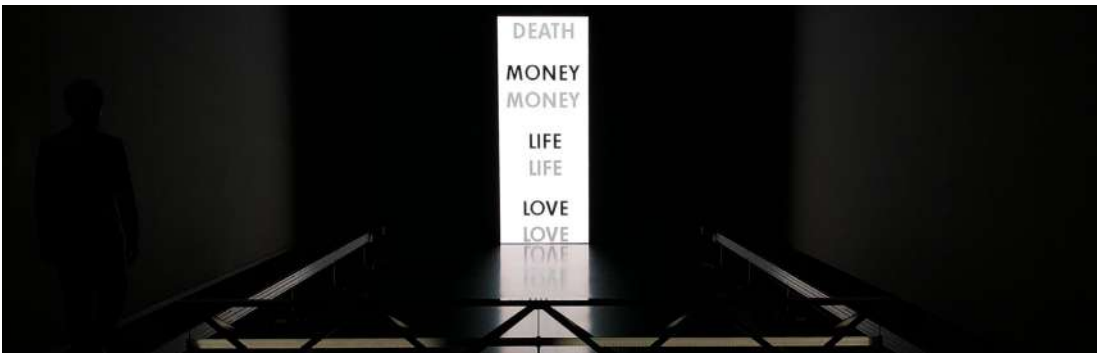


TurbulencesVidéo

revue trimestrielle #106 - Janvier 2020



Turbulences Vidéo #106 • Premier trimestre 2020

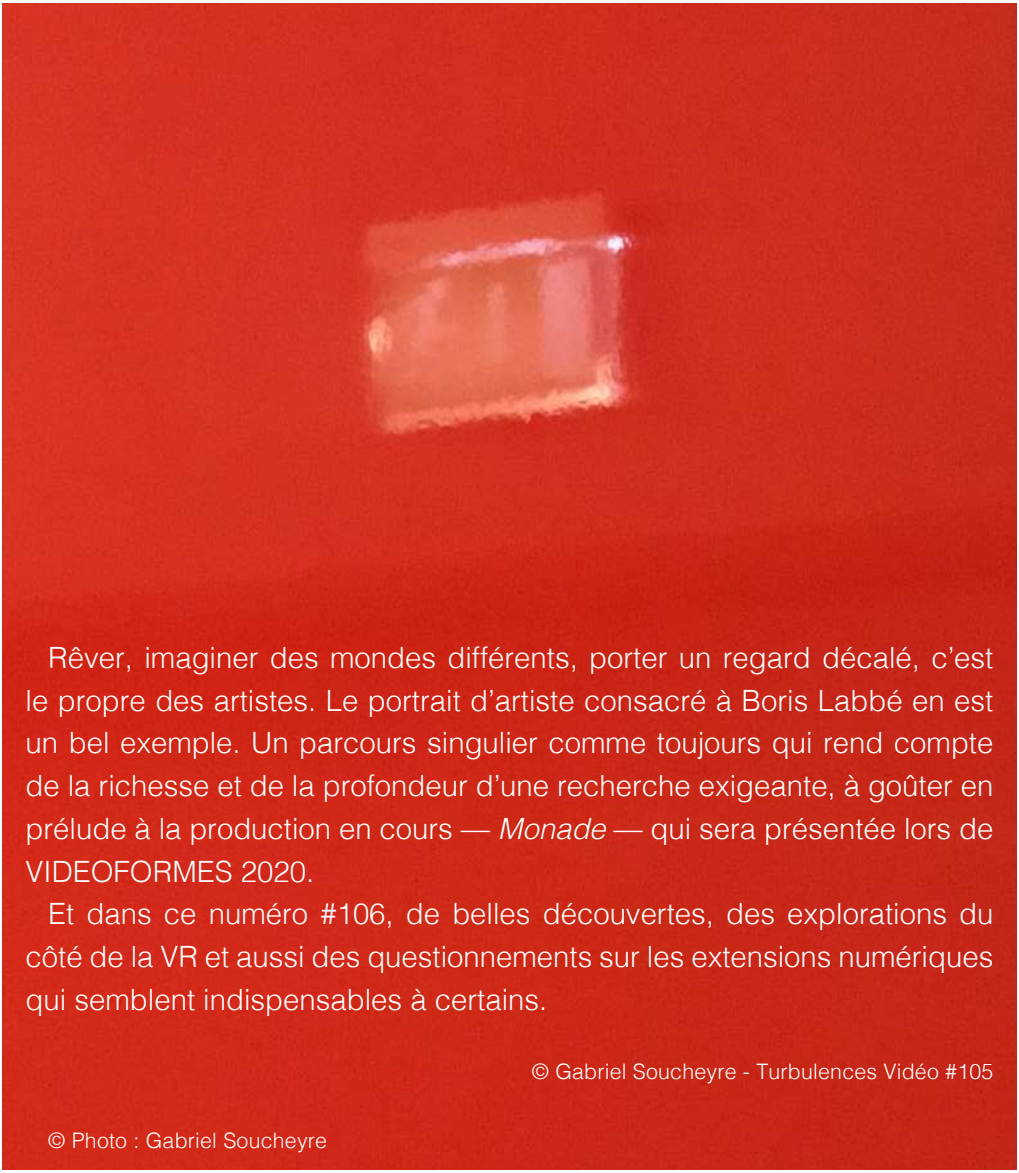
Directeur de la publication : Loiez Deniel • Directeur de la rédaction : Gabriel Soucheyre
Ont collaboré à ce numéro : Alain Bourges, Jeannette Bonds, Geneviève Charras, Sigrid Coggins, Jean-Paul Fargier, Philippe Franck, Jean-Paul Gavard-Perret, Bernard Génin, Rémy Léboissetier, Gilbert Pons, Gabija Purlytė, Stephen Sarrazin, Gabriel Soucheyre, Pascal Vimenet, Yangyu Zhang.
Relecture : Evelyne Ducrot, Anick Maréchal, Gilbert Pons, Gabriel Soucheyre.
Coordination & mise en page : Éric André Freydefont, Léa George.
Transcriptions : Elise Aspord, Léa George, Estelle Pickstone.

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 #106 et VIDEOFORMES • Tous droits réservés •
La revue Turbulences Vidéo #106 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. Dumb Type, *LOVE/SEX/DEATH/MONEY/LIFE*, 2018 © Photo : SZ
2. *Orogenesis* (extrait vidéo), 2016 © Boris Labbé

Turbulences Vidéo
revue trimestrielle 106 - Janvier 2020

édito #106



Rêver, imaginer des mondes différents, porter un regard décalé, c'est le propre des artistes. Le portrait d'artiste consacré à Boris Labbé en est un bel exemple. Un parcours singulier comme toujours qui rend compte de la richesse et de la profondeur d'une recherche exigeante, à goûter en prélude à la production en cours — *Monade* — qui sera présentée lors de VIDEOFORMES 2020.

Et dans ce numéro #106, de belles découvertes, des explorations du côté de la VR et aussi des questionnements sur les extensions numériques qui semblent indispensables à certains.

