est



Le père et la grand-mère d'Isabelle Arvers

assez original est que, par exemple, ma mère a fait partie de chrétien SIDA ou du réseau Santé SIDA, un engagement qui n'est pas forcément courant chez les catholiques. Elle a laissé des traces en moi, je suis formatée par cet héritage féministe et anarchiste, libertaire. Dans la famille de ma grand-mère auvergnate il y a eu aussi des communards, la résistance à l'ordre établi est donc familiale !

Mon père, quant à lui, est né au sud de la Tunisie à Gafsa un peu avant le désert. C'est souvent de là que partent les révolutions en Tunisie, car c'est un endroit très pauvre qui vit uniquement des mines de phosphate. Cet endroit n'est pas soutenu par la Tunisie car ce n'est pas du tout touristique. Mon grand-père venait de Saumur, il avait été envoyé dans une caserne en Algérie. Là-bas, il avait un ami qui était analphabète et qui avait une correspondante en Tunisie. C'était donc mon grand-père qui écrivait pour cet homme. Puis un jour, cet homme est mort, mon grand-père est donc parti en Tunisie pour prévenir sa correspondante. Quand cette famille de maltais a vu arriver ce français, ils se sont dit qu'ils voulaient le garder, lui apprendre un métier et le marier à leur fille. Ils lui ont donc appris le métier de cheminot et il a épousé leur fille, ma grand-mère et ils ont eu mon père, puis un autre garçon peu de temps après.

Mon grand-père n'a pas supporté les conditions d'hygiène dues à la pauvreté du sud Tunisien. Mon père nous racontait que, pour se soigner, il n'y avait que de l'huile d'olive, de l'harissa et du pétrole. Quand mon père a eu quatre ans, mon grand-père est décédé d'un ulcère mal soigné. Ensuite, ma grand-mère maltaise et sa sœur se sont occupées d'un hôtel et mon père a donc été élevé par de « fortes » femmes, qui vivaient seules au Ksar. Il s'est retrouvé, très jeune, le seul homme de la famille. Puis ma grand-mère a été poignardée



Photo de classe de Sœur Valéry Marsat

par un homme qui essayait de voler la caisse de l'hôtel. Elle n'est pas morte sur le coup, mais cela a déclenché chez elle un diabète.

Par la suite, pendant la guerre, lorsque les nazis sont arrivés en Tunisie, les français sur place ont laissé ma famille sur le carreau en prétendant qu'il n'y avait plus de français dans la famille et qu'il n'y avait aucune raison pour qu'ils les emmènent avec eux en France (car mon grand-père français était décédé alors). Les tunisiens ont caché ma famille, ils ont eux aussi vécu et survécu sous terre. Ma grand-mère s'est suicidée en mangeant du sucre qui a aggravé son diabète jusqu'à la limite. Mon père s'est alors retrouvé seul avec sa tante. Il n'a pas réellement eu d'enfance. Il a eu son premier livre à dix-huit ans. Par la suite, en tant que boursier, il a eu l'opportunité d 'accéder à une école d'ingénieur en France, et c'est lors de son cursus d'ingénieur à Clichy qu'il a rencontré ma mère, qui habitait en face de son école.

C'est compliqué pour mon père, car il est né en Tunisie mais d'un père français et aura eu une éducation maltaise, tunisienne, puis française, à son arrivée à Paris. En faisant des recherches, j'ai appris que sa famille maltaise était allée au XIX^{e} siècle en Algérie afin d'obtenir la nationalité française pour sortir de la pauvreté, et qu'ensuite ils s'étaient installés en Tunisie. Donc finalement, ils étaient maltais mais avaient déjà la nationalité française. Par ailleurs, la grand-mère de mon père avait adopté deux petits enfants qui s'étaient échappés de caravanes d'esclaves maliens, qui ont grandi, se sont mariés et ont eu des enfants ensemble. Et l'un de leurs enfants a été le frère de lait de mon père, ils ont été élevés par la même nourrice. En



Isabelle Arvers et son meilleur ami d'enfance, Hicham Romanos

conséquence, mon père a appris l'arabe avant le français et avait un frère de lait malien.



Le père d'Isabelle Arvers (à droite) et son frère de lait

Avec ma famille, on déménageait tous les trois à quatre ans car mon père, en tant que directeur technique dans des usines de bois, relevait celles qui rencontraient des problèmes. Il refaisait la chaîne technique et lorsque tout était en règle, on partait dans un autre endroit. Donc, nous avons mené une vie semblable à celle d'une famille de militaire et je ne suis jamais restée plus de quatre ans au même endroit.

Je me souviens que lors de mon premier jour d'école je me suis pris une baffe parce que je voulais faire un bisou à un petit garçon ! Je vais m'en prendre beaucoup des baffes comme ça dans la vie. L'école, ça a commencé comme ça, je n'ai pas beaucoup de souvenirs de cette époque. J'en ai un peu plus vers mes cinq ans, lorsqu'on est parti vivre dans le Lot et Garonne à Casteljaloux, c'est la première fois que je me suis faite traiter d'étrangère parce que je n'avais pas l'accent. Je n'ai pas trop de mauvais souvenirs de cette ville, si ce n'est qu'il y avait beaucoup de garçons rugbymen qui s'amusaient à me plaquer au mur pour m'embêter. C'est à la même époque que j'allais détester être une fille pour pleins de raisons, entre autres parce que les filles ne doivent pas faire de vélo, les filles doivent jouer à la poupée, tout ce que je trouvais très chiant. Quand j'avais entre cinq et huit ans, je me battais. J'ai aussi de bons souvenirs à l'école. J'ai eu mes premiers meilleurs amis, ma meilleure amie s'appelait Sylvie Veloso, et malheureusement elle a eu un cancer des os. J'ai donc connu le cancer alors que j'étais très petite. Puis j'ai eu mon premier meilleur ami, que j'ai toujours aujourd'hui. Il s'appelle Hicham Romanos et il est architecte. Ce qui est fou c'est qu'on se suit toujours et qu'on est toujours réellement très proches. Il est à moitié libanais à moitié français.

Par la suite, on est allés en Suisse, j'ai habité trois ans dans le Valais à Martigny. Ça a été trois superbes années, ça aurait même pu durer plus longtemps. Parce que pour la première fois de ma vie j'étais bonne à l'école, c'était bien vu et donc



Isabelle Arvers (1992)

j'étais bien acceptée. Je n'ai pas subi de racisme du tout en Suisse, pas de violence, pas « d'étrangère ». Ce fut drôle car, en sixième, je me suis classée la première du canton du Valais, la deuxième était coréenne et la troisième italienne. Pour moi, ce fut un moment fabuleux car il y avait un grand respect pour les enfants, ce n'est pas du tout comme en France avec ce racisme anti-jeunes et anti-vieux. En Suisse, tu peux tout faire. Je me suis faite une copine Suisse, Caroline, qui est devenue mannequin, et on est toujours amies. Ce ne sont que des bons souvenirs. J'avais des copines italiennes, des copines suisses.

Et puis on est repartis car c'est devenu compliqué pour mon père dans son travail. Il a essayé de rechercher un poste en France, mes parents se sont appauvris. On a atterri en Bourgogne à Châtillon-sur-Seine, dans une ville de dix mille habitants, très pauvre culturellement, avec le cinéma fermé six mois par an, il n'y avait rien pour les jeunes. J'ai fait partie d'une liste de jeunes qui s'appelait « Pousse toi de là, que je m'y mette » avec l'objectif d'arrêter ce marasme culturel qui faisait fuir tout le monde. Il y avait plus de quarante pour cent de chômage… c'était le désastre culturel.

Durant toutes mes années dans ce collège, je me suis faite taper. Mon premier jour de classe était rythmé par des « on va te casser ta gueule, elle nous plaît pas ». Comme c'étaient des troisièmes, les sixièmes ont commencé à leur tour et j'ai vraiment été embêtée. On m'appelait « la sale suisse », on me disait de retourner dans mon pays, je me prenais des petits suisses à la figure. En plus, j'étais bonne à l'école, ce qui est très mal vu en France. Je ne comprenais pas pourquoi je subissais ça, c'était très déstabilisant car j'arrivais du monde de Oui-Oui. En Suisse, tout le monde est gentil avec tout le monde, tout le monde est poli.

Je suis partie juste après le bac. On a quitté Châtillon-sur-Seine. Mon père s'est retrouvé au chômage à cinquante-neuf ans. Pour ma part, je voulais faire Sciences Po après le bac, donc j'ai cherché où se trouvait les IEP, je me suis dit que la misère était moins triste au soleil, et je me suis

donc retrouvée à Aix-en-Provence. Je me suis aussitôt empressée de rater la première année et le concours ! J'ai découvert Marseille et j'ai eu un gros coup de foudre pour cette ville. Depuis mes dix-huit ans, je me sens marseillaise. Marseille c'est les portes de l'Afrique. J'ai eu une ou deux fois une allusion au fait que j'étais « parisienne » et que j'avais un accent pointu, mais je me suis très vite intégrée et fait des amis. C'est une époque importante pour moi. J'avais déjà commencé à écouter du rap, du reggae, du ragga dès ma naissance par ma mère, ce qui n'est pas si commun pour une pianiste de musique classique. En arrivant à Marseille, je me suis investie de plus en plus dans le hip-hop, le graffiti, et surtout dans la techno et les raves party. Cela va être assez formateur pour ce que je vais faire ensuite.

J'ai choisi Sciences Po car ma mère avait organisé plusieurs expositions, soit de livres d'art pour enfants soit des expositions interculturelles lors desquelles elle se renseignait sur les différentes ethnies présentes dans une ville. Elle avait fait cette expérience à Châtillon, où elle avait découvert qu'il y avait trente-sept langues parlées différentes et elle avait donc fait venir des livres dans toutes ces langues. Elle avait entendu parler de Claude Mollard qui avait créé la première école de management culturel. Quand j'avais seize ans, elle me l'a fait rencontrer et il m'a dit que si je souhaitais faire son école, je devais soit faire Sciences Po, soit une maîtrise. Ayant un frère qui avait fait les Beaux-Arts, une sœur qui avait fait des études sur le théâtre à Censier, j'avais peur de ces milieux qui déjà me semblaient être des ghettos, avec un vocabulaire très précis et clivant. J'ai encore ce souvenir de mes deux frères, à l'époque de Bordeaux, qui discutaient avec des artistes dans des galeries d'art. Je ne comprenais rien et je me disais que je ne voulais pas ça du tout. J'avais aussi assisté à des dîners, des soirées avec des gens de théâtre à l'ego sur-dimensionné. Et je me disais que je n'avais pas envie d'aller m'enfermer dans un domaine, que ça pourrait ne pas me plaire.

Donc Sciences Po m'a attirée car c'était un spectre d'études plus large et que je n'avais pas besoin de me spécialiser. Puis Frédéric, un de mes frères, avait fait Sciences Po et donc j'avais déjà un peu vu de quoi il s'agissait. Et comme on a une famille assez politisée, il y a toujours eu des discussions politiques argumentées chez nous et ça a fini d'emporter mon choix.

Lors de mon cursus à l'IEP à Aix-en-Provence, le côté strict de l'école m'a donné un réel besoin d'avoir une soupape. Et donc aller taguer la nuit, c'était juste génial. J'avais l'impression d'avoir une double vie : j'étais obligée de me tenir la semaine, il ne fallait pas dire un gros mot, et le week-end je pouvais me lâcher. Et ça a été génial, parce qu'à l'époque je ne connaissais pas du tout le situationnisme, je n'avais pas lu de livres sur la dérive, je ne connaissais pas les questions de réappropriation de la ville, tout ça m'échappait. A l'époque dans le graffiti, il n'y avait pas encore de dimension politique assumée. Mais il y avait tout de même cette idée de se réapproprier la ville, d'aller marquer son territoire. C'est ainsi que j'ai découvert cette ville, parce qu'on allait dans les quartiers nord, sur les rails, ces endroits où personne ne va. J'étais la seule qui avait le permis, donc j'étais beaucoup taxi pour tagueurs. Grâce à cela, j'ai pu découvrir la ville la nuit et les odeurs : le jasmin, le thym… Quand tu arrives du Nord, les odeurs du Sud sont différentes et sentent très bon. J'ai plein de souvenirs d'être sous la lune, avec ce sentiment d'interdit.

Si on revient au hip-hop et à la techno, c'est à ce moment-là que j'ai commencé à avoir l'amour du mix et du remix, de la fusion des influences avant de savoir ce que je voulais réellement faire, si je voulais faire du management culturel.

Après Sciences Po, je vais faire un master de direction de projets culturels, car à l'époque je voulais organiser un festival qui mélangerait reggae, hip-hop et techno. Je m'étais dit que si je voulais comprendre les musiques d'aujourd'hui, celles faites avec des samples, il fallait que je connaisse mieux ce qu'il y a eu avant : tout ce qui est soul, funk, blues. Le fait de m'être investie dans ces mouvements a été aussi très important : j'étais décoratrice pour les raves party à Montpellier et à Paris. Cela m'a permis de découvrir le travail en équipe dans l'organisation d'événements. J'ai d'ailleurs fait partie de *La Tribu des Pingouins* à Montpellier, qui organisait les plus grosses soirées en France, *« Les Borealis »*, où toutes les décisions étaient prises par quinze ou vingt personnes. J'ai ainsi pu découvrir mon métier de commissaire d'exposition : la mise en espace, la décoration… C'est là aussi où j'ai découvert le VJing par des personnes qui mixaient des fractales sur de la musique.

Il fallait que je fasse un mémoire pour Sciences Po, j'ai d'abord pensé à la techno et puis j'ai choisi de travailler sur les images de synthèse après cette découverte dans les soirées. C'est donc grâce aux raves party que je fais ce métier. Pour mon mémoire en Sciences Politiques, je me suis intéressée aux conséquences du numérique sur le corps et sur la pensée. Je l'ai intitulé *La virtualité du numérique comme mode d'appréhension du réel* (1995). Pour ce mémoire, je suis allée à Imagina en 1993 un événement consacré aux images de synthèse, et c'est là que j'ai tout découvert. J'ai aimé ce milieu qu'on appelait à l'époque les nouveaux médias parce que, contrairement aux milieux que j'avais découverts auparavant, ce n'était pas un ghetto comme l'étaient le rap, la techno ou autre. Car dans ces ghettos, il fallait s'habiller, parler d'une certaine manière, avoir certaines références. A la même époque, Maffesoli analysait les tribus au niveau sociologique et parlait déjà de cet aspect systémique (*Le temps des tribus*, Michel Maffesoli, 1988). D'un coup, je découvrais qu'il y avait des journalistes, des artistes, des scientifiques, des informaticiens, et je me suis dit que c'était un milieu ouvert, mélangé. Sauf qu'après j'ai déchanté, parce que j'ai découvert une nouvelle élite. Mais à cette époque, c'est ça qui m'a réellement attirée.

Être commissaire était réellement un souhait ancien, puisque membre d'une famille d'artistes, je m'étais demandé longtemps quel était mon don, entre celui qui aimait le théâtre, un autre l'art et le piano. Je me suis donc dite que mon don serait de mettre l'art des autres en valeur. Le métier de commissaire me correspondait donc bien, et j'adore ce métier.

Passer de commissaire à artiste n'est pas mon souhait. Au départ, à chaque fois, ça a été des demandes d'autres personnes. A partir de 2006, j'ai voulu faire des ateliers de Machinima. En m'étant rendu compte que les nouveaux médias se révélaient élitistes, je m'étais donc dit que ce serait une manière pour moi, en tant que commissaire, d'apporter les choses directement aux personnes. En faisant ces ateliers, on me considérait souvent comme une artiste : on notait « artiste » à côté de mon nom et non « commissaire d'exposition ».

Ensuite, il y a eu la rencontre avec Anne Roquigny qui a développé le logiciel WJ-S. Ce dernier

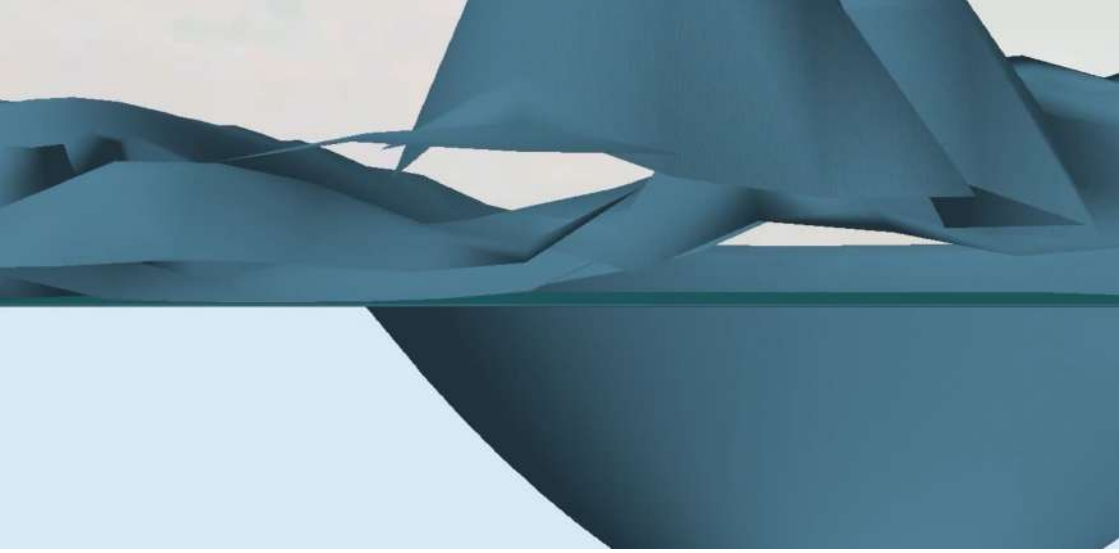


La deuxième œuvre réalisée par Isabelle Arvers - Santa Teresa Fazenda reloaded (2015) © Isabelle Arvers

permet de mixer du web et de créer ses propres narrations autour de thématiques en montrant des sites internet et en immergeant le public à l'intérieur. Quand elle m'a parlé de son projet, je me suis dit que c'était une belle manière pour une commissaire d'exposition de Net.art de repenser la notion d'exposition d'un art fait pour le web. L'achoppement du Net.art mène donc à se demander comment montrer ce dernier en public et comment créer une autre manière de percevoir ce type d'œuvre sans être assis devant un ordinateur. J'avais vu WJ-S comme une opportunité de faire mon travail de commissaire mais sous forme de performance, et donc de pouvoir immerger les gens à l'intérieur de sites internet. Je pense que déjà, on parle plutôt de performance artistique que de commissariat à part entière. Dans tous les cas, je me percevais réellement comme une commissaire, et j'avais plusieurs performances dont une sur la psycho-géographie, car la réappropriation de l'espace public par les artistes est devenue une réelle passion, une autre sur la visualisation des données ou encore sur la relation entre art et jeux vidéo en ligne. Je montrais aussi des sites d'un mouvement artistique qui s'appelle Neen, créé par Miltos Manetas.

Finalement, la première fois que j'ai réellement conçu une œuvre, ce fut une demande du festival Gamerz à Aix-en-Provence, me demandant de faire un machinima pour présenter mon exposition, avec pour thématique « Identité, Altérité, Jeux Vidéo et Machinima » (2012). J'ai eu la sensation de répondre à une demande, je me suis mise en scène en tant qu'homme noir. Ce fut ma première tentative pour commencer à parler de mon histoire, sauf que je ne voulais pas vraiment le faire à ce moment-là, c'était trop tôt.

La deuxième fois où j'ai réalisé quelque chose, j'étais accueillie en tant qu'artiste durant une résidence à la Santa Teresa Fazenda au Brésil chez Rural.scapes (2015). Je m'étais entendue avec eux pour venir faire des ateliers avec des enfants. Eux qui jouent à GTA5 et qui vont devenir fermiers, nous nous étions dit qu'il pourrait être intéressant d'utiliser un jeu vidéo comme moyen d'émancipation rural et de les connecter au reste du monde en utilisant les machinimas. C'est durant cette ré-



Blu Blu Blu (2015) © Isabelle Arvers (images) / Duo B (son)

sidence que j'ai créé mon second projet – une représentation glitchée des montagnes environnant la ferme. Mais cette fois-ci ce n'était pas une demande, peut-être plus un coup du hasard, car j'ai conçu ces glitches dans le moteur de jeu alors que j'étais en train de montrer à une critique d'art comment réaliser un décor dans un moteur de jeu, et tout en jouant avec la caméra virtuelle. J'ai vu que ça faisait des glitches, et donc pour la première fois, je me suis amusée à représenter ce qui m'entourait en utilisant des accidents dans les mouvements de caméra. Et comme j'étais entourée d'artistes, je me souviens très bien que j'ai voulu jouer à l'artiste : je regardais ce qu'ils faisaient, je les prenais en photos, j'ai fait du field recording…

Donc ce furent mes premières expérimentations de glitch, de représentation de ce qui m'entourait à l'aide d'un moteur de jeu vidéo. J'ai rajouté le son que j'avais capté autour de moi (field recording), et j'ai fait une première collaboration avec les musiciens du collectif Duo B sur un univers un peu bleu. Ils ont rajouté du son sur ma vidéo, qu'on a appelé *Blu Blu Blu* (2015). Une autre fois, en voulant faire du glitch accidentel avec un décor, j'ai rencontré l'artiste chilien Cristian Espinoza qui venait d'enregistrer les sons que faisait une antenne



Heroic Makers VS Heroic Land (2016) © Isabelle Arvers

internet. Cet artiste, en rentrant de son enregistrement, m'a vu faire mon décor et a décidé de collaborer avec moi. C'était un mélange de glitch et de noise (bruit), on l'a appelé *Blue noise* (2015).

Après, j'ai plutôt répondu à des demandes d'artistes qui ont voulu travailler avec moi. Il y a eu une pianiste – Nathalie Négro – avec qui nous avons créé *Cross By* (2016) ; un danseur chorégraphe – Tidiani N'Diaye – sur une collaboration danse et machinima, qui va finalement avorter, mais c'est dans le cadre de cette collaboration



Mer violette (2016) © Isabelle Arvers

que je vais créer *Mer rose* et *Mer violette* (2016). C'était censé être projeté en mapping sur leur corps et sur des tissus puisque le spectacle s'appelait *Bazin* (2016). Il continue de tourner mais sans machinima.

La même année, ce fut une année très créative pour moi à Dunkerque. Je voulais faire des ateliers machinima dans la jungle à Calais (*Heroic Makers VS Heroic Land*, 2016). Mon envie était que les personnes puissent raconter leur quotidien et donner un autre visage de ce que racontaient les médias, tout en utilisant la technique des machinima. Mais les gens ne comprenaient pas ce que je voulais faire avec mes ordinateurs dans la boue, alors j'ai voulu leur montrer ce que je souhaitais faire. J'ai donc interviewé des personnes, j'ai pris des photos de l'endroit, je m'en suis servie pour faire des décors, j'ai transformé les personnes en avatars, et le lendemain je retournais les voir pour leur montrer. Ensuite, on retravaillait leur visage ensemble, et grâce à ça, j'ai réussi à faire mes ateliers.

Et puis, il y a eu ta demande (Festival VIDEOFORMES 2019) d'une installation (*Ce qui me manque*, 2019). Cette fois-ci, j'ai voulu rajouter du son aux machinima de mers abstraites et je suis allée demander à un musicien, Alexandre Ollivier, de réaliser une création sonore pour cette installation.

Finalement, je n'avais aucune envie d'être artiste parce que j'étais vraiment contente dans mon travail de commissaire. C'est vrai que parfois, on dit de certains commissaires que ce sont des artistes ratés. En ce qui me concerne, il n'y avait réellement pas de désir ni d'envie. Je trouve moins sécure d'être artiste que commissaire d'expo. L'artiste doit se mettre beaucoup plus à nu, alors qu'en étant commissaire, on se cache énormément. Donc j'ai réellement découvert ce que c'était d'avoir des critiques sur ce qu'on fait soi-même.

© Propos d'Isabelle Arvers, recueillis par Gabriel Soucheyre (Clermont-Ferrand, 15 mai 2019) - Turbulences Vidéo #104

Compte-rendu Résidence VIDEOFORMES

par Isabelle Arvers

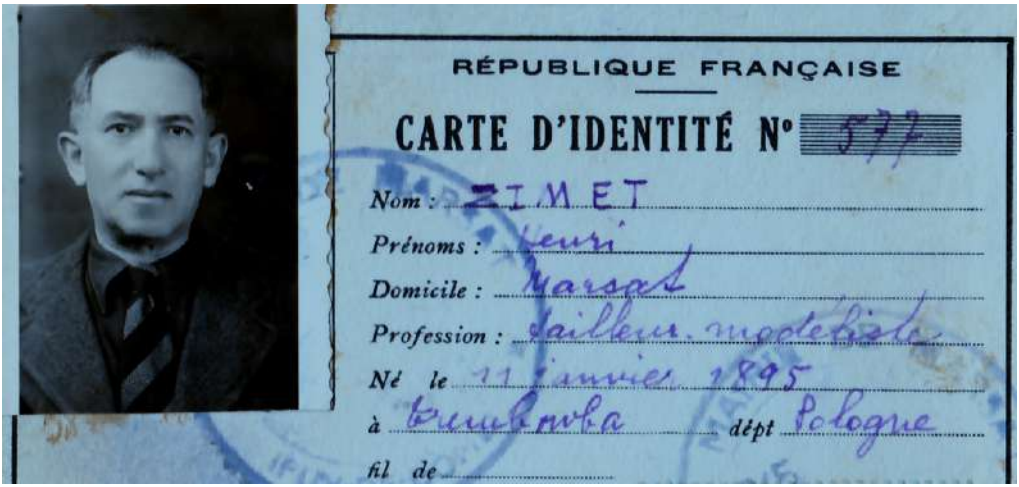
Après 2 mois de résidence d'artiste VIDEOFORMES,

je repars d'Auvergne transformée.

Cette résidence a été riche humainement mais aussi personnellement. J'ai découvert des aspects de mon identité méconnus grâce aux recherches que j'ai effectuées sur le passé de ma mère et de mon grand-père, cachés en Auvergne pendant la seconde guerre mondiale. Les rencontres avec celles et ceux qui les ont connus, la découverte du réseau de résistance auquel appartenait mon grand-père m'a fait aborder la question de l'enquête sur laquelle je n'avais jamais travaillé auparavant. Si le projet initial de ma résidence, était de réaliser un jeu vidéo à partir des souvenirs de ma mère, j'ai été obligée de changer de direction de travail. Non pas que le projet soit irréalisable mais parce que je me suis rendu compte qu'il fallait que j'apprenne la modélisation en plus de Unity, le moteur de jeu avec lequel je désirais concevoir le jeu *Cellule*.

Cellule pour le nom du village dans lequel se tenait l'institution Sainte Philomène, une pension dans laquelle ma mère a été cachée de 41 à 43. Un nom qui lorsque j'étais enfant m'évoquait uniquement l'idée d'une cellule de prison. Lorsque j'ai parlé de mon projet à Nicolas Gandion, game designer et développeur, il m'a donné une très jolie idée de gameplay : la cellule serait toute noire mais il y aurait à l'intérieur une petite fenêtre qui laisserait passer de la lumière et en fonction du déplacement de la lumière les souvenirs de ma mère seraient dévoilés. Nicolas m'a aussi proposé de m'initier à Unity mais j'ai très rapidement senti qu'il fallait, pour pouvoir apprendre à me servir de Unity, que j'apprenne aussi la modélisation.. Dans le même temps, je me suis transformée en enquêtrice, et j'ai commencé à interviewer des personnes ayant connu ma famille pendant la guerre.

C'est là que mon projet a dévié. J'ai eu envie de pouvoir mettre en valeur ces témoignages et de raccorder cela à ma pratique de vidéaste en utilisant un moteur de jeu vidéo. J'ai donc entamé l'élaboration d'un machinima à partir des différents matériaux que j'ai récupérés à Marsat, village où ma mère a été cachée de 39 à 41 et où mon grand-père l'a rejointe six mois après en 39. À partir des photos retrouvées de la maison qui les a abrités j'ai commencé à animer les personnages de ma



Le grand-père d'Isabelle Arvers

mère et de mon grand-père. A ces images, j'aimerais intégrer des extraits audios des témoignages que j'ai récoltés.

Je ne souhaite pour autant pas laisser mon projet de jeu vidéo, mais je pense qu'il faudra que je travaille avec d'autres personnes sur ce projet, je ne pourrai donc pas le réaliser de manière autonome comme je le pensais de prime abord. Avec Gabriel Soucheyre directeur du festival VIDEOFORMES, nous recherchons à présent des partenaires en prestation pour pouvoir concevoir ce projet en étant accompagnés.

Lorsque je dis que cette résidence m'a transformée, c'est que j'ai découvert que malgré mes différentes origines étrangères, il y a en moi quelque chose qui me relie à l'Auvergne. J'ai toujours eu beaucoup de défiance vis-à-vis d'un pays qui a collaboré et qui n'a pas su reconnaître les méfaits de la colonisation, pourtant, pour la première fois, j'ai ressenti que quelque chose me reliait à la France, là, en Auvergne. Que si ma famille avait survécu, c'était parce que des personnes avaient juste estimé bon de se taire. Que des gendarmes prévenaient la famille qui cachait mon grand-père lorsqu'une rafle allait avoir lieu. Que le silence est une forme de résistance et que si l'Auvergnat est taiseux ou solitaire parce qu'issu d'une terre rude, eh bien ma famille lui doit son salut alors que les personnes savaient. Elles savaient parce que mon grand-père était tailleur et que son travail était connu et reconnu dans la région, mais les habitants les ont cachés. Mon grand-père a même fait un peu de résistance et son histoire se lie à celle de la Résistance en Auvergne. Ami d'un résistant nommé Guignard, chez qui il allait écouter la radio, il appartenait au réseau Pierre Caille, proche de Jean Menut et d'Hariette Menut, capturée au Mont Mouchet puis torturée. Il a sans doute caché quelques armes et parachutes. Comme il était dans les transmissions pendant la première guerre mondiale en Autriche, peut-être a-t-il aussi été actif dans ce domaine. Personne n'a pu me le confirmer. Une grippe l'aurait empêché d'aller se battre au Mont Mouchet et comme lui disait ma grand-mère : « Ça ne te suffisait pas d'être juif, il fallait encore que tu fasses de la Résistance » et mon grand-père de lui répondre : « C'est le minimum que je dois au pays qui m'a accueilli. »

Alors, pour la première fois de ma vie je me suis sentie appartenir un petit peu à ce pays et c'est



Jeu vidéo *Watch Dogs 2 and the art of chaos* (2016) © BagoGames / Ubisoft Montréal

énorme. J'ai à présent un attachement réel pour cet endroit. Bien entendu les rencontres que j'y ai faites ont joué pour beaucoup, car je me suis aussi attachée à ceux qui m'ont magnifiquement accueillie, que ce soit à Clermont-Ferrand ou à Billom ou encore à Marsat. J'ai quitté chaque personne rencontrée avec émotion et c'est le deuxième effet auvergnat. L'accueil au Collège du Beffroi par Fanny Bauguil, professeure d'Arts plastiques a été plus que sympathique. J'ai adoré ma rencontre avec Fanny car nous avons pu partager intellectuellement mais aussi artistiquement et j'ai découvert aussi la vie à Clermont, très riche… Je suis par ailleurs ravie de notre collaboration sur le projet de cartes postales vidéos que nous avons imaginé avec la classe de 4e4, en lien avec le cours de géographie sur les paysages urbains de Madame Delomo.

Nous avons travaillé avec les élèves sur les quartiers d'affaires et sur les favelas en les faisant jouer à *GTA*, ainsi qu'à *Watch Dogs* et *Papa & Yo*. Ils ont ainsi réalisé des captures vidéos de ces jeux, puis en cours de géographie, ont eux-mêmes conçu des quartiers d'affaires ou de bidonvilles à partir du logiciel Moviestorm. Ensuite, nous avons effectué une sortie dans le centre médiéval de Billom et avons documenté cette sortie en vidéo. Les élèves ont eu ensuite plusieurs séances en salle multimédia afin de réaliser un montage de toutes ces sources pour concevoir une carte postale vidéo mêlant prises de vues réelles et prises de vue virtuelles.

Dans le cours d'Arts plastiques de Laure Dejazet, nous avons travaillé sur la notion de matière traitée de façon immatérielle. Les élèves avaient eu à penser la matière à partir de différents matériaux collés sur un carré gris. Nous avons alors photographié leurs travaux en faisant beaucoup de gros plans pour pouvoir ensuite mettre en valeur la matière photographiée en l'intégrant au moteur de jeu Moviestorm pour pouvoir ensuite opérer des déplacements dans l'image et concevoir des films grâce à la caméra virtuelle de Moviestorm.

Nous avons aussi travaillé la question de l'espace et de sa réappropriation dans le cadre d'un atelier animé par Sandrine Gutteville, elle aussi professeure d'Arts plastiques. Nous sommes partis de l'espace du réfectoire qui compte de nom-

breux hublots pour fenêtres. Là encore des photographies du réfectoire ont été prises par les élèves et ont été intégrées au moteur de jeu vidéo. Des décors de réfectoire ont aussi été imaginés en 3D afin d'opérer un mélange entre images, photos et décors 3D, puis des films ont été réalisés, entre visite d'expositions virtuelles et courts-métrages surréalistes.

Pour accompagner le programme de français de Véronique Lenne, nous avons imaginé la suite du roman *Vendredi ou la vie sauvage*, avec une classe de 6e. Des îles ont été conçues par les élèves qui avaient, au préalable, écrit un scénario et des dialogues. La deuxième séance a consisté à animer et à faire dialoguer leurs personnages pour terminer par la manipulation des caméras, le montage et le rendu de leurs courts-métrages.

Enfin, j'ai animé deux ateliers machinimas avec les jeunes voyageurs du collège, suis allée les écouter à plusieurs reprises pendant leur temps de chant avec Sylvie Pakova et ai réalisé un film court à partir de l'enregistrement d'une de leurs chansons : *Bambara* qui raconte l'histoire d'une coccinelle.