© Gabriel Soucheyre - Turbulences Vidéo #105

© Photo : Gabriel Soucheyre

Sommaire#106
Janvier 2020

/// Chroniques en mouvement ///

Marc Mercier, le commissaire artiste - par Jean-Paul Fargier (p.5)

Dusk Ecology - par Stephen Sarrazin & Yangyu Zhang (p.13)

Sous le mont Fuji : Formento & Formento - par Jean-Paul Gavard-Perret (p.20)

Enluminures animées de Marie Paccou - par Jean-Paul Gavard-Perret (p.23)

Myriam Lambert, révéler la mémoire des lieux - par Philippe Franck (p.26)

Olivier Godest, fondateur et directeur général du salon Virtuality - par Sigrid Coggins (p.35)

/// Portrait d'artiste : Boris Labbé ///

Entretien avec Boris Labbé - propos recueillis par Gabriel Soucheyre (p.42)

Le cinéma comme palingénésie et palindrome - par Pascal Vimenet (p.48)

Cinétique by Boris Labbé - par Gabija Purlytè (p.53)

Orogenesis - Texte de Boris Labbé réecris avec *Sédition* (p.55)

Boris Labbé talks La Chute - par Jeannette Bonds (p.56)

Germination, destructions et renaissance - propos recueilis par Bernard Génin (p.60)

Labyrinthique, forcément - par Rémy Léboissetier (p.64)

Portrait Vidéo : Boris Labbé - par Gabriel Soucheyre (p.68)

/// Sur le fond ///

Body Extension, Modifications numériques - Table ronde - 15/03/2019- VIDEOFORMES 2019 (p.70)

Histoires de négresses blanches - par Alain Bourges (p.98)

Du parasitisme considéré comme un des Beaux-Arts - par Gilbert Pons (p.108)

Focus sur Ravalec - par Sigrid Coggins (p.114)

/// Les œuvres en scène ///

Hiroaki Umeda, Danse cinéthique - par Geneviève Charras (p.126)

Doppelganger par l'ensemble NADAR : les enfants terribles de Méliès ! - par Geneviève Charras (p.128)

Marc Mercier, le commissaire artiste

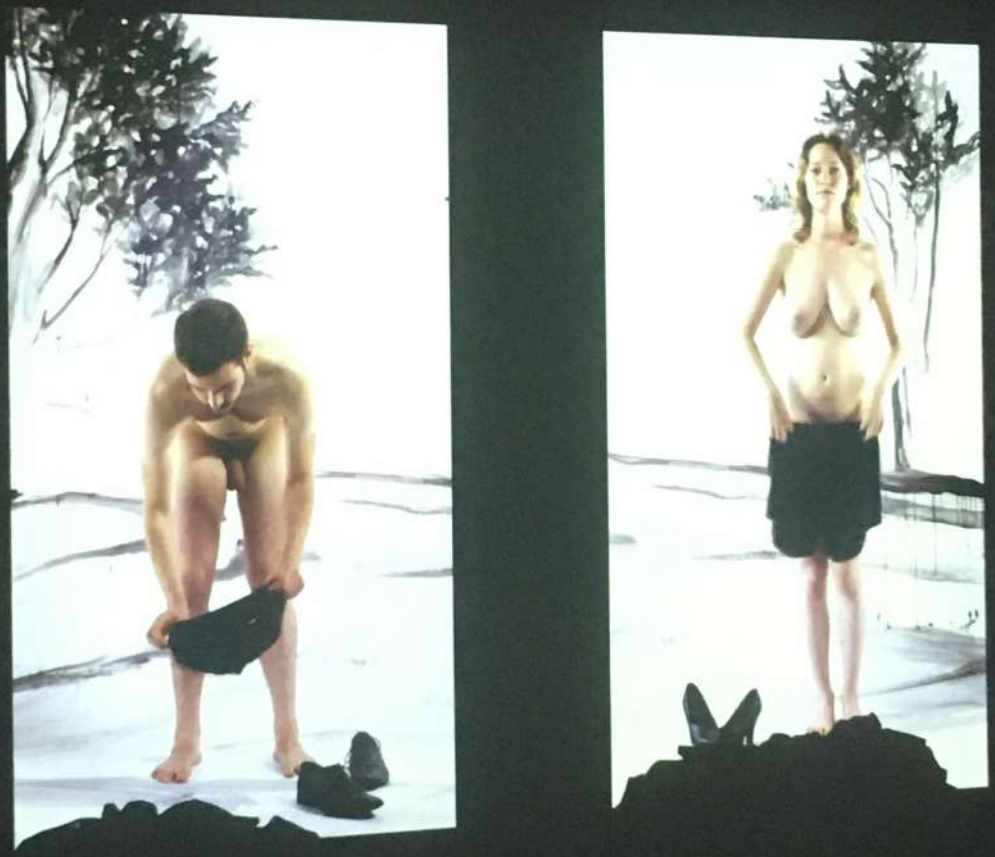
par Jean-Paul Fargier

Commissaire et artiste ; artiste signant une exposition comme son œuvre, la tendance est courante dans le champ des arts plastiques. On dénonce souvent, à juste titre, ce mélange pervers des fonctions. Pas facile pourtant de mériter cet opprobre. Encore moins de le recevoir comme un compliment, sans l'avoir cherché.

Depuis plus de trente ans que Marc Mercier organise des expositions d'art vidéo, de Manosque à Marseille, de Ramallah à Casablanca, de Buenos-Aires à je ne sais où (au fin fond de l'Afrique ou de l'Asie), et que je rends compte des œuvres qu'il soumet à notre curiosité insatiable, je n'ai jamais été tenté de qualifier ses propositions de gestes de « commissaire artiste ». Sans doute, parce que les installations m'interpellaient une par une, sans que je songe à examiner si leur disposition dans l'espace créait une Œuvre globale, dont chaque pièce, englobée en un Tout concertant, était un fragment cohérent.

En revanche, cette année, à la vue des installations des Instants Vidéo présentées à la Friche de la Belle de Mai, j'ai envie d'appréhender d'abord leur ensemble, leur mise en relation, leurs écarts et leurs proximités, leurs échos répétés, et de cibler l'auteur d'une telle réussite, pour l'en féliciter. Celui qui a ourdi une cette si forte dispersion d'images dans l'espace, organisé ces rapprochements, profilé ces enfilades complices d'écrans appartenant à diverses œuvres, pensé cette succession d'oppositions prolifiques, mérite bien le nom d'artiste outre celui de commissaire.

C'est pourquoi, je vais décrire, une fois n'est pas coutume, cette exposition sans nommer les auteur.e.s qui signent chacune de ces œuvres ici rassemblées (on les trouvera à la fin de mon article). En me laissant porter par les effets provoqués en moi lors de leur contemplation, une par une, puis deux par deux, par trois, par quatre, j'aimerais essayer de saisir ce qui se joue, délibérément, à travers ces accolades non fortuites mais voulues d'écrans hétérogènes. Les pointillés, visibles ou cachés, qui les relient ne peuvent être



Klaus Versecheuree & Tom MacRae, *ADAM & EVE/EVE & ADAM,* 2017 © Photo : Les Instants Vidéo

le fruit du Hasard. C'est un prodige d'intuition et d'intelligence.