L'accueil de toute l'équipe du collège a été plus que chaleureux avec une mise à disposition de contacts et d'informations par la principale Madame Salcédo, des plus utiles et fructueux. Qu'il s'agisse de faciliter la médiation à mettre en place au collège et dans Billom ou de mes recherches concernant l'histoire de ma famille et de la Résistance pendant la dernière guerre. Je me suis vraiment sentie accueillie, ainsi que par les professeurs dans leurs cours et leurs programmes pédagogiques, sachant qu'en plus j'avais une salle réservée dans le collège. Le fait d'être logée par la Mairie dans un chalet est aussi très agréable, car le lieu est très calme et se prête parfaitement à l'accueil d'un artiste en résidence. Le seul bémol est qu'il n'y a pas de connexion internet.

La médiation s'est étendue en dehors du collège de Billom car mon logement était offert par la Ville. Je suis donc intervenue à l'École élémentaire avec une classe de CM1, sur un film entre passé et présent, l'école ayant été construite au XVIIIe siècle ; ainsi qu'auprès de la population en présentant des jeux et de la vidéo à l'Espace du Moulin de l'Étang lors d'une sortie de résidence d'une troupe de théâtre. C'est d'ailleurs la rencontre avec Florent Labarre, responsable de la Culture à la ville de Billom qui a fait prendre une tournure nouvelle à mon projet de recherche, car Florent m'a fait rencontrer les responsables d'une épicerie ancienne à Billom, dont la cave avait accueilli des réunions de la Résistance. En discutant avec ce couple, j'ai pris connaissance de publications sur la Résistance écrites par un ancien journaliste de la Montagne – Manuel Rispal – que j'ai immédiatement contacté. Son aide a été précieuse et décisive et m'a permis de lancer mon enquête.

A l'issue de cette résidence, un premier constat, je n'ai pas eu le temps de finaliser mon projet de recherche mais il est bien lancé et je sais que je vais travailler sur ce projet dans le temps à venir. Une envie de revenir sur place, pour revoir celles et ceux qui m'ont accueillie et accompagnée mais aussi pour continuer mon projet et enfin revenir pour présenter mon travail dans le cadre du prochain festival VIDEOFORMES, à l'invitation de Gabriel. A suivre donc et avec grand plaisir !

© Isabelle Arvers - Turbulences Vidéo #104

Interview
Hack Circus

par Isabelle Arvers

The history of video games is closely connected with "doing things you're not supposed to" with technology – something we are particularly excited about at *Hack Circus*.

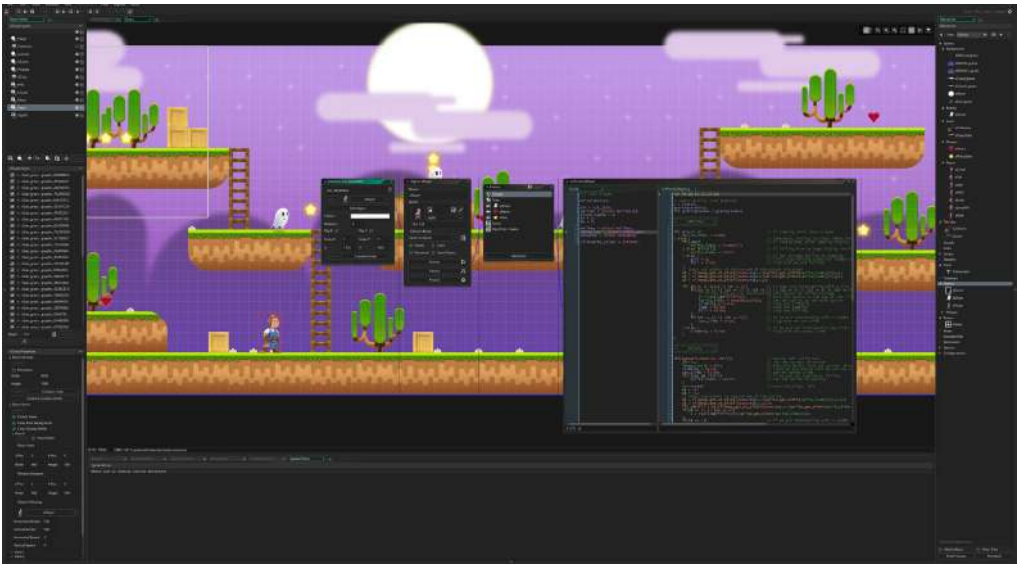
1 - Is it this opportunity for subverting intended use that appeals to you about working with video games ?

The game history almost begins with subversion : *Space war*, one of the first computer games, was a hack of a code developed by computer scientists at the MIT. Following it, 20 years later, the demo scene began with the hack of game cartridges by gamers in order to put their names inside the intro credits… It then gave birth to machinima, which are also some diversion of the original purpose of video games.

The second story is more personal and refers to my personal relationship to games. At the end of the 90', I decided to interest myself to video and computer games, when I understood that it was becoming the first entertainment industry and a major mean to manipulate people's mind, especially if we let big corporations in charge of it, producing triple A games fully marketed. That's why I decided that we had – as curators, critics, etc – to promote an alternative and artistic uses of video games and to diffuse other types of games, games done by artists but not only, also what we call now experimental, strange games.

I am really happy to see that it is now a new « trend »! I always enjoyed reverse engineering, autonomy towards technologies and the situationist notion of détournement. It is a family tradition that comes from my grandfather who was an anarchist and libertarian and from my father who was born in South Tunisia and who had to do everything by himself: shoes, glasses, clothes, etc. He was so much against the consumerism society that he got me into DIY very early ! Anyway, that's what I like in DIY, 8 bit music, machinima, weird games: they transform a mass consumption objects into ways of expression.

2 - It seems to me we are having waves of retro game interest inspired by a mixture of nostalgia and tech developments, enabling a particularly emotional affecting creativity that plugs into our childhoods and the early days of video games. How do you think evolving nostalgia and the dri-



Outils de création de jeux vidéos - GameMaker Studio 2 Desktop ©YoYo Games Ltd

ving tech will change the face of 'video game art' over the next 10-15 years ?

I wouldn't speak about nostalgia, but more about a reaction towards what games became in 40 years: hyper-realistic, somehow untrue, with more attention on graphic design than game play, etc. Also, there is a reaction against too much homogeneity in the style of games that doesn't reflect diversity of representations and possible subjects. What is interesting also is that more and more tools, like Game Maker, Construkt, Unity, game engines, are accessible to developers, artists, game designers, people, etc. There is also all the possibilities offered by tools like Mikey Mikey or Arduino, and the fact that artists and developers give more and more workshops in order to develop the autonomy of future makers.

I don't know what is going to happen in the next 15 years, but I see what is now happening in the game and art scene : more and more artworks are produced using games as a medium. At the same time, more and more developers and game designers produce games, which are perhaps not totally finished, finalized or perfect but with the trend of game jams, bundles and places like Baby Castle or Game labs in LA, they produce more games and with dematerialized platform like Steam or websites promoting this kind of games, people can access to it without going to game shops. This new profusion of artworks and games change the paradigm. What I hope now is to mix more and more artists and game designers and developers, I am sure that it could be very positive to see what could get out from more encounters of that type.

3 - Your Wikipedia page describes an extremely busy person. Do you find time to play video games yourself ?

Ahahah, this question ! Funny for me, because I often get it. I am not an hard core gamer. I mostly play at these occasions: when I curate a game exhibition, when I am part of a jury (for indie games

GAMES REFLEXIONS

shows or in art / game schools), or when I give machinima workshops, because to record gameplay, you need to play. It means that I play a lot, but most of the times, in a professional context. For the last 3 or 4 years, I've been playing on pc and mostly indie games, because during that period, I curated 4 shows of indie and experimental games. First, during the festival Gamerz, I showed the Pirate Kart in the art gallery of the Superior Art School of Aix-en-Provence. Then I curated an indie game exhibition about dream games, the same year I also curated a political game exhibition and finally I curated Games Reflexions, which is partly a game art exhibition partly a retrogaming and an indie game exhibit. Before 2009, I was more into flash / html online games created by artists or activists.

Nowadays, when it is technically possible, I am playing on emulated versions of retrogames, to prepare the next retrogaming exhibition I am co-curating with Kimberly Voll and Malcolm Levy, untitled Evolution. We are currently working on the set design with Innnes Yates, and how the selected retrogames can fit together and what is the best way to show them. As we want to immerge the audience in these games and how it was to play these games at that time, we also need to immerge ourselves again and to do it, to play them again! This exhibition will be held at the Centre for Digital Media in Vancouver, from the 1st to the 10th of August, at the same time of the Full Indie Meet up and just before the Siggraph !

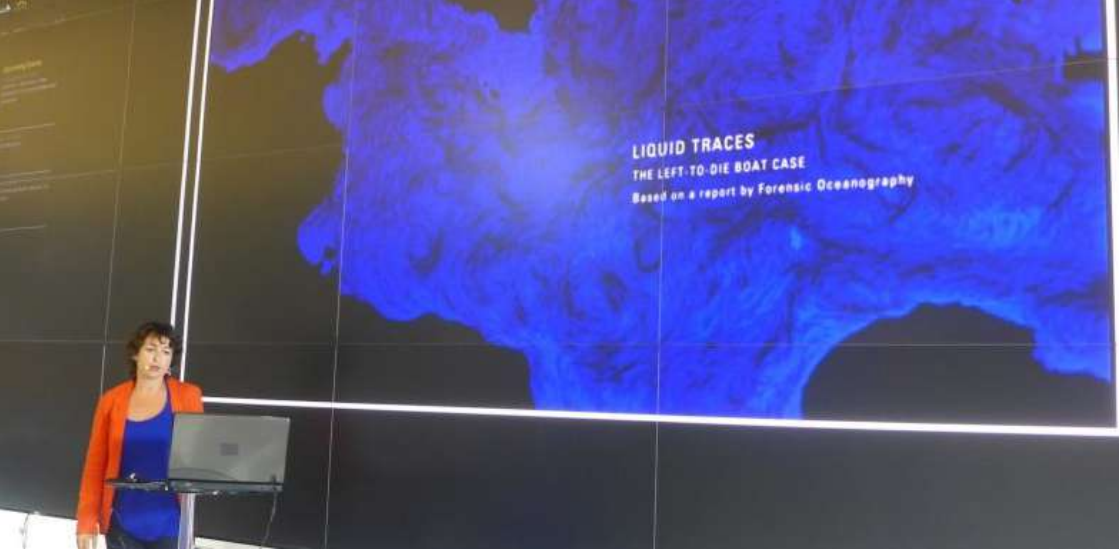
4 - Is our relationship with gaming changing, or do you think we still ask for basically the same things from gameplay ? Do you think we should look forward to a very different experience from games in the future – or simply higher resolution graphics ?

Yes, thanks the indie and experimental game scene, but also in the main market. The appearance of new consoles (the Wii or the Kinekt), new platforms (mobile and social networks) changed the way people play and also who is playing video and computer games (adults, women, seniors, etc). Also, the new devices like the Occulus Rift or the Sifteo cubes open possibilities of emerging gameplay and experiences. Personally, what interests me the most are the physical games like Joost or the pervasive games like the ones created by Blast theory. I like this kind of games, because they are reshaping our relationships to one another and with our environment. Actually, more a game pushes me outside my room and toward other people, more I like playing it.

5 - Why do you think it's important to look differently at 8-bit graphics and sound – what are the benefits to deconstructing these things and examining the details as artistic creations ?

To answer, I will give you an abstract of the curatorial statement I wrote for my exhibition Games Reflexions : "This exhibition presents the evolution of graphics in video games while giving access to games that are created from this frantic quest for realism, an imitation of reality. Nowadays technologies are more accessible. The game engines that help develop games are less expensive and allow the opportunity for a greater number of projects – outside major corporations – with a greater freedom related to the different représentation modes, which opens the way to a revival of pixel art games, ASCII, cubist or even geometrical ones. More room is also allotted to imagination and reflection: as if the mind could fll the spaces between the pixels, the voids, the geometric shapes.''

Concerning 8 bit music, I really love this movement since the time I discovered it in 2003. I love



Isabelle Arvers présente Anti Atlas lors de la conférence Google Cutural Institue (Paris)

the energy of this low tech music and musicians, besides the fact that most of the time 8 bit musicians are lovely persons (Bubblyfish, Glomag, Bit Shifter, Meneo, Confipop, Jankenpopp, etc) it is funny how this movement goes with a new kind of nude body relationship. I don't know how it began or why, but it is one of the few music movement I know where some of the musicians always finsh their gigg naked in such a natural and easy manner, in front of an audience eating tagadda strawberries, funny mix.

6 - Tell us about *Anti Atlas* – what was the thinking behind the series ? How do you see art's role in helping to shape important economic / social / political decisions and policies ?

The *Anti Atlas* project is a wonderful human being adventure. It began for me with the invitation of the artist Heath Bunting to join a dinner where I met researchers – geographers, anthropologists, sociologists, etc - who were looking for a curator in order to curate an exhibition that would highlight and diffuse three years of seminars about the mutations of borders. This project was a conjunct initiative of the Mediterranean Institute for advanced Research in Marseille and the Superior Art School of Aix-en-Provence, the aim of the antiAtlas was to mix art and science and to show art and research projects in a public context This project is a dialog between art and research in all its different aspects: during the seminars and the international conference, speakers were artists or searchers. The website antiatlas.net is an online extension of the exhibition with an art gallery that shows artworks exhibited physically, but also artworks specifically done for the Web. It also diffuses all the videos of researchers interviews and talks during the conference.

Then, I experienced for the first time of my life what really means transdisciplinarity: I worked with a scientific committee and we learned so much from each other perspectives, every project, every artwork was discussed together and was a confrontation between an art and public perspective and a research perspective. Also, in the exhibition, we gave the same importance and space to artworks and projects created by researchers like cartographies or data visualizations. We also produced transdisciplinary projects like the ethno

fiction Samira by the anthropologist Nicola Mai, or the video game Crossing Industry created by the Hypermedia Lab of ESAaix, from the fieldwork experiences of the anthropologist Cédric Parizot at the border between Cisjordany and Israel.

I think that systems of controls at the border, but more largely military and surveillance systems of controls are shaping new modes of visions in our society. Robots, drones, surveillance cameras, biometry, scans, all these new technologies create a distanced way of being in the world and of seeing the world. They also create new type of experiences and relationships between people. Artists and activists, especially in the tactical media movement help us to realize, experience and criticize what is currently happening. Through artworks like the Paparazzi bots by Ken Rinaldo or Fingerprint maze by Amy Franceschini, I wanted people can experience, through their own body what it means to give a fingerprint or to be under a perpetual surveillance. The beautiful artwork made by Claude Chuzel XRay, also reminds us what industrial scanners can see, when they take migrants inside trucks in pictures. I wanted the exhibits visitors feel what borders mean for people without papers ?

So I would say that art helps to give a consciousness and to experience what is happening, it makes it less abstract, we go out the spectacle and for a little while we can take part in it, experience it and understand it in an other way.

7- Is the infiltration of borders more generally something that comes up a lot in your approach to creativity ?

For sure, totally and since the beginning of my work: crossing boundaries, fighting every mind ghettos, trying to create encounters between artistic disciplines and creative universes are really essential to the way I think about my work. My background in political sciences helped me to discover what epistemology is and how rich is the mix of different thinking approaches produces. Thanks to these studies, I also understood the necessity of creating bridges and links between ideas, thinkers, methodologies, and ways to understand reality. I think that's why the antiAtlas is such a rich ongoing experience for me. Actually, with the antiatlas of borders team, we are now working on a new project: a paper publication and an online experimental art and research review. The mix must go on !

© Isabelle Arvers
- Turbulences Vidéo #104

Games reflexions

par Regine Debatty

How much does the practice of video games affect our imagination? Are video games shaping our perception of reality or is it our perception of reality that shapes the imagination behind video games?

On the one hand, the move from 2D image to 3D image in video games has accelerated the race to ultra-realism. Ironically, reality has been lost in the process. By striving to mimic reality, 3D images become hyper realistic, they are slick and clean to the point of looking almost unreal. A game supposed to reflect life ends up proposing only a constructed reflect of life. This reflection, in turn, influences the way we see and imagine our surrounding.

On the other hand, we've been observing a revival of pixelated, ASCII, Cubist or simply geometric games. They give more room for imagination and reflection, as if the mind could fill the spaces between the pixels, the voids, the geometric shapes.

Games Reflexions, an exhibition that will open next week in Cergy, France, investigates how gaming is reflecting and influencing our perception of reality. And vice versa.

I found these questions of interpretation, representation and reflection interesting but then I think that it is my duty to take an interest in what Isabelle Arvers is working on. Isabelle is the curator of the exhibition, she is also a media art critic, an author and one of the most respected and most astute experts of video games in France.

I'm looking forward to visiting the exhibitions she curated in Aix-en-Provence this month. One about machinimas for the GAMERZ festival. The other, about 21st century borders. In the meantime, i asked her to talk to me about Games Reflexions.



Stairway to the sky 2011 - Mafia 2 © Robert Overweg

1 - Why do you think that now is a good time to reflect upon gaming ? And more particularly about the relationship between our perception/construction of reality and video games.

I don't know if this is the right time but it seems to me that gaming has adopted different forms and directions which allow us to approach it through a more complex lens than in the past. Games studies were developed in the 80s and they made it possible to look at gaming under various perspectives: psychoanalysis, economy, philosophy, political science, etc. The reflection about the video game issue is nothing new. However, gaming is starting to be perceived differently by the public and the media, so it seemed appropriate to support this trend by raising the issue in an exhibition located in a contemporary art space.

The issue of perception is very important to me ever since i wrote a dissertation about the virtual in the mid- 90s when I was wondering the impact that

1 - Pourquoi pensez-vous que maintenant est le bon moment pour une réflexion sur le jeu vidéo ? Et plus particulièrement concernant la relation entre notre perception / construction de la réalité et les jeux vidéos.

Je ne sais pas si c'est le bon moment mais il me semble que le jeu a pris différentes formes et directions qui permettent de l'envisager dans une plus grande complexité qu'auparavant. Les games studies se sont développées dès les années 80 et ont permis d'appréhender le jeu sous différentes facettes : de la psychanalyse, à l'économie, en passant par la philosophie, la science politique, etc. La réflexion liée à la question du jeu vidéo n'est donc pas nouvelle, par contre, le jeu commence à être perçu différemment par le public, les médias, il me semble donc bon d'accompagner ce mouvement en posant cette question au sein d'une exposition dans un espace d'art contemporain.

La question de la perception est pour moi très importante et ce, depuis mon mémoire sur le virtuel



Cathode Rays © Christoffer Hedborg

the virtual could have on our bodies and minds. I'm still asking myself this kind of question: each technique, software or language influences our way of seeing things, of approaching reality. But what about video games? One day, some students (and fans of video game) told me that they dreamt in computer-generated images, and even preferred this type of image to the ones they saw on TV, because they were more beautiful. I confess that I was deeply impressed by their remark.

I then thought that video games affect our imagination just like tales did once. Since I started creating machinima, I haven't looked at cities and the movement in the cities in the way I used to, it looks as if people are moving like in the games… Any ideas related to other realities impress me too. While thinking about this exhibition, I thought about Plato's cave, about these ideas which we perceive only through their reflection. The idea that there are parallel worlds attracts me and I 'd love to imagine them through games.

écrit au milieu des années 90 où je me demandais comment le virtuel pouvait influencer notre corps et notre esprit ? Je continue à me poser ce type de question : chaque technique, logiciel, langage influence notre manière de concevoir les choses et d'appréhender le réel, du coup qu'en est-il pour les jeux vidéo ? Un jour, des étudiants, fans de jeu vidéo, m'avaient dit rêver en images de synthèse et même préférer ce type d'image à celle qu'ils pouvaient voir à la télé, parce que c'était plus beau. J'avoue que cela m'a profondément marquée.

Je me suis dit alors dit que les jeux vidéo influencent notre imaginaire comme le faisaient autrefois les contes. Depuis que je fais des machinimas, je ne vois pas non plus les villes ni le mouvement dans les villes de la même manière, j'ai la sensation que les gens avancent comme dans les jeux… Toutes les idées liées à d'autres réalités me séduisent aussi. En réfléchissant à cette exposition, j'ai repensé à la caverne de Platon, à ces idées dont nous ne percevons que le reflet. L'idée qu'il y ait des mondes parallèles m'attire et j'aimerais beaucoup les imaginer à travers des jeux.

I am still waiting for computer-generated images to refer to something that is not seen, I expect them to lead me to the other side… Most games that try to mimic reality produce an image too sleek, too smooth, that seems far removed from what I would like to discover. That is why when I found the compilation Pirate Kart and the amount of games with universes so diverse, trash and funny, I wanted to go into this direction and exhibit them in a gallery. What made me particularly happy during the Pirate Kart exhibition at the ESAix gallery was that people told me that it gave them confidence, that they made this kind of games at home but didn't think it would interest anyone else. It's a bit like opening a world of possibles and extracting pearls from the game jams world and from the independent games circles to make the broader public discover them.

2 - The exhibition talks also about the quest for hyper-reality, are you already seeing interesting game experiences that use the Oculus Rift? is this something you're following or are excited about?

That's funny because this weekend, at the festival Retro no Future Games Festival at Visages du Monde – which also commissioned the exhibition Games Reflexion – the game *Cosmic Forest* by Evilion was presented with Oculus Rift and we're getting there!! In the game, we cross lines and columns of colors, as if we could slide between the ropes… This direction of work is interesting insofar as you get immersed inside the image, the perception of your eyes takes central stage and manages to mislead the rest of the body.

What I find particularly interesting today is this physical dimension that some games can adopt, allowing us to live different experiences with other human beings. I am thinking here of *Blast Theory*'s pervasive games which, through games that

J'attends encore que des images de synthèse me renvoient à quelque chose qui ne se voit pas, j'attends qu'elles m'amènent de l'autre côté… Alors que pour la plupart des jeux qui cherchent à mimer la réalité, ils ne produisent qu'une image trop nette, trop lisse, qui me semble bien éloignée de ce que j'aimerais y découvrir. C'est pourquoi, quand j'ai découvert la compilation Pirate Kart et la quantité de jeux aux univers si divers, trash et drôles, j'ai eu envie d'aller dans cette direction et de les montrer dans le cadre d'une galerie. Lors de l'exposition de la Pirate Kart à la galerie de l'ESAix, ce qui m'a fait le plus plaisir c'est que des personnes m'ont dit que ça leur redonnait confiance, qu'ils faisaient ce genre de jeux chez eux mais ne pensaient pas que ça puisse intéresser qui que ce soit. C'est un peu l'envie d'ouvrir des possibles et de faire sortir ces perles du monde des game jams et du cercle des jeux indépendants afin de les faire découvrir au plus grand nombre.

2 - L'exposition traite aussi de la quête de l'hyperréalité, avez-vous déjà eu des expériences de jeux intéressantes utilisant le Oculus Rift ? Est-ce quelque chose qui vous intéresse, qui provoque votre enthousiasme ?

C'est amusant car justement ce week-end, dans le cadre du festival Retro no Future Games Festival à Visages du Monde – qui est aussi le commanditaire de l'exposition Games Reflexion – le jeu *Cosmic Forest* d'Evilion était présenté avec Oculus Rift et là on touche presque au but !! Dans ce jeu, on parcourt des lignes et des colonnes de couleurs, comme si on pouvait passer entre les cordes… Cette direction de travail est intéressante dans la mesure où on s'immerge dans l'image, la perception de ce que voient nos yeux devient alors prédominante et parvient à induire le reste du corps en erreur.



Scintillations © David Calvo

are played both online and in public space, look at the new kinds of relationships that technology can create at the corner of a street corner. Or the game *Johann Sebastian Joust* which plays with the contact between players listening to the rhythm of the music. How gaming can take us to another place without it being necessarily a virtual world. I also like the approach of Florian Rivière who transforms any space into a playground and establishes the concept of game through the smallest details: objects found on the street and re-purposed to become table football, golf shoes, turnstiles… It is in this spirit that David Calvo created the game Scintillations for the Games Reflexions exhibition. It reminds us that everyone must set up their own show and that everyone can play with the content, and re-appropriate it.

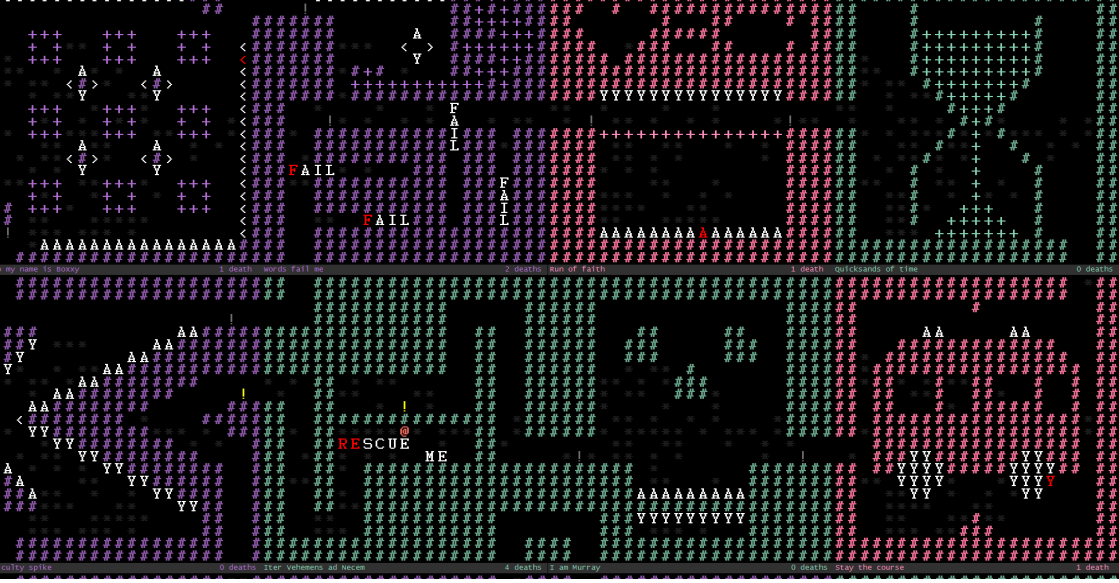
3 - The exhibition text talks about the revival for pixelated, ASCII and geometrical games in the indie game scene. Are the people who develop and play retro game the people who grew up with the games produced in the 1980s and 1990s. Or is this an entirely new generation? And by that question i guess i mean also "is this a question of nostalgia or aesthetics'?

Most of the time, it's the new generation that creates this kind of pixelated, cubic or geometric video games. Of course, some are older and have a certain nostalgia for the aesthetics of 1980s games but I think that the key is not in the nostalgia. First of all, there is a reaction to the ultra clean aesthetic of mainstream games. There is also the desire to express yourself with the new tools currently available. So I think it's mostly a matter of aesthetics, of finding your own, whether it is closer to drawing, cubism, watercolor, pixel or 3D. I feel that there is a desire to think outside the box and to offer something else. Anne Roquigny was telling me

Ce qui m'intéresse le plus aujourd'hui c'est justement l'aspect physique que peuvent prendre certains jeux et nous permettre de vivre des expériences différentes entre êtres humains. Je pense ici aux jeux pervasifs des *Blast Theory* qui au travers de jeux qui se jouent en ligne et dans l'espace public, s'intéressent aux nouveaux types de relations que les technologies peuvent créer au détour d'une rue, d'un obstacle. Ou encore au jeu *Johann Sebastian Joust* qui joue sur le contact entre des joueurs à l'écoute du rythme de la musique. Comment le jeu peut nous emmener ailleurs sans que ce soit pour autant uniquement dans un univers virtuel. J'aime aussi beaucoup la démarche de Florian Rivière qui transforme tout espace en un terrain de jeu, qui réintègre la notion de jeu grâce au plus petit détail : des choses trouvées dans la rue détournées pour devenir des baby foot, des terrains de baskets, un tourniquet… C'est dans cet esprit que le jeu *Scintillations* de David Calvo a été créé pour l'exposition Games Reflexion. Il vient rappeler que chacun doit se faire sa propre exposition et que chacun peut jouer avec les contenus, les détourner se les approprier.

3 - Le texte de l'exposition traite de la renaissance des jeux pixélisés, ASCII et géométriques sur la scène du jeu indépendant. Les personnes qui ont développé et joué aux jeux rétro sont les mêmes qui ont grandi avec la création du jeu vidéo dans les années 80 et 90, ou s'agit-il d'une toute nouvelle génération ? Et, par cette question j'entends aussi demander « est-ce une question de nostalgie ou d'esthétisme ? »

C'est très souvent la nouvelle génération qui crée ce type de jeux vidéo pixellisés, cubiques ou géométriques. Bien entendu il y en a qui sont plus âgés et qui ont une certaine nostalgie pour l'esthétique des jeux des années 80, mais je pense



YYYYYY - Jeu en ASCII © Robson

this afternoon that the same phenomenon happens in online creativity today: the comeback of the gifs animated, of neon colors and of an aesthetic more or less close to the one of 1990s net.art. Both the web are the design tools are more accessible so creativity expresses itself in all kinds of directions. And I do not think that we're speaking about nostalgia here either, mainly because this movement is unknown to new generations!

4 - Do you see 'arty', independent games ideas and trends (such as retogaming) filtering into the commercial gaming world?

Yes, very much. As soon as a new "niche" appears, marketing lays its hands on it. That's how the Playstation has its indie corner. Or why, for example, many complained about the excessive presence of sponsors with booths such as the Nintendo one during the last IndieCade. The "indie game" has become a new standard, an argument that sells. The success of games like Limbo and Minecraft have opened a new path. The use of old games or pixelated aesthetic is recurrent

que l'essentiel n'est pas dans la nostalgie. Il y a tout d'abord une réaction vis à vis dune esthétique trop propre des jeux mainstream. Il y a aussi l'envie de s'exprimer avec les nouveaux outils accessibles aujourd'hui. Je pense donc que c'est surtout une question d'esthétique, de trouver la sienne en propre, qu'elle soit proche du dessin, du cubisme, de l'aquarelle, du pixel ou de la 3D, j'ai la sensation qu'il y a une envie de sortir des sentiers battus et de proposer autre chose. Anne Roquigny me faisait remarquer tout à l'heure qu'il se passe exactement la même chose dans la création en ligne aujourd'hui : c'est le grand retour des gifs animés, des couleurs fluo et d'une esthétique plus ou moins proche de celle du net.art des années 90. Le web est plus accessible, les outils de conception le sont aussi alors la création s'exprime dans toutes les directions. Et je ne pense pas qu'il s'agisse de nostalgie là non plus, principalement parce que ce mouvement est très méconnu des nouvelles générations !

4 - Voyez-vous les idées et tendances de jeux vidéo indépendants et « artistiques » (tel que le



Carjacked After Mondrian © Coll.eo

on mobile platforms. Yes, it has grown into a real business which, in this case, very often plays on nostalgia …

5 - Carjacked*, one of the works you selected for Games Reflexions, consists of 17 BMW cars created by Coll.eo with the Livery editor of the videogame Forza Motorsport 4 for the Xbox 360. The cars are customized 'by' famous contemporary artists. It is also a parody of the contemporary art world. But if the world of gaming is looking at the world of contemporary art, is the opposite true? Are art galleries, museums and collectors interesting in video games?*

When MOMA added video games to its collection, even if it was in the department of design, it caused a stir in the contemporary art world. Gallery and museum initiatives are still relatively rare. The Stedelijk Museum in Amsterdam produced, two years ago I think, three games co-designed by artists and game designers. Game art exhibitions are still fairly marginal in this type of cultural structures. The Arcade exhibition in France toured many

rétrogaming) s'immiscer dans le monde des jeux commerciaux ?

Oui, énormément. Dès qu'il y a un nouveau « créneau » le marketing s'en empare. C'est ainsi que Playstation a son carré inde, que lors du dernier Indiecade, beaucoup se sont plaints de la trop forte présence des sponsors avec des stands comme celui de Nintendo par exemple. Le « jeu indé » est devenu une nouvelle référence, un argument qui fait vendre. Les succès de jeux comme Limbo ou Minecraft ont ouvert une nouvelle voie. Le recours aux anciens jeux ou aux esthétiques pixellisées est récurrent sur les plateformes mobiles, oui c'est devenu un véritable business qui ici, joue très souvent sur la nostalgie…

5 - Carjacked*, un des travaux que vous avez sélectionné pour Games Reflexions, met en scène 17 voitures BMW créées par Coll.eo avec l'éditeur Livery du jeu vidéo Forza Motorsport 4 pour la Xbox 360. Les voitures sont customisées par de célèbres artistes contemporains. C'est aussi une parodie du monde artistique contemporain. Mais*



Carjacked Franz West © Coll.eo

national exhibition spaces. This kind of exhibition is usually initiated by independent structures such as the collective Babycastles in the United States. The Cité des Sciences in Paris is about to host a major exhibition about video games but this is not a Museum of Contemporary Art. I feel, but I could be wrong, that for the moment this kind of creation follows the same parallel logic as media art. However, some artists like Miltos Manetas, Invader and Cory Arcangel who are close to the world of video games are definitely present in the art world. It is actually becoming difficult to show their work outside that network … ;)

6 - I'm always completely blown away by the selection of video games that you make for the GAMERZ festival every year. I'm also obviously impressed by your knowledge and understanding of the game scene. Are there any books, websites, blogs or other resources you could recommend to people who are not so versed into the world of video game but would like to know more about it?

Thank you! I feel the same about we- make-money-not- art! More than books -even though I recommend *Rise of the Videogame Zinesters*, by Anna Anthropy, and *The Art of Immersion*, by

si le monde du jeu vidéo se penche sur le monde de l'art contemporain, le contraire est-il vrai ? Les galeries, les musées et les collectionneurs s'intéressent-ils aux jeux vidéo ?