Tiens un Cahen ! Excusez-moi, je commence par nommer un artiste, alors que je me promettais d'ignorer leurs noms, mais c'est une exception. Car lui, ce cher vieux Robert, le plus ancien des artistes vidéo français vivants, qui a débuté au début des années 70, est connu dans le monde entier, et sur qui j'ai écrit des dizaines d'articles, je n'ai pas besoin de lire le cartel placé au pied de son grand écran vertical sur lequel on voit tomber de haut en bas (et Tombe est certainement le titre de cette œuvre), lentement (autre marque de fabrique Cahen, le ralenti) des mots (une autre fois, il avait procédé pareillement avec des objets), non pas besoin de lire le cartel pour savoir (et c'est bien le seul de tous les artistes exposés ici) de qui il s'agit. Merci, Robert, bravo Cahen, ta nouvelle tombe est d'un raffinement encore accru. Tes mots résistent à l'anéantissement avec une grâce de danseuse étoile. Oui il y a de la chorégraphie dans ce glissement pur. Et de même que tu as substitué les mots aux choses (qui tombaient dans une œuvre précédente que j'avais vu lors de ta rétrospective au Musée de Strasbourg), tu as prêté aux graphes le mouvement des corps. Double coup de maître en veine d'abstraction. Qui méritait bien sa place inaugurale, ici, face à la porte d'entrée : impossible à rater puisqu'on tombe dessus, littéralement.

En face de ce monochrome bleu strié de quelques lettres, on découvre, en se retournant, deux grands écrans, verticaux eux aussi. Le contraire absolu du dépouillé terminal, qui nous avait d'abord happé : deux corps, bien en chair, jouent à échanger leurs vêtements au fil d'un double strip-tease. Une fois sur deux le garçon s'habille en fille, et la fille en garçon, et le temps d'un échange ils sont nus tous les deux, tels des Adam et Eve au Paradis des genres dérangés. On est en plein mouvement de mode, au cœur d'un débat contemporain, mais si l'art ne s'occupait pas de la mode comment ne pourrait-il pas être contemporain. Je suppose que les charmant.e.s protagonistes de cette transsubstantiation actuelle sont les artistes qui signent ce joli tableau vivant, car ce serait un scandale si l'un ou l'autre s'appropriait l'œuvre à sa seule gloire, reléguant le ou la comparse au seul rôle d'exécutant passif.

Demi tour à nouveau, et coup d'œil d'ensemble sur la partie gauche de l'espace d'exposition : au loin, fermant la salle, trois immenses écrans peuplés d'un corps qui danse. Trois positions, à découvrir plus tard. Car juste avant, deux écrans plus petits, forment un diptyque où même de loin on voit bruire des rimes : entre ailes d'avion et ailes d'oiseau. Je m'approche et m'absorbe dans ce dialogue de formes. Parfois les oiseaux perdent des plumes, se crashent, meurent. Tandis que les beaux fuselages crachent des bombes meurtrières. Le message est simple et clair. On comprend qu'il s'agit de dénoncer les guerres. Mais c'est sans doute plus subtil, comme une mise en question de l'excès de technologie.

Ce diptyque, ne formerait-il pas un triptyque, avec l'écran voisin ? Atlas animé des soulèvements dans le monde entre 1979-2013. Ces pointillés invisibles, que trace le commissaire entre ces deux œuvres, sont la manifestation d'une pensée d'artiste.

Un trou dans le mur, comme une porte, on s'y faufile, on découvre un couloir au bout duquel tremblent, côte à côte, deux images infinies et mal définies. Deux émissions de télévision : l'une montre, à Marseille, on reconnaît certaines rues, certains quartiers, une manifestation populaire contre l'effondrement des immeubles de la rue



Nicolas Clauss, *Les traversants, 2017* © Photo : Les Instants Vidéo

d'Aubagne, avec affrontements avec la police, courses, dispersions, regroupements, etc. L'autre est vue prise de l'avant d'un train qui avale des kilomètres de forêts, de landes, de bords de mer, de collines enneigées, de tunnels. Deux directs. Là, j'enfreins ma règle : je regarde le cartel. Il s'agit d'une part d'une émission d'une chaine de télévision (norvégienne) montrant le paysage intégral entre Oslo et Bergen. D'autre part, d'un reportage en continu dont s'est fait une spécialité la chaîne *Brut TV*. Bel hommage, non signé, à l'art télévisuel. J'apprendrai par Marc Mercier qu'il est l'auteur de ce couplage, dans la plus pure tradition du *Ready Made*. Bien joué.

On sort du couloir du Direct pour entrer dans la caverne de l'Océan. La juxtaposition de (quatre) cinq images projetées produit la sensation d'être embarqué à bord de ce cargo qui cingle vers un port. Nous faisons connaissance avec ses marins, éternels migrants, qui ne posent jamais le pied à terre. Idée d'une ronde sans fin portée par l'air du large. Mélange d'impressions physiques et d'émotions idéologiques.

On sort de ce voyage au long cours, forcément lent, pour s'attarder devant trois exercices de voyage sur place d'un homme qui danse, encore plus lentement. Il tombe, se relève, rampe, roule, disparaît presque, revient. C'est le même homme qui se démultiplie au rythme d'une exploration minutieuse des possibilités infinies d'occuper un territoire : en l'envahissant comme en le minant, en le traversant comme en le plastiquant. À quoi rime cette performance, déployée sur des écrans immenses, posés de guingois sur le sol ou le mur ? On ne le sait pas bien. Elle fascine pourtant (et d'autant).

Petit écran, non loin : (en Afrique) au Brésil, un hélicoptère atterrit puis décolle presque aussitôt.



Grzegorz Stefanski, *Spill*, 2018 © Photo : Les Instants Vidéo

Des enfants jouent à le défier, le pourchasser, passant dans son champ, sous ses pales. Danse avec l'ennemi ? Jeu avec le simulacre de la guerre ? Dans le nuage de poussière : tous sont avalés, y compris la machine guerrière. Puissance des images plus fortes que les armes.

Maintenant c'est vers le sol qu'il faut regarder : un cercle blanc avec un trou noir au milieu. Ce trou est un encrier. Des mains entrent dans le champ, plongent un doigt dans l'encrier, et se mettent à écrire sur le cercle blanc des mots en langue arabe ou parsi. Opération répétée jusqu'à saturation de l'espace par des phrases. On comprend que ce sont des femmes, habillées en noir, visages cachés, qui s'adonnent à cet exercice. À la fin, brusquement, les corps noirs se jettent en arrière, montrent leurs visages : façon de signer ! Sidérant, courageux, juste.

En aplomb à cette action collective, une autre action, dans un simple moniteur. Avec un trou à la clé. Un homme dessine sur une plage une maison en traçant des traits sur le sable, des murs, une porte, des fenêtres. Auparavant il a mis un toit en vraies tôles ondulées. Il s'en va, on croit que c'est fini. Bof. Mais il revient avec un seau de peinture et un pinceau. Ah. Il peint en noir un cercle, qui peut être une fenêtre ronde, genre œil de bœuf. Il pose son seau. Prend du recul, s'élance, saute : pile dans le trou. Où il disparaît ! Magnifique. C'est sans doute le plus beau geste artistique de cette exposition. L'action la plus chargée de sens multiples. Vous y voyez quoi, vous ?