Lorsque le MOMA a intégré des jeux dans sa collection, même si c'est dans le département du design, cela a fait grand bruit dans le monde de l'art contemporain. Pour autant les initiatives de galeries ou musées sont encore assez rares. Le Stedelijk Museum à Amsterdam avait produit il y a deux ans je crois trois jeux conçus conjointement par des artistes et des game designers. Les expositions de game art ont encore assez peu lieu au sein de structures culturelles de ce type. L'exposition Arcade en France a tourné dans de nombreuses scènes nationales. Ce genre d'exposition est plutôt le fait d'indépendants comme le collectif Babycastle aux Etats Unis. La Cité des Sciences à Paris va bientôt accueillir une exposition importante de jeux vidéo mais on ne peut pas parler de Musée d'art contemporain. J'ai l'impression, mais je peux me tromper, que pour l'instant ce type de création suit la même logique parallèle de diffusion que celle du media art. Par contre quelques artistes comme Miltos Manetas, Invader ou Cory Arcangel, que l'on peut rapprocher de l'univers des

Franck Rose, which I liked a lot- I strongly believe in the network. The network of artists, designers and game developers. They are my first resource. I follow the twitter accounts of developers, the Facebook accounts of close and not-so-close friends from the world of video game, 8 bit music or digital art. One of the best references for me is the gamescenes.org site. For the exhibition Reflections Games, I asked Peter Corbinais of Oujevipo for a few tips and he sent me some fifty references! I am also very attentive to what is happening in schools in France and abroad. I follow the projects of the LA Game Space, the Game Department led by Eddo Stern at UCLA. Another resource that has thaught me a lot is the *Scratchware manifesto* written in 2000 and republished by Mike Myer one or two years ago.

7 - And does the work of a video game curator involve daily hours of video game playing?

The preparation of an exhibition requires a lot of that. The rest of the time I do what i can, especially when I'm traveling. But my job obviously involves playing and it's been going on for a while. However, if we look at this year as an example, I spent more time working on issues of borders than playing. Even if there are two games in the antiAtlas des frontières exhibition, that's not what prevails. Playing takes time and I don't have much to spare. However, what is great is that what comes out of most game jams are mainly games that can be played quite fast, and that's brilliant for me! That

jeux vidéo sont bien présents dans le monde de l'art, il devient d'ailleurs difficile de les montrer en dehors de ce circuit…

6 - Je suis toujours absolument fascinée par la sélection de jeux vidéo que vous réalisez chaque année pour le GAMERZ Festival. Je suis aussi extrêmement impressionnée par votre connaissance et votre compréhension du monde vidéo ludique. Y-a-t-il des livres, des sites web, des blogs ou d'autres ressources que vous pourriez recommander aux personnes qui ne sont pas familières du monde du jeu vidéo mais qui souhaiteraient en connaître d'avantage ?

Merci ! J'en aurais autant à dire de we-make-money-not-art !! Plus que des livres même si je recommande *Rise of the Videogame Zinesters* d'Anna Anthropy et *The art of immersion* de Franck Rose que j'ai beaucoup appréciés, je crois fortement au réseau. Au réseau d'artistes, de créateurs et de game developers, ce sont eux qui sont ma première ressource. Je suis les comptes twitters de développeurs, les comptes Facebook d'amis proches ou lointains du monde du jeu, de la musique 8 bit ou de l'art numérique. Une des meilleures références reste pour moi le site gamescenes.org. Pour l'exposition Games Reflexions, j'ai demandé quelques conseils à Pierre Corbinais du site Oujevipo et il m'a envoyé une cinquantaine de références ! Je suis aussi très à l'écoute de ce qui se passe dans les écoles en France et à l'étranger. Je suis ce qui sort du LA Game Space du département jeu de UCLA dirigé par Eddo Stern. Une autre ressource qui m'a beaucoup apporté est le *Scratchware manifesto* apparu en 2000 et republié ensuite par Mike Myer il y a un an ou deux.

7 - Le travail d'un conservateur de jeux vidéo inclut-il des heures quotidiennes de parties jouées ?



Jeu vidéo *Shelter* © Might and Delight

said, I also spend a lot of time making machinimas during workshops and again they require me to practice. I actually dream of a residency where I'd spend several months testing every conceivable games to create the best machinimas…

© Isabelle Arvers' interview conducted by Regine Debatty for We Make Money Not Art (October 10, 2013) - Turbulences Vidéo #104

Website : http://we-make-money-not-art.com

Pour la préparation d'une exposition ça en demande énormément, le reste du temps c'est comme je peux, surtout dans les transports. Mais c'est sûr que mon travail implique de jouer et que ça commence à faire un moment que ça dure ! Par contre, si on prend cette année en exemple, j'ai beaucoup plus travaillé sur la question des frontières que passé du temps à jouer, même si il y a deux jeux dans l'exposition *Anti Atlas* des frontières antiatlas.net, ce n'est pas ce qui prédomine. Jouer demande du temps et ce n'est pas ce que j'ai le plus, par contre, ce qui est génial dans la plupart des game jams c'est qu'il en ressort beaucoup de jeux qui se jouent assez vite, et ça pour moi c'est formidable ! Ceci étant dit, je passe aussi beaucoup de temps à réaliser des machinimas dans le cadre d'ateliers et là aussi il faut pratiquer, d'ailleurs je rêve d'une résidence me permettant de passer plusieurs mois à tester tous les jeux possibles et imaginables pour réaliser au mieux des machinimas…

© Propos d'Isabelle Arvers, recueillis par Regine Debatty pour We Make Money Not Art (10 Octobre 2013) - Turbulences Vidéo #104

Site web : http://we-make-money-not-art.com

Isabelle Arvers

par Karen Verschooren

Isabelle Arvers is a French new media curator,critic and author, specializing in video and computer games, web animation and digital cinema.

She has coordinated ISEA 2000, Paris, and she has curated amongst others Video Cuts 2001 (Centre Pompidou), Gaming Room Villette Numérique 2002 (Paris), and Tour of the Web 2003 (Centre Pompidou), featuring French and international artists. In 2004, she organized a Gameboy music concert and she curated the wireless art event Wifiledefrance for la Region Ile de France. She was the net.art curator for the 2004 Banana RAM festival, Italy. She curated the exhibit Gametime, Experimedia, Melbourne in October 2004 and la Nuit Numérique for the November 2004 Bitfilms Festival in Hambourg, Germany.

In an attempt to assess Centre Pompidou's engagement with Internet art, I based my conclusions in first instance on an analysis of the information available on the Internet. I sent this conclusion to Ms. Arvers for her review, and asked a number of additional questions.

"Although Centre Pompidou has three Internet artworks in their collection[1], its engagement with Internet art until this day plateau-ed at the level of organizing conferences, debates and meetings that highlight the questions which surface in the digital society of the early 21st century. A first series of debates titled *Les Plasticiens du Web* were initiated on October 20, 2003 and ran to June 15, 2005. Over the course of 1,5 year, every third Thursday of the month, a group of artists were invited to present their work. The presentations and debates would each time culminate in a brief performance[2]. A second round of eight debates took place between October 9, 2005 and June 18, 2006 and was devoted entirely to the electronic arts. The meetings explored different facets of the digital world, via discussions and debates on major themes linked to cyber culture and the way in which

1 - In 2002, Herman Asselberghs & Johan Grimonprez donated their website *Prends Garde! A jouer au fantôme on le devient* and the same year, Centre Pompidou bought Claude Closky"s *Calendrier 2000* and Igor Stromajer"s sm.*N-Sprinkling Menstrual Navigator.*

2 - Centre Pomipidou (2005). *Les Plasticiens du Web.* Retrieved July 2006 from the World Wide Web: Claude Closky's *Calendrier 2000* and Igor Stromajer's sm.*N-Sprinkling Menstrual Navigator*



ASCII History of Moving Images (1998) © Production du Ljubljana Digital Media Lab / Vuk Cosic

it nurtures and questions other artistic disciplines. More specifically targeted towards Internet art were the *Tour du Monde du Web* events organized in 2003 by independent curator Isabelle Arvers. The first event – scheduled in February 2003 - focused on the East and featured amongst others a lecture from Internet art pioneer Vuk Cosic, a live net meeting with Spela Kucan, program director of the Ljubljana digital media lab and a selection of artists' websites[3]. Although planned as a monthly event focused on the web production of a country or a continent, Tour du Monde du Web only featured one more edition, in December 2003, when it turned its focus towards Greece and invited Miltos Manetas to introduce the Paris audience to Neen."

1 - Do you think this assessment is correct and/ or fair?

About *Tour du monde du web*[4] : this event was a program initiated in 2003 by Géraldine Gomez, in charge of the *Cinema of Tomorrow*[5], which is dependent upon the Cinema department at the Pompidou Center. The *Cinema of Tomorrow* began in 2000. In 2000, I was in charge of the Image content of *Gizmoland*[6], a website dedicated to digital art, a magazine and a gallery selling online artworks as immaterial files (music, games, artworks, animations, shortfilms...). I met Géraldine Gomez in that period and she invited me to present screenings as a result of an online image creation competition that I organized with *Gizmoland*. It was part of her *Cinema of Tomorrow* program. Our partnership began and is still going on today!

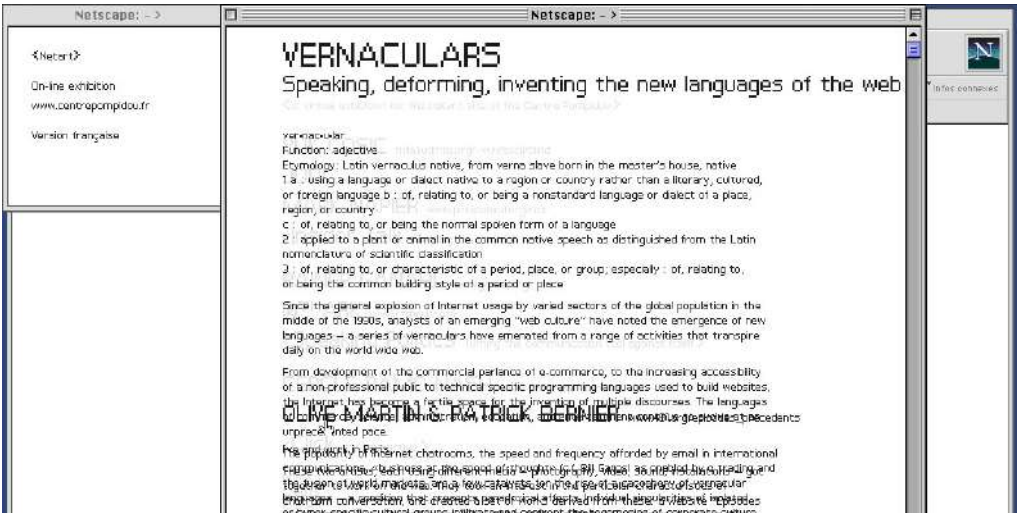
Géraldine is the project manager, she asks somebody who knows a country or a field well to

3 - Arvers, I. (Feb 14, 2003). Tour du monde du web: est!. Thread posted to the Nettime Emaillist. Retrieved January 11, 2007 from the World Wide Web: http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-fr- 0302/msg00024.html

4 - http://www.tourdumondeduweb.com/

5 - http://www.centrepompidou.fr/Pompidou/Evenements.nsf/Docs/ID6AB1D39DE0AD6FEBC1256C0900483757?OpenDocument#programme

6 - http://www.centrepompidou.fr/Pompidou/Manifs.nsf/2f6d2a49fa88f902c1256da5005ef33f/0502c6a60ef128fac12569ee00482169!OpenDocument



Vernaculars - Speaking, deforming, inventing the new languages of the web © Alison Gingeras / Claude Closki

suggest an artistic program. She also worked with other curators or artist, like Olga Kisseleva to help her to make the event about Russia...

I worked on three events: East Europe, with the artist Vuk Cosic as a guest, Australia with the curator Antoanetta Ivanova as a guest and finally Greece with Miltos Manetas.

The other event initiated by Géraldine Gomez on which I worked is called Web plasticians or *Les Plasticiens du web*. It is more related to digital art in its relationship to contemporary art. For this event, I decided to introduce 8bit music, machinima and VJing to the audience, emerging art forms that are significant to me but not very well known for the moment. They are also very hybrid as artistic forms which is very important for me as it questions the limits between the different disciplines and I don't really like frontiers, in the real world as in art! We indeed invited each time three artists to present their work and then there was a little performance. Other independent curators were Jean Luc Soret (who organizes *Art Outsiders*, a digital art exhibit at la Maison Européenne de la Photographie) to present Space Art. In 2005, I ended the *Web Plasticians* program with the invitation and the screening of the Online Film Festival Fluxus, which is organized by Francesca Azzi in São Paulo.

Concerning the Pompidou Center's other implications towards net-art, there is also the online gallery: http://www.centrepompidou.fr/netart/ presenting *Vernaculars – Speaking, deforming, inventing the new languages of the web*. A virtual exhibition for the net.art site of the Centre Pompidou. Its curators are Alison Gingeras and Claude Closki

(Contact : netart@cnac-gp.fr) The artists shown online are Vuk Cosic, Jodi, Mark Napier, Insider Talk, Rainer Ganahl, ® TMARK, Speaking Politics, Cercle Ramo Nash, and Olive Martin & Patrick Bernier.

2 - How would you characterize the Centre Pompidou's attitude towards Internet art?

Eheheh, when I was at *Gizmoland*, I interviewed many artists and curators. In 2000, I conducted an interview with Philippe Vergne and Bernard Blistène, the *Au Delà du Spectacle* curators. (It was the French part of the exhibit *Let's entertain at the*



First edition of *Les Immatériaux* - Centre Pompidou (1985)

Walker Art Center). For *Let's Entertain*, the net-art section was important, and the web was very well used to present the theory behind the exhibition. In France, there was no web section, no new media part. So my question to Bernard Blistène was: « why is there no new media in France ? »

He answered: « I don't believe in new media as an entity, there is no new media art but contemporary artists who use different types of media to create ».

There is no believe in new media at the Pompidou Center and you are right, the media collection consists mostly of video and installations. About that new media collection of the Pompidou Center, it was on tour in Netherlands and in Spain, works of Isaac Julien where next to Dan Graham, etc.

The Pompidou Center used to be more active in that field in the 80s. At that time there was a review *La Revue Virtuelle* and an historic exhibition titled *Les Immatériaux*. I was part of a conference series titled: *Les Immatériaux 20 ans après*[7].

There is a website[8] created after this debate/conference by the net-artists Pavu.com (whose work was absolutely unknown in France at that time but very well known by the international net-art community).

Today, the main French art institutions don't believe in new media, only in contemporary artists using different kind of media...

3 - What happened with the Tour du Monde du Web *events? What are the reasons for its discontinuation?*

Géraldine is like an alien at the Pompidou Center. She has no connection with the exhibition departments... Again new media are not recognized as an art form. And I guess that she was influenced by this idea largely shared in France about new media. So, that's why she decided to put her interest on new media but more connected to plasticians and contemporary art forms. Today she also stopped the Web Plasticians and focuses more on cinema and « moyen métrages ». Her last « new

7 - http://www.cnac- gp.fr/Pompidou/Manifs.nsf/0/06B-8D95BA20A13C0C1256E450053907A?OpenDocument&-sessionM=&L =1&view=

8 - http://www.pavu.com/laptoPlancha/thankUen.htm



Art Outsiders - Exposition Space Art at Centre Pompidou (2003)

media » implication is her welcome of the Flash Festival and the Pocket Film Festival. But as you can understand it is mostly related to cinema and animation. I will show a machinima programme in the next Flash Festival in two months.

4 - How would you compare the engagement of North American museums such as MoMA, SFMoMA, Walker, Whitney, Guggenheim and Dia towards Internet art with European museums such as Centre Pompidou, TATE Modern, MuHKA and SMAK? In other words, do you see a main difference between the approach of North American institutions and museums and European Institutions vis-à-vis Internet art?

Yes, there is a difference for me, especially if I think about the Walker or the Whitney museums or the Variable Media Network. There is not such an attitude in Europe, I mean Western Europe! We are too much into preserving our patrimony and not enough into experimentation or new types of creations. We have blockbuster exhibitions and our institutions don't take too much risk. We invented the modern art concept and we are in now stuck in its glue.

Based on these answers, the paragraph summarizing Centre Pompidou's engagement in Internet art was rewritten.

The complete records of this investigation titled *Art. Situating Internet Art in the Traditional Institution for Contemporary Art* (by Karen A.Verschooren B.S. Communication Sciences K.U.Leuven, 2004 Master Cultural Sciences V.U.B., 2005 MIT) can be found at http://cms.mit.edu/research/theses.php

© Isabelle Arvers' interview conducted by
Karen Verschooren (March 18, 2007)
- Turbulences Vidéo #104

Les machinimas

par Culture Mobile

Des détournements de jeux vidéo qui peuvent être ludiques… ou politiques !

Les machinimas *Heroic Makers vs Heroic Land* étaient exposés à Bruxelles le 31 mai 2016 à l'École d'Architecture de Lacambre dans l'exposition *Coder décoder les frontières à l'aube du XXIe siècle* et ont été exposés au FRAC Nord Pas de Calais pendant la Nuit des Musées le 21 mai 2016, ainsi qu'au Festival de la Photo d'Athènes en juin 2016. Par ailleurs j'ai débuté une résidence à Nantes fin mai 2016 puis au CND à Pantin en juin 2016 avec le danseur Tidiane N'Diaye pour mélanger danse et machinima dans la création à venir *Bazin* dans laquelle le tissu a servi d'interface pour les danseurs et de surface de projection pour les machinimas. Enfin, j'ai présenté une nouvelle création avec la pianiste Nathalie Négro, intitulée *Cross by*, au Théâtre des Salins à Martigues en novembre 206. Il s'agissait ici de mélanger musique répétitive et minimaliste avec des machinimas dans une œuvre immersive et contemplative.

1 - Pour commencer, pouvez-vous nous rappeler ce qu'est un machinima ?

Un machinima est un film conçu à l'intérieur d'un environnement virtuel en 3D et en temps réel. Le mot machinima provient de la contraction des mots machine et cinéma. Il existe plusieurs techniques de réalisation. La plus simple consiste à enregistrer des séquences de jeux, à les monter, en les sonorisant et en rajoutant des dialogues. Des logiciels comme Machinimation, Moviestorm, Muvizu ont été spécifiquement conçus pour réaliser des machinimas : ils intègrent un moteur de jeux et un logiciel de montage. La plupart des machinimas sont des films courts et peuvent être humoristiques, narratifs, expérimentaux ou artistiques. Tous les genres audiovisuels sont revisités: du talk show au documentaire en passant par les vidéo clips...

2 - Vous venez vous-même de présenter récemment à la Kingston University de Londres, deux machinimas, qualifiés par le site Makery de « machinimadoc » dans lequel vous intégrez des photos réalisées dans ladite « jungle de Calais ». Est-ce une pratique courante ?

Utiliser les jeux vidéo comme moyen de documentation du réel n'est pas nouveau, Eddo Stern il y a une dizaine d'années avec sa série des *End games* avait déjà utilisé cette technique pour permettre au public d'expérimenter physiquement des événements tels que *Waco resurrection*. Par ailleurs, le mouvement des newsgames initié par Gonzalo Frasca avec le jeu *12 september* utilise aussi la notion de jeu vidéo pour impliquer le public dans la compréhension des événements.

Dans le domaine des machinimas, Bernhard Drax utilise le monde virtuel *Second Life* pour faire



A stranger comes to town © Jacqueline (Jackie) Goss

des reportages politiques, comme *Virtual Gantanamo*, un machinima sur Gantanamo.

L'œuvre qui se rapproche le plus des deux machinimas que j'ai réalisés est *A stranger comes to town* de Jackie Goss, qui interviewe des réfugiés aux Etats Unis sur leur passage de la frontière. Devant garder l'anonymat, ces personnes sont représentées par des avatars du jeu *World of Warcraft*. Le mélange de photos, d'interview et d'avatars, intégrés dans un moteur de jeu vidéo est une pratique assez peu courante. Le moteur de jeu que j'utilise – Moviestorm – me permet d'intégrer des images ou de la vidéo pour ensuite pouvoir animer des personnages devant mais aussi jouer des mouvements de caméra in game pour troubler la perception du spectateur et mélanger ainsi fiction et réalité. C'est une technique que j'ai commencé à expérimenter lors d'une résidence en juin 2015 dans une ferme au Brésil – Ruralscapes – avec des enfants amenés à devenir fermiers, qui avaient beaucoup de mal à raconter des histoires. Sortir dans leur village, prendre des photos de leurs lieux préférés et les interviewer sur le pourquoi de leurs choix a permis de les aider à raconter des histoires.

3 - Pouvez-vous nous expliquer le pourquoi et le comment de ces deux machinimas, série que vous avez appelés, me semble-t-il Heroic Makers *?*

Je suis actuellement en résidence CLEA à Dunkerque pour 4 mois. Quand j'ai su que j'allais passer du temps dans le Nord, j'ai eu envie d'aller dans la jungle à Calais. J'avais lu le Libération spécial photo l'été dernier et avais découvert cette ville monde et voulais aller faire des ateliers machinima sur place, afin de recueillir des récits de vie au quotidien à l'intérieur d'un moteur de jeu. J'ai cherché à prendre contact avec beaucoup d'associations dont le Pérou à Paris, très actif à Calais,



Heroic Makers VS Heroic Land (2016) © Isabelle Arvers

je suis ensuite allée sur place de nombreuses fois. Cependant la notion d'atelier n'était pas évidente quand je suis allée là bas en février dernier. Je me suis plutôt retrouvée à donner des cours d'anglais et de français au travers de mon moteur de jeu, mais aller de lieu en lieu sous la pluie, avec mon matériel était un peu délicat.

Une autre idée était importante pour moi, j'avais envie de cartographier au moyen de photos ce qui était appelé à disparaître, c'est-à-dire la zone sud de la Jungle. J'ai donc pris de nombreuses photos pour pouvoir recréer les rues, montrer les lieux de vie, pensant alors produire principalement des films dans lesquels des avatars se déplaceraient dans les rues reconstituées à partir de photos. En découvrant cette ville monde, la manière dont les choses étaient organisées de manière autonome, un système politique naissant, j'ai eu envie d'interviewer ceux qui la faisaient au quotidien, ceux qui rendaient son humanité à cette zone délaissée par le gouvernement.

4 - Ce type de machinimas comportant un vrai engagement social ou politique est-il répandu ? Et quel est leur impact ?

Ce n'est pas très répandu. Cependant c'est grâce à un des premiers machinimas politiques que j'ai eu envie de m'y intéresser en 2005. Il s'agissait de *The French Democracy*, un film réalisé par Alex Chan avec le jeu *The Movies* sur les émeutes dans les banlieues au Nord de Paris. Réalisé en 6 jours pour donner une voix aux sans voix dans les médias, le film avait ensuite été téléchargé 40000 fois en un mois et les médias américains s'y étaient intéressés et l'avaient interviewé. Le machinima a aussi été utilisé pour documenter des performances activistes ou politiques réalisées dans des univers virtuels. *Dead in Iraq* de Joseph Delappe documente une performance que l'artiste a réalisée dans le jeu en ligne *America's Army* pour décompter le nombre de morts en Irak. *Participation 0.0 – Part I*, de Linda Hilfling est une action réalisée dans *Second Life* où l'artiste révèle sur des panneaux les conditions générales d'utilisation de *Second Life*. Tout étant à vendre dans *SL*, les espaces dans lesquels l'artiste publie sont privés et très rapidement elle se fait exclure du monde virtuel. Enfin, le *Blog 5* de *This Spartan Life* de Chris Burke Can't buy me web est un playdoyer contre la privation du web et pour la liberté d'internet. Ce



Diary of a camper - © United Rangers Film / The Rangers

dernier a été utilisé comme moyen de lobbying auprès du Congrès américain.

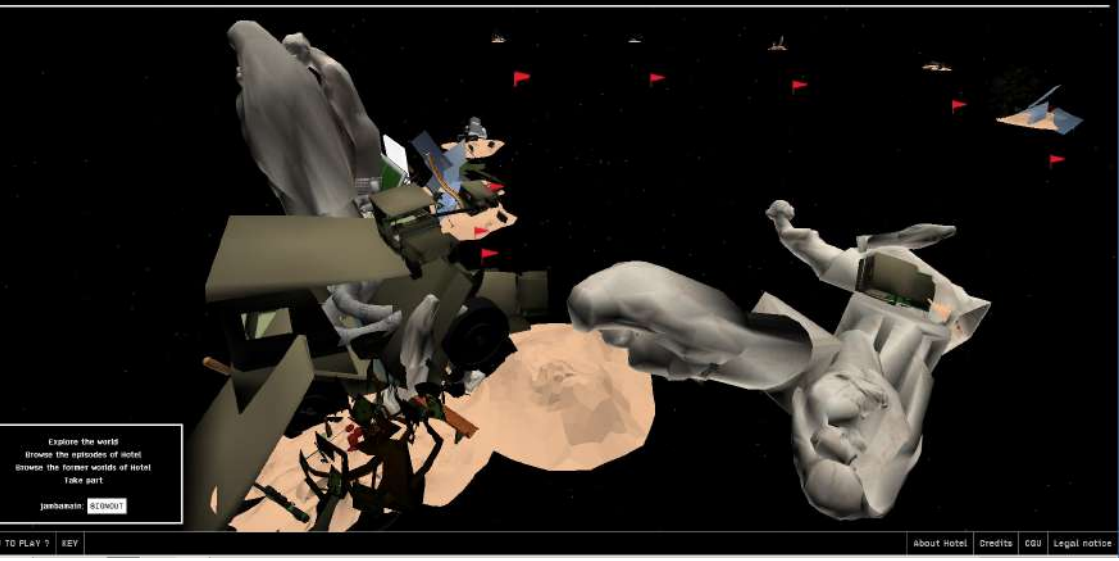
5 - Prenons un peu de recul. Qu'il s'agisse de machinimas d'artistes ou d'amateurs, de divertissement ou plus politiques, quand et comment est né ce genre ?

Le mot « machinima » n'apparaît qu'en 1998. Mais le premier film du genre, *Diary of a camper*, est créé à partir du jeu de guerre Quake dès 1996 par un groupe américain : *The Rangers*. L'origine des machinimas, c'est la possibilité donnée à tous d'enregistrer les parties de jeu, voire de les monter et d'ajouter des dialogues. Le mouvement naît donc chez les joueurs et les développeurs et va progressivement s'ouvrir à un plus large public dans les années 2000. L'industrie du jeu va en effet intégrer ces pratiques dans des jeux tels les *Sims 2* ou *The Movies* : gestion des caméras et des lumières, montage virtuel… Puis les logiciels dédiés se développent. Avec eux naît une nouvelle génération de réalisateurs de machinimas, qui se sentent plus proches de l'univers du cinéma ou de l'animation que des jeux vidéo.

6 - Le machinima est-il aujourd'hui une pratique amateur répandue, permettant à tous de se servir de leur passion du jeu vidéo pour s'exprimer. Reprend-il les codes du court métrage ou développe-t-il de nouvelles écritures ?

Lorsque j'ai présenté 4 programmes de Machinimas à la Mostravideo de Belo Horizonte au Brésil une question m'a été posée par une personne du public : « Y a t-il une narration propre aux machinimas ? Comment le fait d'être dans un jeu vidéo influence le message, l'histoire, les codes de narration ? » Cette question m'a alors permis de réaliser que le machinima était encore un moyen d'expression récent qui ne fait qu'emprunter leurs codes au cinéma et à la vidéo et qu'on est uniquement à l'aube de ce que peuvent devenir les machinimas.

Leur avenir ne réside pas forcément dans un mode de narration linéaire mais peut-être plus dans leur mise en espace, dans l'hybridation avec d'autres formes : la peinture, la sculpture, l'installation in situ, le déplacement de perspectives, l'interaction (cf le travail de l'artiste Balthazar Auxietre et ses installations de cinéma interactif ou encore



Hotel © Benjamin Nuel (Installation Interactive)

l'installation interactive *Hotel* de Benjamin Nuel dans laquelle on se promène dans les backstage d'un jeu vidéo). Cette question de l'installation in situ d'œuvres réalisées à partir de machinima et de leur mise en espace me semble une piste intéressante, aussi pour des formes plus liées aux arts vivants.

Le machinima peut en effet être utilisé en live pour passer d'un espace virtuel à la création d'un espace physique projeté qui peut alors être habité physiquement par des danseurs ou performers. C'est ce qui est au cœur du futur travail pensé avec le danseur Tidiani N'diaye avec le projet Bazin, un spectacle de danse et de machinima où la projection de machinima va créer un espace pour les corps au travers de l'interface de danse et de projection que sera le tissus bazin. Dans *Cross by*, une autre création à venir au Théâtre des Salins en novembre prochain, avec la pianiste Nathalie Négro, nous allons utiliser les images projetées de machinima pour immerger le public dans un espace contemplatif.

7 - Vous-même avez, je crois, animé des ateliers de machinimas ?

J'anime des ateliers machinima depuis 2009 en France et à l'étranger. D'abord imaginés pour les adolescents en banlieue, je les ai ensuite élargis à d'autres types de publics, des enfants aux adultes en passant par les étudiants en art. En fonction de l'âge du public, j'utilise différentes techniques de réalisation de film à partir de moteurs de jeu. J'essaye aussi de former d'autres personnes à l'animation d'ateliers afin que la pratique se répande de plus en plus. Suite à des ateliers machinima aux Beaux-Arts de Paris, quelques étudiants ont utilisé des machinimas pour leur diplôme. Au Brésil, dans le cadre d'une résidence en juin dernier à Ruralscapes, j'ai utilisé les machinimas comme moyen d'émancipation rurale auprès de jeunes futur fermiers. En Egypte, j'ai formé surtout des femmes dans des Ecoles des Beaux Arts au Caire et à Alexandrie. A Dunkerque, je sors tout juste d'une expérience d'atelier en prison et j'ai eu aussi beaucoup de plaisir à travailler avec des autistes dans un collège de Dunkerque. Et pour prolonger le tra-

vail réalisé à Calais, je vais donner deux journées d'atelier dans l'École Laïque du Chemin des Dunes de la Jungle de Calais ce week-end.

8 - Il existe une chaîne dédiée aux machinimas sur YouTube. Que représente en 2016 l'audience des machinimas ? Et quels en sont les plus vus ?

La chaîne Machinima.com sur Youtube a un peu plus de 12 millions d'abonnés, mais elle ne présente que 10 ou 15 % de machinimas. La plupart des programmes sont liés à l'actualité du jeu vidéo ou à des démos de jeu. Les frères Debevoise, issus du monde de l'animation, ont racheté le site aux créateurs de machinima.com et ont transformé ce site communautaire en un espace de promotion de la chaîne youtube. On est plus dans le monde corporate que dans un lieu dédié aux films conçus à partir de jeu vidéo. C'est un monde que je connais moins bien.

9 - Les artistes, que pour le coup on pourrait qualifier de "professionnels" par rapport aux amateurs dont nous avons parlé avant, se sont-ils emparés du mode "machinima" ?

Si les dix premières années ont vu se développer les formes les plus narratives du machinima, des films plus expérimentaux ou artistiques sont apparus au milieu des années 2000. Sans doute grâce à l'émergence de *Second Life*, de logiciels dédiés à la création de machinimas comme Moviestorm, Machinimation ou Muvizu, de jeux comme les *Sims* ou *The Movies* qui ont permis une démocratisation de ce nouveau genre dans les sphères artistiques. La partie la plus technique du machinima étant simplifiée, cela a fait que ma création de machinima s'est ouverte aux non gamers et développeurs. Des artistes se sont alors emparés du médium à partir de 2007. Des artistes comme Jon Rafman avec *Codes of Honnor* ou Palle Torsson avec *Free Fall* ont alors fait entrer le machinima dans le monde de l'art contemporain. Plus récemment Finding Fanon des artistes Larry Achiampong et David Blandy utilisent l'univers du jeu GTA pour développer la pensée de Frantz Fanon. Une grande exposition de machinima – Game Vidéo Art a survey – est actuellement montrée à Milan dans le cadre de la Triennale du Design. La liste des artistes qui utilisent le jeu comme médium est longue aujourd'hui, j'ai moi-même conçu plusieurs expositions de machinimas dans un cadre de galerie d'art et ces expositions sont visibles en ligne : http://www.isabellearvers.com/exhibitions/

© Propos d'Isabelle Arvers, recueillis par Culture Mobile (Mai 2016) - Turbulences Vidéo #104

Rural.Scapes : un lab rural pour artistes, vaches et poulets au Brésil

par Isabelle Arvers

Rural.Scapes est une ferme au Brésil mais aussi un lab qui défend le « Rural Intermedia », soit la confrontation d'artistes au territoire et savoir-faire locaux. Pour *Makery*, la spécialiste des machinimas Isabelle Arvers raconte sa première expérience de résidence artistique.

La résidence d'artistes Santa Teresa Rural. Scapes se trouve à 2h30 au nord de São Paulo et à 10 km du village São Jose do Barreiro. Invitée par les artistes Rachel Rosalen et Rafael Marchetti (qui ont aussi un site commun), je suis venue animer des ateliers machinima et utiliser les jeux vidéo comme moyen d'émancipation sociale. Chez Rural.Scapes, les artistes viennent travailler deux semaines en lien avec le territoire, les technologies rurales et l'électronique. Dès le voyage en bus pour atteindre Santa Teresa, je découvre les joies de ne pas parler espagnol ou brésilien. Ce que je comprends surtout, entourée de Chiliens, Colombiens, Argentins et Brésiliens, c'est que l'Europe est bien loin du monde latino-américain et que cette résidence risque d'être riche en découvertes et ouverture sur un monde nouveau.

Puis nous arrivons à la ferme où sont élevés vaches, chèvres et poulets. Je découvre des espèces de vaches inconnues et magnifiques, avec une bosse au-dessus de la nuque et la peau qui pend sous le cou… et surtout un lieu magique, entouré de montagnes, de bambous immenses, de



Des vaches bossues, des bambous géants, et une approche du DiY bien différente © Manoela Cardoso

rivières et d'arbres fruitiers, comme des citronniers mandarin, des manguiers, des bananiers…

Très vite, je m'aperçois que la notion de DiY est un principe de vie ici et un mode de relation sociale. Il a fallu plusieurs années aux deux artistes pour apprendre à gérer cette ferme. Leur rencontre avec Zé Mineiro, le responsable de l'exploitation agricole, a été déterminante. Zé Mineiro a une grande connaissance et compréhension du territoire qui leur a permis de penser à la création d'une résidence artistique, non pas basée sur l'apport de moyens techniques ou technologiques, mais plutôt sur le dialogue avec l'environnement et ses ressources.