Et maintenant, deux œuvres gigantesques projetées sur deux écrans très grands, accrochés presque côte à côte. Un pilier les sépare, peut-être fortuitement. Est-ce la même œuvre ou deux différentes ? Différentes, on s'en aperçoit vite. On s'assoit sur un banc d'où l'on peut suivre simultanément les deux. À droite, un type habillé de noir, genre collant de danse, pieds nus, exécute une



Mozghan Erfani, *Inextricable, 2008* © Photo : Les Instants Vidéo

série de gestes chorégraphiques sur une plage, la mer est proche, un phare aussi. On dirait qu'il a un message à communiquer en langage des signes. Que cherche-t-il à dire ? Tout à coup, sa main disparaît, comme réduite en poussière visqueuse, noire, qui s'écoule vers le sol. Puis c'est sa tête qui est dévorée, vacillante, fontaine d'huile lourde. Enfin, tout son corps se carbonise, se réduit, s'anéantit en un clin d'œil. C'est la fin de l'homme-pétrole. Film (très légèrement) d'anticipation.

À gauche de cette métaphore simple, une succession d'images compliquées, qui racontent une histoire. Une femme et son enfant arrivent dans un pays étrange, où les glaciers sont rouges et les montagnes bleues. Dans une prairie jaune poussin poussent des fleurs étranges, cachant des aéronefs venus d'ailleurs. Ils entrent dans l'un d'eux se mettre à l'abri. Le monde qu'ils ont fui est peuplé d'hommes esclaves, accomplissant sans fin les mêmes gestes insensés dans des bureaux, des ateliers. Puis ils sortent dans une cité bardée de hauts immeubles. Du même à perte vue. Vêtus d'imperméables jaunes (pas de gilets, attention, c'est même le contraire), camisoles d'aliénés au travail, les actifs de cette société creusent des trous dans le sable, se déplacent en sautillant, déchirent des feuilles, les jettent en l'air, grimpent aux murs, parcourent des couloirs recouverts de moquette bleue. Autant de gestes absurdes, sans rime ni raison. On dirait une version moderne de *Metropolis* (de Fritz Lang).

Non, pas sans rime. Déjà à surveiller l'écran voisin, on aperçoit plusieurs échos entre le film SF (truffé d'effets numériques fabuleux) et la petite danse de mort de l'homme bitumeux. Et au-delà, en parcourant à nouveau, à bonnes enjambées, la totalité de l'espace des installations, on découvre nombre de répliques entre les gestes forts de ces installations et les situations absurdes de la fable des foules idiotes et de la femme en fuite avec son fils.



Guillaume Martial, *Habitat spontané, 2017* © Photo : Les Instants Vidéo

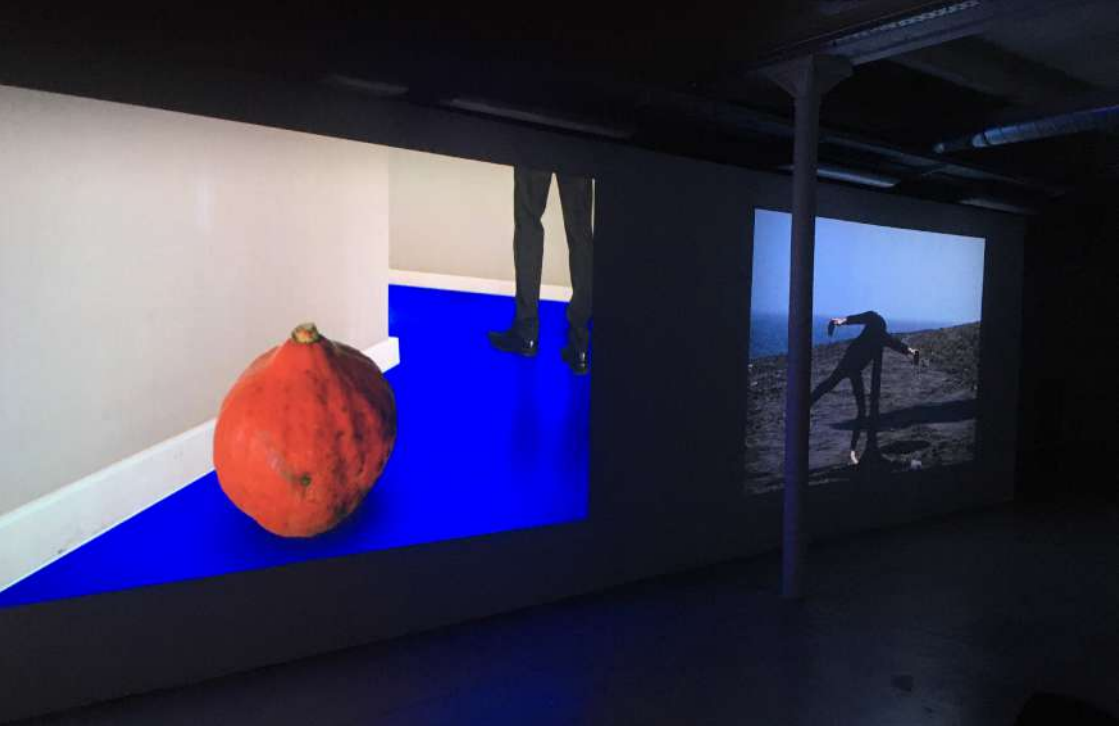
Et tout en tournant encore une fois dans la salle d'exposition, cette fois dans le sens inverse, pour capter davantage de clins d'œil entre les œuvres, tout, à l'évidence, entre en résonance, s'appelle, se répond. Le trou de l'homme qui saute et celui des guerrières de l'écriture, les pales de l'hélicoptère et les ailes des bombardiers, les bras grignotés de l'homme terminal et les reptations de l'homme horizontal, les habits dépouillés des Eve adamiques et les burkas rejetées des femmes écritures. Et surtout, se rejoignent par de là leur radicale opposition : ces phrases qui se battent pour exister sur la page et ces mots dépouillés, radicaux, qui fusent dans le vide, dont il me plaît à penser que le plus radical est ce NON que j'ai photographié en entrant dans ce cirque d'images.

Que Robert Cahen, le vidéaste qui a parcouru le monde (du Chili à Hong Kong, de Pékin à Saïgon, du Japon à l'Italie en passant par l'Antarctique) pour collecter des vues aussi pittoresques que denses, avec ses visages, ses paysages, ses cieux, ses foules, en arrive à créer une œuvre n'affichant que des mots, n'est-ce est pas le meilleur signe que tout est possible en vidéo…Tout : le vide autant que le plein, le rien autant que le comble.

L'effondrement sans oublier le soulèvement. Thème de cette édition

À dessein, j'ai gardé pour la fin, l'installation qui se découvre avant d'entrer dans la grande exposition des contraires concertants : une jeune femme, couverte de bandelettes, corps tout entier blessé, se débat au pied d'une tribune bourrée de mollahs enturbannés, se relayant aux micros pour proclamer que la pluie, même diluvienne, est un don de Dieu. Histoire de consoler un peuple qui vient de subir des inondations meurtrières. La suppliante révoltée crie son refus de cette théologie de l'ignorance. Au revoir, jolie guerrière, belle insurgée, forte citoyenne.