Une résidence pour les papilles

Être en résidence à Santa Teresa, c'est aussi apprécier un autre personnage clé du lieu : « dona » (madame) Cida. Connue dans la région pour ses compétences culinaires, Dona Cida est la reine de la cuisine où tout se prépare au feu de bois. Tout ce qui est cuisiné vient du potager ou des bêtes de la ferme. Je dois bien avouer que je n'avais jamais mangé de beurre ou de lait frais, ni de fromage préparé la veille. Tous les fruits, les jus et les confitures viennent des arbres qui nous entourent. Et tout est incroyablement délicieux.

Les premiers jours sont consacrés à la rencontre avec les habitants de São José do Barreiro et à la présentation de nos projets artistiques et de nos ateliers dans différentes écoles, au Syndicat des jeunes travailleurs ruraux, auprès d'une association de personnes âgées. Durant la résidence, la ferme s'ouvre deux samedis à la population, pour découvrir les œuvres en train d'être créées, rencontrer les artistes et participer à des ateliers informels.

Plantes et électromécanique

Ces différentes rencontres avec la population locale sont pour moi extrêmement importantes. Cette résidence n'est pas uniquement un lieu d'accueil d'artistes internationaux, mais travaille réellement à la rencontre entre des artistes, des habi-



La chorégraphe Aniara souhaite se « plantamorphiser » © Manoela Cardoso

tants, un territoire et ses ressources. C'est ce que Rural.Scapes présente comme du « Rural InterMedia » : recherche et création artistique sont basées sur la connaissance du territoire, sa topographie, ses technologies et artisanats comme la conception de paniers, l'utilisation de bambous pour la conception de circuits de circulation d'eau, la connaissance des plantes et l'électromécanique.

Autour de moi, cinq autres projets artistiques se développent. Tout d'abord, celui de la chorégraphe colombienne Aniara Rodado. La recherche d'Aniara est fondée sur une chorégraphie au-delà de la danse et sur une danse au-delà du corps humain. Pour Rural.Scapes, elle s'installe sous un manguier avec un dispositif composé d'un circuit de distillateurs et nous immerge dans un espace d'odeurs qui travaillent avec une «espèce alien», l'eucalyptus (une plante étrangère au continent américain, souvent qualifié de plante du capitalisme)…

Aniara repense la notion d'interactivité au-delà du rapport homme/machine: respirer ces particules odorantes a un effet sur notre corps. Elle développe aussi une notion de transformation des plantes, comme si la plante opérait des micro-performances (un concept du critique Jens Hauser) quand la molécule passe de l'état végétal à volatile, puis de l'état liquide, de l'eau à l'huile. Dans un contexte de crise climatologique, elle souhaite se « plantamorphiser » –devenir plante en retranscrivant leurs micromouvements – et termine en disant : « Ce sont d'ailleurs les particules odorantes qui dansent le mieux ! »

Au-dessus de la ferme, l'installation du duo d'artistes brésiliens Duo B (Diferença de potencial) utilise la topographie du lieu et en l'occurrence la source d'eau qui vient de la montagne pour créer une sculpture sonore qui mixe le son des rivières environnantes avec ceux des villes proches de la ferme. La sculpture représente l'exacte topographie du territoire environnant, analysée à partir de



Cristian Espinoza crée des points d'acupuncture sonores sur le paysage © Manoela Cardoso

GoogleEarth et de cartes locales. Elle est réalisée avec des bambous coupés dans les forêts autour de la ferme. Ils servent de circuits de circulation d'eau. Des capteurs placés à l'intérieur génèrent des sons aléatoires. Le son est diffusé au moyen de petits émetteurs placés à dix endroits stratégiques de la sculpture.

En bas de la ferme, Jorge Crowe, artiste formé à l'électronique appliquée aux arts visuels, musicien et créateur du Laboratoire de jouets à Buenos Aires, présente M.E.N.A (musique électronique non amplifiée), un projet musical à partir d'objets trouvés dans la ferme, de bambous et de circuits électromécaniques. Son souhait ? Repenser la rave party pour qu'elle soit plus en accord avec la nature, à une échelle plus intime : les sons et les rythmes sont créés à partir d'éléments naturels et le VJing se transforme en projection de lumières sur des feuilles et des branches pour jouer sur l'animation d'ombres.

Autour de la ferme, Cristian Espinoza, architecte de formation chilien, applique au territoire une vision poétique et organique avec son installation/performance *Esculpir los sonidos* (Sculpter le son). Avant de venir à *Rural.Scapes*, il en a étudié le territoire à partir de GoogleEarth et extrait des « moments » comme autant d'organes d'un corps topographique (montagnes, sources, forêts, etc.).

A partir de ces points d'acupuncture sur le territoire, il souhaite extraire l'âme de la rivière pour l'envoyer ailleurs. Sur ces points sensibles, il crée des antennes – des prothèses qui sont des émetteurs récepteurs, où le son n'est qu'un moyen de percevoir d'autres choses. Les ondes radio ont naturellement un bruit de fond, qui crée du grain, des interférences entre les différents points de communication. Ce bruit de fond est un glitch du territoire qui nous renseigne sur ce que l'on ne voit pas au premier abord : une reprogrammation du territoire pour les besoins de l'industrie, du religieux ou du pouvoir.



En quatre jours d'atelier, les jeunes de São José réalisent deux machinimas © Manoela Cardoso

Quant à ma résidence machinima, les quatre jours d'atelier avec les jeunes de São José do Barreiro ont permis de réaliser deux films sur les légendes de São José. *Espirito* évoque l'esprit d'un poète et *Mataduro* celui d'une vache ayant tué le Matador qui revient hanter ses habitants. Nous sommes allés dans les rues découvrir et photographier les lieux, puis nous avons intégré ces images et les interviews des jeunes dans les films.

Mataduro, machinima réalisé en atelier par des Brésiliens de São José do Barreiro, 2015:
https://www.youtube.com/watch?v=WxK1_h0UYxQ.

Je réalise par ailleurs mes premières expérimentations (il s'agit de ma première résidence d'artiste !) et travaille sur les glitchs de représentation de la ferme et de ses environs en 3D avec Santa Teresa Reloaded.

Santa Teresa Reloaded, par Isabelle Arvers, 2015 :
https://www.youtube.com/watch?v=heDfD5JX-pPU.

© Isabelle Arvers, (22 Juin 2015)
- Turbulences Vidéo #104

Site web : http://www.makery.info/2015/06/22/rural-scapes-un-lab-rural-pour-artistes-vaches-et-poulets-au-bresil/



Portrait Vidéo
Isabelle Arvers

Retrouvez le portrait Vidéo d'Isabelle Arvers sur notre page Youtube dans la playlist :
« ARTISTS PORTRAITS VDF 2019 »

https://www.youtube.com/watch?v=HjbLPWoiAF0

Plus d'informations sur Isabelle Arvers :

Site web : **http://www.isabellearvers.com**
Page VIMEO : **https://vimeo.com/isabellearvers**

Les morts ont les yeux bleus

par Alain Bourges

On peut comprendre l'enthousiasme que suscite *Game of Thrones*. Un histoire qui se déroule dans une Grande-Bretagne imaginaire, dans un Moyen-Âge imaginaire et qui met aux prises des princes imaginaires, trois dragons, un peu de magie, beaucoup de violence et quelques accouplements, il n'y a là rien qui nous perturbe mais tout pour nous extraire de ce « désenchantement » dont nous souffririons.

Ces temps derniers ont vu une grande ébullition autour de l'ultime saison de *Game of Thrones*. Je ne parle pas seulement des dizaines de millions de spectateurs, ni du milliard de téléchargements ou visionnements en streaming, ni des milliers de sites et blogs qui ont fleuri. Le monde intellectuel s'agite lui-aussi et se répand : un numéro spécial de Philosophie Magazine, de multiples articles et dossiers dans Le Monde, Les Inrockuptibles, Libération, Télérama, Le Nouvel Obs, Le Point et bien d'autres magazines et revues[1], un cycle de quatre émissions sur France Culture dans Les Chemins de la Philosophie[2], un numéro spécial de Science et Vie, une table ronde aux Rendez-vous de l'histoire de Blois[3], un ouvrage dirigé par Mathieu Potte-Bonneville[4] et d'autres, tout aussi savants, de ses collègues Marianne Chaillan, Henry Jacoby, Jonathan Steimer, etc, etc, etc. Selon le journal Libération : « *Game of Thrones* apparaît dans plus de 15.000 travaux académiques, si on en croit Google Scholar, qui répertorie (de manière certes imparfaite) les articles scientifiques, les livres ou

1 - https://next.liberation.fr/Game-of-thrones,100628 ; https://www.game-of-thrones.fr/serie/inrockuptibles/ ; https://www.telerama.fr/series-tv/game-of-thrones-comment-la-philo-peut-aider-a-comprendre-les-dilemnes-des-personnages,141161.php ; https://bibliobs.nouvelobs.com/idees/20170712.OBS2020/comprendre-kant-spinoza-co-en-regardant-game-of-thrones.html

2 - https://www.franceculture.fr/emissions/les-chemins-de-la-philosophie/quatre-dilemmes-moraux-de-game-thrones-14-peut-echapper-a-sa-famille

3 - http://www.rdv-histoire.com/edition-2018-la-puissance-des-images/game-thrones-quand-l-histoire-nourrit-le-mythe

4 - *Game of Thrones. Série noire , Ed. Les Prairies ordinaires*, 2015



Générique de la série *Game of Thrones* © HBO

les thèses »[5]. La frénésie éditoriale que provoque *Game of Thrones* est à la hauteur des ambitions financières des producteurs.

S'opposer à un si vaste consensus semble téméraire, presque suicidaire. Néanmoins le rôle du caillou dans la chaussure, aussi modeste soit-il, n'est jamais vain.

Post-télévision

Dans un article précédent[6], j'avais évoqué les « cultural studies » et l'importance pour une nouvelle génération d'universitaires – philosophes et sociologues essentiellement – de s'occuper de télévision, cette forme de culture populaire formidablement excitante dont ils trient le respectable du négligeable, à la fois dans le temps et dans l'espace, si je puis dire. On est dans l'ethnologie à vif, sans avoir à pagayer dans les rapides du Congo. À les entendre, tout commencerait avec HBO et les Soprano, parce que les décennies précédentes n'auraient rien produit qui soit digne d'intérêt et parce que tout se limite aux production des chaînes payantes HBO et de Netflix, ce que certains anglo-saxons dénomment la « quality TV ». Pourtant, en l'état actuel, les « séries » sont sans doute ce qu'il y a le moins télévisuel à la télévision. *Game of Thrones*, superproduction post-hollywoodienne, le démontre à chaque épisode. S'ils veulent comprendre la télévision, nos philosophes gagneraient à se pencher sur *Les Anges de la Téléréalité*, *Dog TV* ou *Plus Belle la Vie*. Au passage, demandons-nous si l'adaptation au cinéma des romans de George R. R. Martin aurait suscité un tel engouement. Rien n'est moins sûr. *Conan le Barbare*, qui lui non plus ne négligeait pas la philosophie[7], avait, il est vrai, rencontré un très large public, mais les temps ont changé et ce sont maintenant les héros futuristes de Marvel qui dominent les grands écrans. Car c'est au cinéma que vont les adolescents maintenant que leurs parents sont devant la télévision.

5 - https://www.liberation.fr/debats/2019/04/12/game-of-thrones-objet-d-etudes-bien-identifie_1721070

6 - Dans *Turbulences vidéo #98* : https://fr.calameo.com/read/000011277b823485dbf52

7 - Le film *Conan le Barbare* s'ouvre sur une citation de Nietzsche : « Ce qui ne nous tue pas nous rend plus fort ».



Daenerys Targaryen et Jon Snow (*Game of Thrones*) © HBO

Bavardages et maladresses

Commençons par remettre les mots à leur place : *Game of Thrones* est un feuilleton. Et un feuilleton passablement bavard. Les deux premiers épisodes de la 8ème saison en sont l'exemple : ce que se disent les uns et les autres occupe une telle place qu'on comprend vite qu'en plus de faire le point sur chaque personnage, tous ces échanges servent essentiellement à différer une bataille attendue depuis huit ans, celle qui verra s'affronter les forces de la civilisation et celles du Mal, venues du nord. Si l'on écoute d'un peu plus près ces dialogues, deux choses surprennent : le temps passé à citer les noms de personnes et de lieux, comme si les auteurs ressentait la nécessité de toujours consolider sa géographie imaginaire et, simultanément, l'excessive légèreté avec laquelle la psychologie est traitée. Je pense en particulier à la révélation de la véritable identité de Jon Snow. Celui-ci l'apprend en effet de la bouche d'un ami qui l'aurait découverte dans un livre. Sans y réfléchir ni vérifier davantage, il s'empresse d'en faire part à Daenerys, son amante. Celle-ci aurait pu s'alarmer de se découvrir parente de l'homme qu'elle aime et s'effrayer de l'inceste, mais elle n'a qu'un commentaire : son ascendance fait de Jon Snow l'héritier du trône de fer et la prive en conséquence de ce trône, unique obsession des protagonistes de ce feuilleton. Par un malencontreux hasard, Daenerys expliquait quelques séquences plus tôt que seul son amour pour Jon déterminait ses décisions.

Puisque nous évoquons les dialogues, on peut s'étonner qu'autant de commentateurs se désintéressent de l'image et du son, c'est à dire à ce qui fait d'un film une œuvre de cinéma ou d'un feuilleton une œuvre de télévision. Ce n'est pas une simple question de forme et de fond, c'est le prélude à tout discours sur une œuvre audiovisuelle. *Game of Thrones* use d'une image et d'un montage tout ce qu'il y a de plus classiques, hérités des



L'Armée de Morts (*Game of Thrones*) © HBO

grosses productions cinématographiques[8]. Sans même revenir à des réalisations plus anciennes, on est aux antipodes d'*Utopia*, de *One Night* ou du télévisuellissime *24* (24 heures chrono).

L'épisode de la bataille des vivants contre les morts, attendu depuis huit ans, est le morceau de bravoure de cette dernière saison. Deux épisodes pour ronger son frein et la voilà, dans une mise en scène qui a presque retenu la leçon du *Falstaff* d'Orson Welles. Dans le film de Welles, la bataille est décomposée en une succession rapide de plans très courts et serrés, qui participent à la vitesse et la brutalité de la scène. Dicté par des raisons d'économie de pellicule, ce montage est devenu une leçon d'esthétique à la hauteur de l'escalier d'Odessa dans le *Potemkine* d'Eisenstein. *Game of Thrones* accentue ce principe de montage en situant la bataille de nuit, ce qui aurait dû permettre de dramatiser l'action. Encore aurait-il fallu un minimum d'éclairages. Lorsque les téléspectateurs ont protesté qu'ils n'avaient rien pu voir, le chef opérateur s'est défendu avec une singulière arrogance. « Une grande partie du problème est que beaucoup de gens ne savent pas comment régler leur téléviseur correctement » a-t-il déclaré à la revue Wired, avant de s'en prendre au distributeur sur TMZ et de dénoncer la « compression trop gourmande de l'épisode par HBO » ainsi que « la connexion faible du service de vidéos de la chaîne américaine »[9]. Tout ceci en confiant que : « personnellement, je n'ai pas toujours besoin de voir ce qui se passe, c'est d'avantage une affaire d'impact émotionnel ».

Mais il n'y a pas que la lumière qui ne répond pas aux attentes, la partition sonore est à l'ave-

8 - « Grosse » parce que la démesure financière est devenue un argument de vente, comme à l'âge d'or d'Hollywood. On parle de budgets de 15 millions de dollars par épisode avec des salaires avoisinant les 400.000 dollars par épisode pour les 5 acteurs les mieux rétribués. En comparaison, le budget moyen d'un film français est de 4,4 millions d'euros soit environ 5 millions de dollars.

9 - https://www.wired.co.uk/article/game-of-thrones-too-dark-to-see
https://www.tmz.com/2019/04/30/game-of-thrones-cinematographer-fabian-wagner-battle-of-winterfell-too-dark-explanation/



Le Roi de la Nuit (*Game of Thrones*) © HBO

nant. En stylisant la composition à partir de bruits précis, elle n'évite pas certains ridicules comme le bruit d'os que font les zombies à chaque geste. Leur Roi de la Nuit, ne peut tourner la tête sans que l'on entende craquer chacune de ses vertèbres. Le reste est pris dans un magma sonore d'où émergent les ahanements des combattants, les craquements ou les feulements des dragons. Sans doute les hauts-parleurs de nos téléviseurs sont-ils mal réglés. Au moment où la bataille semble perdue, cet amalgame sonore passe à l'arrière-plan, avec une sensible réverbération, tandis que s'impose une mélodie calme interprétée d'abord au piano puis par un orchestre. Les images semblent ralenties, le temps échappe à ces scènes qui deviennent des évocations de l'action plutôt que l'action elle-même, comme le souvenir d'une bataille plutôt que la bataille. Le procédé, largement usé, magnifie les scènes de carnage.