Qu'il était fier, et beau, notre commissaire artiste, quelques jours plus tard, quand Leïla Shahid, l'ambassadrice permanente de la Palestine en Eu-



Albert Merino, *The présent Condition, 2018* © Photo : Les Instants Vidéo

rope, pour parler de Jean-Luc Godard et de Jean Genet, a pris la main de Marc Mercier et l'a gardée pendant les 20 minutes de son discours éblouissant de générosité. On ne regardait que ces mains s'étreignant qui célébraient *les noces de Marseille*, de Ramallah et de Gaza autour du Livre d'Images que Godard avait offert à ces trois villes, en réponse à une lettre de Marc à l'ermite de Rolle. Dialogue d'artistes. Le doigt du Jean-Baptiste de Léonard de Vinci, choisi par Godard comme emblème de son film pointait sur le grand écran : comme pour indiquer la suite à donner à tous ces soulèvements que l'art vidéo manigance. Comment dit-on soulèvement en arabe ? *Intifada*.

© Par Jean-Paul Fargier
- Turbulences Vidéo #106

Liste des œuvres et des auteurs :

Tombe (avec les mots), Robert Cahen (FRA) / *ADAM & EVE/EVE &ADAM* , Klaus Verscheuree & Tom MacRae (BEL/GBR), 2017 / *Body all eyes*, Saara Ekström (FIN) / *Les traversants*, Nicolas Clauss (FRA), 2017 / *Marche de la colère*, Brut TV (FRA) et *Bergen-Oslo en train*, NRK (NWR) / *Atlas des soulèvements*, John Beier (USA), 1979-2013 / *Spill*, Grzegorz Stefanski (POL/GBR), 2018 / *Space Invader*, Nelio Costa (BRA) / *Inextricable* Mozhgan Erfani (IRN/FRA), 2008 / *Habitat spontané*, Guillaume Martial (FRA), 2017 / *The Birder*, Grace schwindt (GBR), 2018 / *The présent Condition*, Albert Merino, (ESP/FRA), 2018 / *Je me soigne, tu te soignes, il se soigne, nous allons mourir*, Parya Vatankhan, (IRN), 2017.

Dusk Ecology

par Stephen Sarrazin & Yangyu Zhang

Depuis septembre, Tokyo enchaîne des expositions vidéo et media art, dont Wang Bing à la galerie Take Ninagawa, Ryoji Ikeda chez Taro Nasu, et la rétrospective Dumb Type au MOT (Musée d'Art Contemporain de Tokyo).

Ajoutons la manifestation *If the Snake*, à Okayama dans l'Ouest du Japon (à plus de trois heures de Tokyo en Shinkansen), dont Pierre Huyghe était le directeur artistique et qui comptait Matthew Barney, Tino Seghal, Tarek Atoui, Pamela Rosenkranz, etc. La plupart des oeuvres étaient dispersées à l'intérieur d'espaces à travers la ville, d'anciens entrepôts, des musées, mais le dispositif d'installations se trouvant à l'ancienne école élémentaire Uchisange valait pratiquement à lui seul le déplacement.

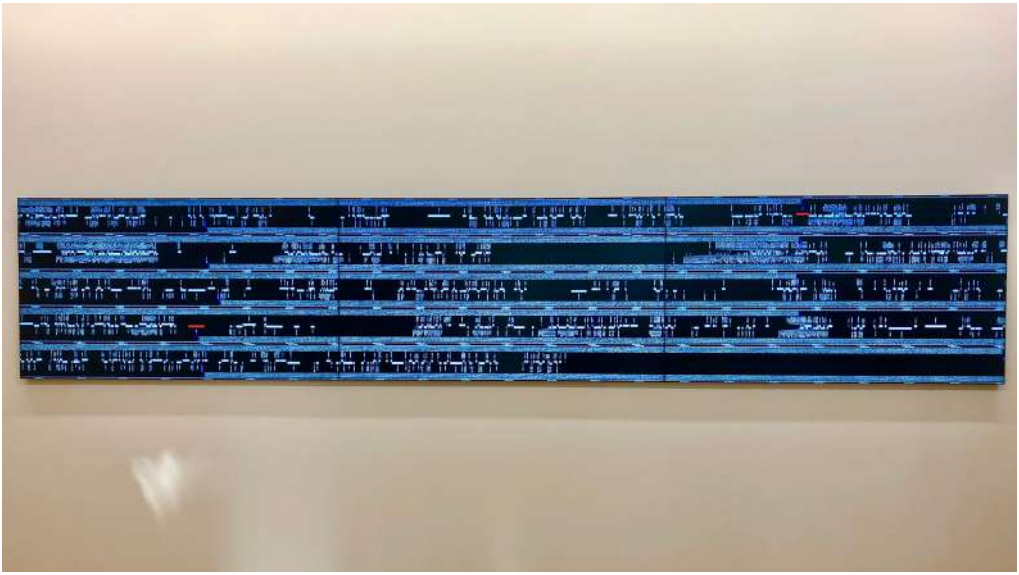
Pièce manquante

Taro Nasu compte parmi les quelques figures au Japon qui tentent d'y forger une véritable scène contemporaine. Parmi les artistes de sa galerie, située au centre de Tokyo à Roppongi, à deux pas de chez Perrotin, on retrouve principalement des artistes Japonais, dont Ryoji Ikeda, mais aussi quelques plasticiens internationaux: Ryan Gander, Omer Fast, et Pierre Huyghe… Nasu dirige également le Okayama Art Summit, qui se tient chaque année depuis 2016, et dont il confie la direction artistique à un artiste de son choix. Alors que l'édition 2019, *If the Snake* (https://www.okayama-artsummit.jp/2019), tirait sa fin, Nasu proposait à Tokyo une exposition de travaux récents d'Ikeda, s'inscrivant dans sa série *Test Patterns* (http://www.taronasugallery.com/en/exhibition/current/). La France entretient une proximité particulière avec son œuvre, sa précision mathématique, son utilisation du noir et blanc, sa monumentalité, et l'élégance de son versant musical, ses compositions qu'un public avait découvert dans un premier temps durant sa participation au sein du collectif de Kyoto, Dumb Type. L'espace dont il dispose à Tokyo lui offre le défi de créer des pièces à une autre échelle, plus intimes, et d'introduire des tableaux dans son œuvre, c'est-à-dire, la rendre disponible à des collectionneurs privés et non seulement aux institutions. Les tableaux s'afficheraient comme des versions plus dépouillées de travaux récents de Tania Mouraud. Ils jouent également entre des lignes qui vont de Bauhaus à Peter Saville. Un exercice façon musique de chambre pour l'artiste. Ce qui ne revient pas à dire que cette nouvelle proximité évoquerait quelque chose de l'ordre de la chaleur. Clinique, Ikeda reste dans l'ascèse.

Ce que soulignait à nouveau une variation sur la rétrospective Pompidou Metz 2018 de Dumb Type. Aux côtés de Shiro Takatani, qui en devint le directeur après la disparition du fondateur Teiji



L’école élémentaire Uchisange © Photo : SZ



Test Pattern, Ryoji Ikeda © Photo : SZ

Furuhashi (Takatani poursuit depuis des années une collaboration avec Ryuichi Sakamoto), Ryoji Ikeda incarnait l'autre pôle art/technologie du collectif. Le Japon avait révélé divers collectifs après la guerre, où se rencontraient peinture, assemblages, cinéma expérimental et performance. Mais il n'y a jamais eu quoi que ce soit, au Japon et ailleurs, qui ait ressemblé à Dumb Type, qui sut non seulement s'emparer des combats et des enjeux sociaux chers aux années 90, mais également inventer une pratique dans laquelle le corps et la technologie racontaient la même histoire. Des récits qui portaient sur la défense des sex workers, de l'arrivée du sida et de la mort qui allaient hanter leur œuvre. On sait combien la venue de Dumb Type en France ébranla nombre de repères scénographiques, les années post-Furuhashi révélées à Créteil, et outre Ikeda et Takatani, d'autres membres du groupe se produisent encore en Europe, la danseuse/performeuse Norico Sunayama, et le grand Takao Kawaguchi qui poursuit une réflexion chorégraphique autour du travail de Kazuo Ohno.

Le Musée d'Art Contemporain de Tokyo présentait une sélection de pièces conçues comme installations, dont la plus célèbre, celle de Furuhashi, *The Lovers*, ainsi que de sublimes artefacts de performances au tournant du siècle, *O/R*, *Memorandum*, *Voyage*. L'exposition parsème aussi de vieux moniteurs diffusant des extraits de leur sommet *PH/Sn*. Mais les corps et leurs célèbres fulgurances viennent à manquer, les œuvres exposées sont des stèles, des monuments raffinés, hantés, et sans vie.

Ryoji Ikeda n'y est pas pour rien. Tout cela est lisse, maîtrisé, virtuose, inévitablement émouvant et nostalgique. Japonais. Teiji Furuhashi avait ouvert une porte vers autre chose. Plus récemment, le collectif *Chim Pom*, sans chorégraphie ni théâtralité, semblait avoir trouvé une stratégie pluridisciplinaire menant à son tour vers le politique. Et se perdit en chemin. Le moment qui devait produire Dumb Type au Japon s'est effacé depuis.



MEMORANDUM OR VOYAGE, Dumb Type, 2014 © Photo : SZ

Néanmoins, Taro Nasu trouva le moyen, à Okayama, d'évoquer un Japon plus serein à travers la pièce *Force Touch (Corporis)* d'une de ses artistes, Mika Tajima, qui se sert d'algorithmes afin d'évoquer la texture du déplacement d'une carpe koi dans un bassin noir au ras du sol. On y passerait des heures si ce n'était pour l'autre pan de l'installation qui accompagne ces carpes : une constellation de petits ventilateurs Jacuzzi disposés sur trois murs immenses, produisant un tel souffle, un vacarme anéantissant toute notion de sérénité. Magistral.

Wang Bing

Du 7 septembre au 19 octobre 2019, deux oeuvres de cinéaste Wang Bing, *15 Hours* et *Man with No Name*, étaient présentées à la galerie Take Ninagawa à Tokyo (https://www.takeninagawa.com/en/exhibitions/4836/) [1]. Fidèle à son titre, *15 Hours* nous montre une journée entière de travail dans une usine de vêtements dans l'est de la Chine. L'ironie des horaires fait qu'il faudra au spectateur deux journées pour l'œuvre en entier, en raison des heures d'ouverture de la galerie.

Le premier documentaire de Wang Bing, *À L'Ouest des Rails* (2003), d'une durée de 551 minutes, était tourné entièrement en DV. Depuis, toute notion conventionnelle de durée et du rôle qu'elle joue dans la distribution n'ont empêché Wang Bing de tourner comme il l'entendait. Le support l'aidait d'ailleurs dans ce sens. Pour lui, lorsque le tournage démarre, il s'agit davantage de lancer un flot narratif qui atteindra sa fin par lui-même. Cela

1- voir entretien avec Wang Bing, The Man who knows who he is, https://szbureau.com/2019/10/10/wang-bing-the-man-who-knows-who-he-is/



Wang Bing, *15 Hours,* 2017 © Courtesy of Take Ninagawa Gallery

pose les prémices de son passage du cinéma vers l'art contemporain, un milieu dans lequel une idée, une esthétique, entretient une synergie avec la notion de durée, avec cette « règle » discrète qu'il n'est pas nécessaire de voir en entier chaque œuvre vidéo dans une exposition, ce que posait explicitement la dixième édition de la *Documenta*.

La présence de Wang Bing dans le milieu de l'art le situe dans un champ historique semblable à celui d'autres cinéastes qui se tournèrent vers les installations vidéo, notamment Agnès Varda et Chantal Akerman. Mais plutôt que de reconnaître cette autre identité, celle d'artiste, il rejette l'idée d'une frontière entre les deux pratiques. Peu lui importe si son travail se trouve projeté sur un écran de cinéma, dans une galerie ou un musée, il montre toujours les récits de gens sans importance vivant dans les régions oubliées de la Chine, une seule source d'images qui s'étend sur des heures.

Intransigeante, son œuvre révèle une autre Chine, avec laquelle les publics Chinois et internationaux ne sont pas familiers. En dépit de l'échelle du pays et sa dimension multi-ethnique, sous l'autorité centrale, le grand récit de la Chine devient le seul possible, bien qu'il comprenne trop de béances. Wang Bing se tourne vers ceux qui en sont exclus, les met en lumière. Il trace une autre carte de la Chine à travers des milliers de kilomètres non seulement dans de nombreuses régions mais aussi en ayant recours aux dialectes locaux, aux petits boulots des gens, leurs modes de vie, produisant une cartographie à la fois têtue et productive



Not Yet Titled, Pierre Huyghe, 2019 © Photo : SZ

Okayama Art Summit

Regroupant dix-huit artistes travaillant hors du Japon, l'édition 2019 du *Okayama Art Summit*, manifestation internationale d'art contemporain, avait comme objectif « d'offrir au public une occasion d'entretenir de nouveaux liens avec une forme d'art existant au-delà du temps et de l'espace qui leur sont familiers, dans la ville historique d'Okayama ». Près de quarante pièces se fondaient dans le centre de la ville. L'exposition aura accueilli environ 200,000 visiteurs, un chiffre semblable à sa première édition il y a trois ans, lorsqu'elle abordait l'enjeu du développement local.

Malgré ce nombre de visiteurs tout à fait respectable, on se demandera si ces liens qui devaient « transcender » temps et espace se sont réalisés. Le public de la ville s'est déplacé mais l'exposition en laissa certains « confus ». Aucun des artistes invités ne travaille au Japon et aucune création ne se penchait sur des enjeux actuels du pays. Certaines œuvres vidéo n'avaient que des sous-titres anglais, et le lien entre les pièces et le lieu retenu pour les exposer ne faisait pas toujours « sens ». Certaines semblaient avoir été conçues pour un lieu précis, et d'autres simplement parachutées. Et bien qu'elles aient été produites par des artistes importants de la scène internationale, le défi reste le même, d'introduire l'art contemporain dans un lieu où il n'existe pratiquement pas le reste de l'année. C'est un enjeu qui a préoccupé le Japon cette année, et qui signale une urgence à proposer une proximité, un dialogue entre les citoyens et l'art contemporain, qui prime sur l'organisation de triennales diverses. Hélas, la seule source pour une pédagogie possible se trouvait à proximité d'Okayama, sur les Iles Setouchi, qui ont leur propre manifestation d'art actuel lancée il y a vingt ans, plus orientée vers une communauté locale, plus… décorative.