L'épisode suivant est lui aussi entièrement consacré à une bataille, mais cette fois de jour. Juchée sur son dragon lance-flammes, Daenerys ravage Port Real, la capitale tenue par son ennemie Cersei. Si cette destruction s'étire en longueur, elle a le mérite de proposer des images particulièrement réussies, notamment celles qui montrent la population de Port Real massacrée par les flammes et les chutes de bâtiments. En dépit du souvenir attendri que l'on peut garder des *Derniers jours de Pompei* ou d'un antique art doloriste, l'esthétisation de la souffrance reste difficilement justifiable.

L'art du recyclage

Dans cette histoire plus compliquée que complexe, où l'on passe son temps à assassiner des gens, on réalise que les personnages ne sont conçus que sous le seul angle du groupe. *Game of Thrones* est une histoire de clans qui se disputent le pouvoir, chaque clan représentant un type de caractère. Le clan des Stark ne comprend que des personnages droits et braves, celui des Lannister que des calculateurs cruels et celui des Targaryen est miné par la folie. Nous n'avons donc pas affaire à des personnages qui, comme dans la tragédie classique seraient en proie à des conflits internes et qui paieraient en monnaie sonnante les écarts où les auraient précipités leur « défaut mo-



Jaime et Cersei Lannister (*Game of Thrones*) © HBO

ral » mais plutôt à des figures représentant tel ou tel type de vertus ou de défauts et agissant conformément à leur « hérédité ». Comme dans les *Rougon-Macquart*. Le déterminisme du sang prévaut sur le libre arbitre. Jaime le prouve lorsqu'il trahit sa sœur, la cruelle reine Cersei, en rejoignant les troupes amassées au Nord mais que sitôt après la bataille contre les zombies, il déserte pour prendre la défense de sa sœur contre ses nouveaux amis.

Cette question du sang charpente *Game of Thrones*. Frappé d'ignominie pour leur amour incestueux, la faute fondatrice de l'ensemble du récit, le couple Jaime et Cersei ont un double : le couple Jon Snow et Daenerys, qui se découvrent tante et neveu après s'être épris l'un de l'autre. L'obsession de la pureté du sang mène à l'inceste, mais s'il est la transgression qui déclenche le désordre et la guerre, le second couple incestueux s'annonce au contraire comme celui qui rétablira l'ordre, la justice et la stabilité. L'inceste originel, l'impensable même tant les origines elles-mêmes sont impensables. À ce moment-là, *Game of Thrones* semble réactiver les antiques mythes de la Création.

Mais au-delà de ces incestes fondateurs, inspirés (?) des débuts de la Théogonie d'Hésiode, quantité de personnages mythiques, personnages historiques et croyances sont recyclés en vrac. Tristan Garcia, dans Philosophie Magazine, note à juste titre que les religions présentées dans *Games of Thrones* sont toutes issues de religions existantes ou ayant existé, du christianisme primitif au christianisme institutionnalisé en passant par l'animisme ou les cultes vikings. Les dragons, les géants, le pouvoir vaudou du Roi de la Nuit de transformer les morts en zombies, les miracles de Mélisandre – alias Mélusine –, notamment la résurrection de Jon Snow, les manigances de Cersei qui assassine son mari comme le fit son homonyne Circé, l'habileté cynique de Tyrion, issu du Tyron irlandais, « celui qui vit dans deux éléments », tout cela participe à divers folklores dans lesquels l'auteur pêche sans complexe. Bricolage ou appropriation ?



Cité de Port Real, lieu renfermant le Trône de Fer (*Game of Thrones*) © HBO

De son propre aveux, George R.R. Martin s'est d'abord inspiré des *Rois Maudits* de Maurice Druon d'un côté et de la *Guerre des Deux Roses* de l'autre. « Maurice Druon est mon héros et *Les rois maudits* sont à l'origine de *Game of Thrones* » déclarait-il. Résistant gaulliste puis ministre autoritaire[10] et académicien réactionnaire, Maurice Druon raconte dans cette somme les malheurs des rois français du XIVe siècle, maudits par Jacques de Molay, le grand maître du temple, à l'agonie sur son bûcher. *Game of Thrones* délocalise ces personnages en Angleterre pour en faire des princes tout à faire britanniques : Les Lannister en guise de Lancaster, les Stark en guise de York, issus, eux, de la *Guerre des Deux Roses* qui ensanglanta l'Angleterre du XVe siècle et dont les Tudor, représentés ici par Daenerys, la mère des dragons[11], furent les grands bénéficiaires.

De la même façon, si les décors et costumes recyclent le haut moyen-âge, ils piochent aussi allègrement dans l'Antiquité où la Renaissance. C'est ainsi qu'on voit surgir des navires de combat grecs face à une flotte médiévale ou des palais baroques ouvrir leurs jardins derrière des murs médiévaux, les hommes portent des costumes moyenâgeux et les femmes des costumes antiques. On utilise la longue-vue mais on ignore les mâchicoulis et la bombarde. C'est «la Foire du Trône», comme le titrait un magazine.

On n'en finira (hélas) jamais avec le Romantisme

Pour rester indulgent, on pourrait parler au sujet de *Game of Thrones* d'une esthétique de l'emprunt dont la trame serait l'art romantique. La dramatisation des paysages, les pénombres ocres des scènes d'intérieur tout comme les architectures gothiques rappellent le Moyen Âge fantasmé par le XIXe siècle. Il y a peu de distance entre *Game of Thrones* et Viollet-le-Duc. Ce que ce dernier a ajouté à Notre-Dame de Paris, au château de

10 - On lui doit une phrase fameuse, du temps où il était ministre des affaires culturelles :« Les gens qui viennent à la porte de ce ministère avec une sébile dans une main et un cocktail Molotov dans l'autre devront choisir ! ».

11 - Entre autres ressemblances, l'étendard d'Henri VII, premier roi Tudor d'Angleterre, portait un dragon rouge sur fond blanc, symbole du Pays de Galles.

Pierrefonds ou au Mont Saint Michel, ce gothique ajouté au gothique, mène droit à la « Fantasy » pratiquée par *Game of Thrones*. Il faut dépasser le Moyen Âge par le Moyen Âge, l'obscurité par un surcroît d'occulte.

La Fantasy est née au XIXe siècle. Entre ce genre littéraire marginal et la vision romantique du Moyen Âge, il n'y a pas de réel écart. À l'exception d'un Walter Scott, la plupart des auteurs de l'époque se souciaient moins de chronologie que de fantasmagories. On est à l'époque des prix de Rome et la fascination des ruines, de l'Orientalisme, du spiritisme, de la redécouverte de la littérature médiévale et de la Renaissance italienne. L'Antiquité tant reprise par l'ère classique est passée de mode, sans doute son esthétique manquait-elle de noirceur et d'ardeurs incandescentes.

L'étymologie atteste de la conjonction des imaginaires par-delà les siècles. Le terme romantisme vient de l'anglais « romantic », qui concerne ce qui est issu du roman, donc d'une œuvre d'imagination, mais il est bientôt associé à l'allemand « romantisch » dont Mme de Staël dit : « Le nom de romantique a été introduit nouvellement en Allemagne pour désigner la poésie dont les chants des troubadours ont été l'origine, celle qui est née de la chevalerie et du christianisme. »[12] Il faut sauter par dessus le siècle des Lumières pour retrouver les troubles de la magie et de l'occulte. Hugo écrit *Notre-Dame de Paris* peu de temps avant que Viollet-le-Duc n'augmente Notre Dame de gargouilles, puis il s'enfuit à Jersey où il fait tourner les tables jusqu'à épuisement. Tout cela dans le même mouvement.

Ainsi donc, née à l'ère romantique, la Fantasy reste obnubilée par un Moyen-Âge de lutins et de dragons. Mais de quel Moyen Âge s'agit-il vraiment ?

« Le Moyen Âge [vu par les Romantiques] apparaît de fait comme le temps du surnaturel accepté, codifié, inscrit au plus profond des consciences et de la vie quotidienne. Ce Moyen Âge fabuleux se manifeste dans les œuvres romantiques à travers la profusion de lieux gothiques, de créatures surnaturelles ou d'objets dotés de vertus magiques, pour la plupart issus de légendes médiévales. Le surnaturel prend bien souvent la forme du terrifiant, créant un Moyen Âge noir, fascinant par sa violence irrationnelle »[13].

L'irrationnel, voilà le sang qui anime la Fantasy. Mais c'est un irrationnel codifié, sans surprise. Il y aura des nains et des dragons, des géants et des princesses captives, des combattants formidables, des poisons dans les breuvages, des reines implacables et belles, des magiciens et des châteaux impénétrables. Parce que c'est la loi d'un genre pour adolescents.

Une désutopie

La plupart des auteurs convoqués pour alimenter l'actuel discours philosophique sur *Game of Thrones* sont déjà éloignés : Kant, Spinoza, Nietsche, Hobbes, Machiavel, Locke.... Point de Marx ni d'Engels, bien évidemment, ni de Proudhon ou de Bakounine. Les classes populaires, maintenues dans la misère et la saleté, font partie du décor, à peine leur concède-t-on d'apprécier ou non leurs maîtres. À moins de s'agiter sur ordre du suzerain, elles demeurent inertes et craintives, à moins qu'elle ne se fassent exterminer. Les armées, elles-mêmes, sont faites de soldats sans visage fauchés par centaines sous les ordres d'une poignée de généraux.

Dès lors que nous dit *Game of Thrones* de nous-mêmes, à une époque où la démocratie se trouve

12 - Madame de Staël, *De l'Allemagne*, 1810

13 - Isabelle Durand-Le-Guern, *Le Moyen Âge des romantiques*, Presses universitaires de Rennes, 2001

malmenée mais où des peuples tentent de s'affranchir de leurs dictateurs ?

« Les romantiques prenaient leur temps à contretemps ; le siècle des chemins de fer, de la barbarie industrielle et technologique ne travaillait pas pour eux »[14] écrivait Georges Gusdorf.

Game of Thrones lui aussi marche à rebours de notre temps. Quand la raison et la démocratie sont remises en cause sous l'effet de forces politiques et obscurantistes, la fascination pour un merveilleux archaïque est davantage un échappatoire que l'exposé lucide des conditions du pouvoir. *Show me a hero*, lui, traitait intimement du politique, en démocratie, au XXe siècle, à partir d'une question de logement sociaux à créer dans un quartier bourgeois. Evidemment, il n'y avait là ni chevauchées ni têtes décapités mais la lente et solitaire destruction d'un homme impliqué dans la vie politique de sa ville. C'était une authentique tragédie, une tragédie à bas bruit, sans tapage, qui nous mettait face à l'impossibilité d'endurer les contradictions du pouvoir en démocratie.

Est-il si utile de passer par un Moyen Âge de carton pâte pour aborder les questions du pouvoir ou de la suzeraineté au XXIe siècle ? C'est plus facile, évidement. Machiavel écrivait à l'époque des Borgia, Kant sous la révolution française, Spinoza à l'époque de la persécution des juifs, Hobbes à celle de Cromwell et de la guerre civile. On peut s'appuyer sur leur expérience. Mais des œuvres aussi variées que *Baron noir*, *Show me a hero*, *House of Cards*, *The Left Wing*, *Deep State*, *The Good Fight*, *Borgen*, nous confrontent plus fermement aux enjeux de nos sociétés actuelles.

Certes, dans *Game of Thrones*, il y a les Sauvageons, ceux que l'on tient aussi à l'écart, de l'autre côté du mur, et qui renvoient à Westeros son image despotique. Eux sont libres et choisissent librement leur chef. Considérés comme des barbares, ils sont indifférents aux guerres intestines d'un royaume qui ne veut pas d'eux. Ils cherchent seulement à franchir le Mur pour se mettre à l'abri des Autres. Et encore, une fois les Autres détruits, ils n'ont qu'une hâte, repartir dans leurs forêts glacées !

Les Sauvageons sont une espèce à part, de sympathiques barbares, mais un rien excentrés dans un récit dont le sujet dont ils n'affectent que marginalement le cours et dont le sujet leur échappe.

Le Mur de trop

Si toute série nous parle de l'instant auquel on la regarde, on peut craindre que *Game of Thrones* ne nous renvoie à certaines aspirations contemporaines, singulièrement régressives, qui font préférer la fureur à la monotonie du débat.

George R. R. Martin a reconnu que le mur de glace construit par Westeros pour tenir à distance ses ennemis lui avait été inspiré par le mur d'Hadrien. Cependant, il ne pouvait manquer d'évoquer simultanément quantité de murs détestables : le mur de Berlin, le mur de sable marocain, la clôture de sécurité d'Israël pour confiner les Palestiniens ou le mur, invisible mais bien réel, que l'Europe érige pour repousser les réfugiés en mer Méditerranée. Depuis plus de deux ans, les scénaristes ne peuvent pas, non plus, éviter que le mur de glace ne fasse instantanément référence à celui que Trump s'acharne à ériger entre les USA et le Mexique pour, dit-il, contenir les « criminels, trafiquants de drogue et violeurs » mexicains. Lors de la campagne présidentielle, le futur vice-président Mike Pence expliquait d'ailleurs « [qu'] il y a des aliens criminels dans ce pays [le Mexique] qui sont venus dans ce pays [les USA] illégalement et qui sont violents et prennent la vie des Américains ». Les aliens de l'évangéliste Pence sont les Marcheurs

14 - Georges Gusdorf, *Le romantisme*, Paris, Payot, 1993



Le Mur de glace (*Game of Thrones*) © HBO

du Roi de la Nuit, ces zombies que l'on appelle également les Autres.

La responsabilité politique des scénaristes est en jeu. Des dizaines de milliers d'Africains se noient en Méditerranée, les latino-américains sont traqués à la frontière des USA. Ce sont nos Autres. Dans *Game of Thrones*, la distinction faite entre les populations extérieures, morts-vivants d'un côté, Sauvageons de l'autre n'excuse rien. Les tribus nomades inorganisées des Sauvageons finissent par être admises au royaume de Westeros car ce sont des réfugiés acceptables. Ils ont apparence humaine et on peut négocier avec eux. De même, après, certes, de dramatiques violences, italiens, portugais ou espagnols ont fini par s'intégrer en France parce qu'ils étaient « blancs » et supposés chrétiens. Les Autres, c'est à dire pour nous les Musulmans ou les Africains (et pour les nord-américains les latinos), c'est une histoire différente. Ils ne sont ni « blancs » ni chrétiens (ni protestants pour les nord-américains). Trump ne s'y est pas trompé lorsqu'il a malignement tweeté « The wall is coming » en allusion à la fois au Mur de Glace et au titre du premier épisode du feuilleton : « Winter is coming ». Il paraît que ce tweet a choqué les acteurs et les scénaristes du feuilleton. Faut-il qu'ils aient été si naïfs ?

Divers massacres récents ont prouvé à quel point la thèse du « Grand Remplacement » et la haine de l'Autre sont prégnantes. *Game of Thrones* joue avec le feu. Le considérer comme une simple allégorie est tout à fait imprudent, car qui sait ce que l'imaginaire collectif en fera ?

© par Alain Bourges - Turbulences Vidéo #104

Mutant Stage : une série en chantier !

par Geneviève Charras

***Mutant Stage* est une série de courts métrages chorégraphiques,** initiés par les commissaires Amélie Couillaud et Dimitri Chamblas et produits par Lafayette Anticipation – Fondation d'entreprise Galeries Lafayette, dans le cadre des travaux de réhabilitation de son bâtiment entre 2015 et 2017.

Cloud Chasers marque le 7e épisode de la série, réalisée par (LA)HORDE [Marine Brutti, Jonathan Debrouwer & Arthur Harel] avec Jakub Moravec, Jakub Sonnek, Michal Zdražil et la participation d'Aymeric Barraban, Patrick Bedué, Julien Berrebi, Elodie Clairin, Céline Fantino, Tristan Gac, Gabriel Keslassy, Adrian Mabileau, Julian Saint-Hilaire.

Du pole dance sur les échafaudages, au ralenti, et le tour est joué ! Pari tenu pour tension, grands écarts en ombres chinoises portées, en silhouettes longilignes.

Suite de la série de courts métrages chorégraphiques produits par la Fondation Galeries Lafayette, tournés in situ dans le cadre des travaux de réhabilitation de son bâtiment, rue du Plâtre, à Paris, entre septembre 2014 et mars 2016. -- Premier court-métrage réalisé par Wendy Morgan Avec Volmir Cordeiro et Pauline Simon.

On y danse à tous les étages, dans le blanc du chantier, vers la lumière des baies vitrées...C'est étrange et spectral, en ralenti, dans les espaces libres du loft.

Et le clip avec Arno Schuitemaker.

Belle danse inventive captée sur le chantier de la fondation parisienne pour l'art contemporain, filmée par Lukas Dhont (Girl)...

Un batteur allumé détecte et nourrit la danse sur talons de Jan Martens, galvanisé par l'environnement hostile des échafaudages et autres obstacles de l'architecture.

© Geneviève Charras - Turbulences Vidéo #104



Mutant Stage 4 « Korowod » - Film d'Olga Dukhovnaya et Konstantin Lipatov - Avec Amalia Alba, Florence Casanave, Olga Dukhovnaya, Lisa Miramond, Annabelle Pirlot (2015) © Photo : Stéphane Perche

VIDEO**FORMES** 2020

Festival : 12/03 > 15/03

Expositions/Exhibitions : 12/03 > 29/03

Turbulences Vidéo #104 • troisième trimestre 2019