Pierre Huyghe, directeur artistique, n'est pas venu les mains vides : collaborations avec Matthew Barney pour une installation, une autre avec Tino Seghal autour de sa célèbre Ann Lee. Au Musée Hayashibara, où se trouve une collection privée d'art et artisanat Japonais traditionnels, une performeuse Japonaise a tenu le rôle de Ann Lee (qu'on devine dirigée par Seghal), à la suite de la projection de la vidéo de Huyghe ; *Two Minutes out of Time* (2000). Elle raconte sa vie au public, s'interroge sur son identité, articulant ses bras comme ceux d'un robot. Elle termine en posant des questions au public, tel un soliloque. Lorsqu'une personne répond, elle s'engage sur le mode du « pourquoi » et si personne ne répond, la performance glisse vers le silence et se termine. Le corps de la performeuse agit en tant que corps programmé, plutôt que d'incarner une IA humanisée souhaitant en savoir plus sur le monde en étant au contact des visiteurs. Elle se positionne en tant que programme qui récite les mêmes phrases, qui refait les mêmes mouvements, sans surprise. Elle accomplit le travail d'un robot. Personne n'échappera à cette ironie ; les robots n'ont de cesse de nous remplacer, ils sont plus efficaces, plus fiables, et moins chers. Nous avons ici un être humain qui a pris la place d'un robot. On pourra penser que *If the Snake* n'avait pas les moyens d'en acquérir un.

© Par Stephen Sarrazin & Yangyu Zhang
- Turbulences Vidéo #106

Sous le mont Fuji : Formento & Formento

par Jean-Paul Gavard-Perret

Regardons les geishas de Formento & Formento : Elles implorent de l'aide pour être délivrées de leur impuissance et promettent des Ex-voto d'une religion foraine par l'intersection d'une sorte de Sainte Sexo.

Dès qu'on s'approche d'elles, elles assurent leur clientèle de leur éternelle reconnaissance. Elles savent néanmoins qu'à peine guéries de leur maladie du sexe à peine guéries et calmées elles seront traitées de petites. Mais chacun rêve de garder en relique une petite touffe de leurs poils bruns qu'elles ont rasée avant la cérémonie athée où elles s'agenouillent en vierges vénéneuses qui ont commis le crime de sacrifier pour eux leur chevelure du bas.

Parfois, en colère contre elles-mêmes, elles se disputent avec leur maquerelle en leur criant : « ne serais-je qu'une bête ? » Pourquoi pas après tout. Même si au demeurant reproductrices et bonnes filles dans l'ensemble. Souffrant suette pour modeler cette chose à corne et jambes grêles. Recevant ainsi leurs fidèles, malades pour la plupart de leur fritule à forme de loup.

Aussi, veuillez trouver ci-dessus leur confession telle que les Formento les exhibent :

Creuse, creuse ma fille puisqu'un ange te tire par les pieds. Voici ta terre pure. Il peut y planter sa tente. Ange ou Ogre, c'est selon, ça n'a pas de nom. Sinon celle de la maladie du temps. Ton peuple intérieur le chevauche, les chevilles agacées. Qu'importe si la fusion dans le réel n'est pas au rendez-vous Marina Stvetaïeva le savait elle qui mourut deux fois le même jour. À l'aube et au crépuscule. Restent toutes ces chutes de neige, fleurs nées de l'espace, ondées de grâce.

Que les Edwarda du futur fassent partie de moi. Mon souvenir troue l'éternité, lui montre le chemin laisse monter la voix. On voulut te retirer la langue, je la tire. Je l'emprunte et j'explique à mots couverts comment la joindre à une autre. Même si elle brouille les cartes qui donnent de l'atout. Je déduis du présent, le passé suppléant, ses silences. Plus loin, un parlement de pucelles célèbre les charmes du prince. Dans ses déplacements, elle l'accompagne. Plus tard mes mots habilleront son



© Photo : Formento & Formento

cadavre. Passe déjà le convoi portant sa dépouille rendue muette par strangulation. Convoi scandé d'un discours. Il y aura là la reine, les Edwarda et les louves. Elles lèveront le coude à la santé de la première. Une fois que la cloche de l'église sera remplacée par la sonnette des loufiats.

En carpe grise, je serai là. Dans le bocal sur le buffet. Ouvrant la bouche, je ne laisserai rien entendre. Ce rien monte à la surface où les bulles crèvent. Les autres parlent pour moi et ça donne un air de fête. Les paroles dansaient sur des fils avant de s'envoler comme des anges que les oiseaux emportent en gazouillis. Ils ne regrettaient pas mon silence, ils redoublent de virtuosité cachés dans la glycine.

Il y a donc quelqu'un qui tire les rideaux, les ficelles. On tente bien de donner des explications, de déplier des raisons. Toutefois, elles s'emboîtent sans que puisse se saisir le moindre sens. Devant la grotte de la vierge où le prêtre parade en habit d'officiant s'entendent les orgues à prières. De Dieu on redoute le tonnerre. Les chants l'assoupissaient : il ne fallait pas l'éveiller.

À chaque séance sous le mont Fuji, j'entre sur la pointe des pieds. Mon silence feint une soumission de putain dont on mutile l'urne qu'on croît en flammes. Quelqu'un veut me contraindre à mon insu, quelqu'un me dit de ne pas résister. Me voulait mutine au soir, au matin. Mais il ne savait pas encore qui venait de croiser son chemin. À l'aide d'une lampe j'observe le fond de sa gorge. Des champignons tapissent la muqueuse. Il aurait fallu des jours pour nettoyer les parois en lui faisant boire une de ces potions qui réveillent les morts, donne courage, dégrafe les corsages. Je n'avais plus de temps pour ça. J'arrachais un bras de l'homme pour m'en repaître. Il pourra toujours dire

qu'il l'a perdu au combat. Je lui bandai l'épaule. Mes dents entrèrent dans son biceps.

Quand je raconte cela, on me rétorque que j'invente des sornettes tant mon corps est cerné d'or et de bleu comme celui de la Vierge. Et mes baisers semblent ceux de la paix. Avec un peu d'eau vive. Un peu d'eau contre les larmes et pour la vie. Alors je ne proteste pas. Je me carapate. Les sainfoins se teignent d'amarante et les genêts ploient dans la bourrasque. La houle martèle ma route. « Creuse toujours, me dit le Malin, pour achever ta farce humaine ».

L'ogre dit que le trou de ma langue est un trou d'air. C'est plutôt un trou qui donne de l'air. Je me fais au besoin l'émue, la vulnérable, l'anecdotique. Je connais les loopings. Je vole à bien des secours. On m'attend. Au tournant. Caveau près de la stèle. Mon japonais ancien s'y perd. Maman savait, elle, manier la trique pour faire avancer l'âne et la bourrique. Elle en perdit son âme. Longtemps, j'ai rampé dans ses marais. Ainsi arrivais-je à ce point d'eau où s'abreuvait le colibri étrange. Je me juchai sur son dos.

J'ajuste parfois la ligne qui lie les bords de mon kimono de soie. Dentelle sur le blanc brode sa tombe. Bave d'escargot quand il s'avance sur moi. Il y a dessous une variété de fleurs qui guérit tout. Ses pétales ont une chair blanche.

À l'articulation du jour j'arrache une page de garde humide à l'écume. La mère maquerelle lance un « relevez vos fauteuils rabattez les tablettes ». Genoux à terre l'ogre me remet son dû. La vieille s'en empare. D'autres à ma place auraient perdu le fil ou pris la poudre d'escampette. Mais la geisha en moi porte le glaive. Tourne une toupie dans la maison. Moi, voyez-vous, je me promène. Je rejoins les Edwarda. Je fais partie du chœur de leurs lallations orgasmiques de sultane.

Des bandelettes serrent mes pieds. Des revenants me réclament. Les Formento parlent de moi et imaginent ce dont ils furent témoins. Puis, je vais jouer de la flûte ou fonce vers la mer où la queue des sirènes s'agite. Ma peau fait partie de leur corps.

Final cut libère de la dette.

© Par Jean-Paul Gavard-Perret
- Turbulences Vidéo #106

Enluminures animées de Marie Paccou

par Jean-Paul Gavard-Perret

Marie Paccou expose sur 3 niveaux son œuvre débridée, drôle et poétique. Au rez-de-chaussée, dans 5 vitrines, il y a une trentaine de livres, sur chaque vitrine une tablette diffuse en boucle l'animation contenue dans les livres. Au 1er où le grand format fait des pages de *l'Écume des Jours*, suspendu comme un étendard, elle a créé une « installation domotique pour 13 livres et une vidéo et au 2ème, des croquis préparatoires et des outils, ainsi qu'un documentaire sur son travail d'enluminure »

Princesse des images et des livres en mouvement, elle a eu ses premiers succès de dessinatrice en reprenant à sa main Sarah Kay lorsqu'elle était au CP. Et dessiner sur les livres ressemble à un rêve d'enfant qu'elle a continué.

Renonçant à un travail stable, ce qui a déchiré sa peur si bien que son fantôme vient parfois la hanter de ses reproches, celle qui vient de Flandres et qui comme le Géant du lieu est très grande a vécu un peu partout. Pour « un pandore idiot » elle a même été sénégalaise parce que née à Dakar de parents coopérants.

Fan de dessins animés (mais pas forcément de Disney) d'où elle est issue, elle eut pour héros d'adolescence des court-métragistes somptueux comme Frédéric Back et Caroline Leaf. Son projet consiste à ne pas seulement user de dessin animé mais que l'animation aie une place dans l'Art.

Pour ses *flipped books* (ou livres flippés) elle doit s'adapter au format de l'ouvrage, à la qualité du papier (les Folio Poche, il faut le savoir, le papier est un buvard, c'est terrible), et évidemment au nombre implacable de pages, tout en essayant de respecter le texte. Parfois elle se soumet à ces



Médiathèque Voyelles, *Exposition Flip-Books*, 2019 © Photo : Marie Paccou

contraintes (*Tristan et Iseult*), parfois elle détourne le texte pour en faire une farce (*Qu'est-ce que la Métaphysique ?* ou *Les Soucoupes Volantes Existent*)

Sensible à tout type d'images, elle peut être séduite même par les bondieuserie les rois mages lorsque les images sont jolies et douces, dans les violets et les oranges, pointillistes. Celle qui relit souvent *Plume* de Michaux ressemble à ce héros. Mais devenue mère et en sorte de miroir « je dois avouer que dans *Blanche-neige*, je comprends de mieux en mieux l'affreuse marâtre. C'est inéluctable mais je ne m'y attendais pas. Il faut dire que j'ai une fille adolescente et très belle » dit-elle.

Fascinée par le studio de Youri Nostein, réalisateur d'animation russe aussi talentueux que tempétueux, elle apprécie sa prise de risque. Elle aime AUSSI les films de l'anglaise Lizzy Hobbs de Londres pour son goût de l'expérimentation et anime des ateliers avec des enfants, ce qui exige de se renouveler constamment, de mettre au point des outils rapides, peu onéreux : « c'est éreintant mais artistiquement, ça amène à une forme de radicalité, en tout cas d'énergie ».

Peu à peu elle est reconnue et cette exposition muséale le prouve. Et elle ne cesse de défendre la place de l'Animation dans l'Art et le Cinéma et la place des femmes dans l'animation (en tant que co-administratrice de femmesdanim.fr).

N'étant jamais de celles que le clair obscur rend dubitatives, engagée dans son travail à la fois de



Affiche *Exposition Flip-Books* © Photo : Médiathèque Voyelles

femme et d'artiste, elle est faufileuse à sa manière et conjugueuse de vie à l'irréel présent.

Elle se moque au besoin de celles qui attendent leur prince sans rire et des Marie-Madeleine de Commercy. Grâce à ses dessins animés, les appâts rances disparaissent. En visiteuse du soir, elle fait quand il le faut de ses œuvres des remparts de tendresse. À l'angle de ses images se touille parfois le jus des framboise jusqu'à ce que le lourd liquide se mette à gonfler et que, sur le point de brûler, il brille. Elle y ajoute alors une pointe d'eau de vie comme celle qui suinte de ses dessins.

Ces films sont des films lents où tout le monde galope, des films rapides où l'on bouge à peine. À sa manière, c'est une Princesse de Clèves Cœur. Elle donne aux meuniers comme à leurs enfants autant de grain à moudre qu'aux électriciens et leur progéniture de fils à retordre.

© Par Jean-Paul Gavard-Perret
- Turbulences Vidéo #106

Marie Paccou, Exposition *Flip books*,
Médiathèque VOYELLES,
Médiathèques Communautaires
Ardenne Métropole La Pellicule Ensorcelée,
Charleville-Mézières, jusqu'au 2 novembre 2019

Myriam Lambert : révéler la mémoire des lieux

par Philippe Franck

Depuis une dizaine d'année, Myriam Lambert développe une œuvre plastique multiforme qui remet en perspective, de manière poétique et impliquée, la mémoire et l'identité des lieux et des personnes que cette artiste québécoise internationaliste et intermédiatique a intimement rencontrés lors de ses nombreuses résidences et expériences.

Profitant de sa présence au festival international des arts sonores City Sonic (Belgique) où elle a présenté, en novembre 2019, son installation audio-poético-visuelle Pipeline, dans le cadre de l'échange E-critures hybrides entre Productions Rhizome (Québec) et Transcultures (Belgique), nous l'avons conviée à commenter sa démarche relationnelle et contextuelle qu'elle qualifie d'« artivisme », un trait d'union dynamique entre arts contemporains, activisme et humanisme.

Quel a été le déclencheur et quelle est aujourd'hui la principale motivation de votre travail artistique pluri/interdisciplinaire ?

Myriam Lambert : Du plus loin que je me souvienne, j'ai toujours été fascinée par la mémoire des lieux, leur architecture naturelle ou créée par l'homme, leur histoire, leur impact sur l'identité personnelle et collective des gens qui y vivent ou qui y ont vécu, les valeurs fondamentales qui y sont rattachées… Les éléments déclencheurs de chacune de mes œuvres sont les lieux (connaître leur identité ainsi que celles des gens qui les habitent), leurs contextes, leurs paroles, leurs mémoires, etc. Par

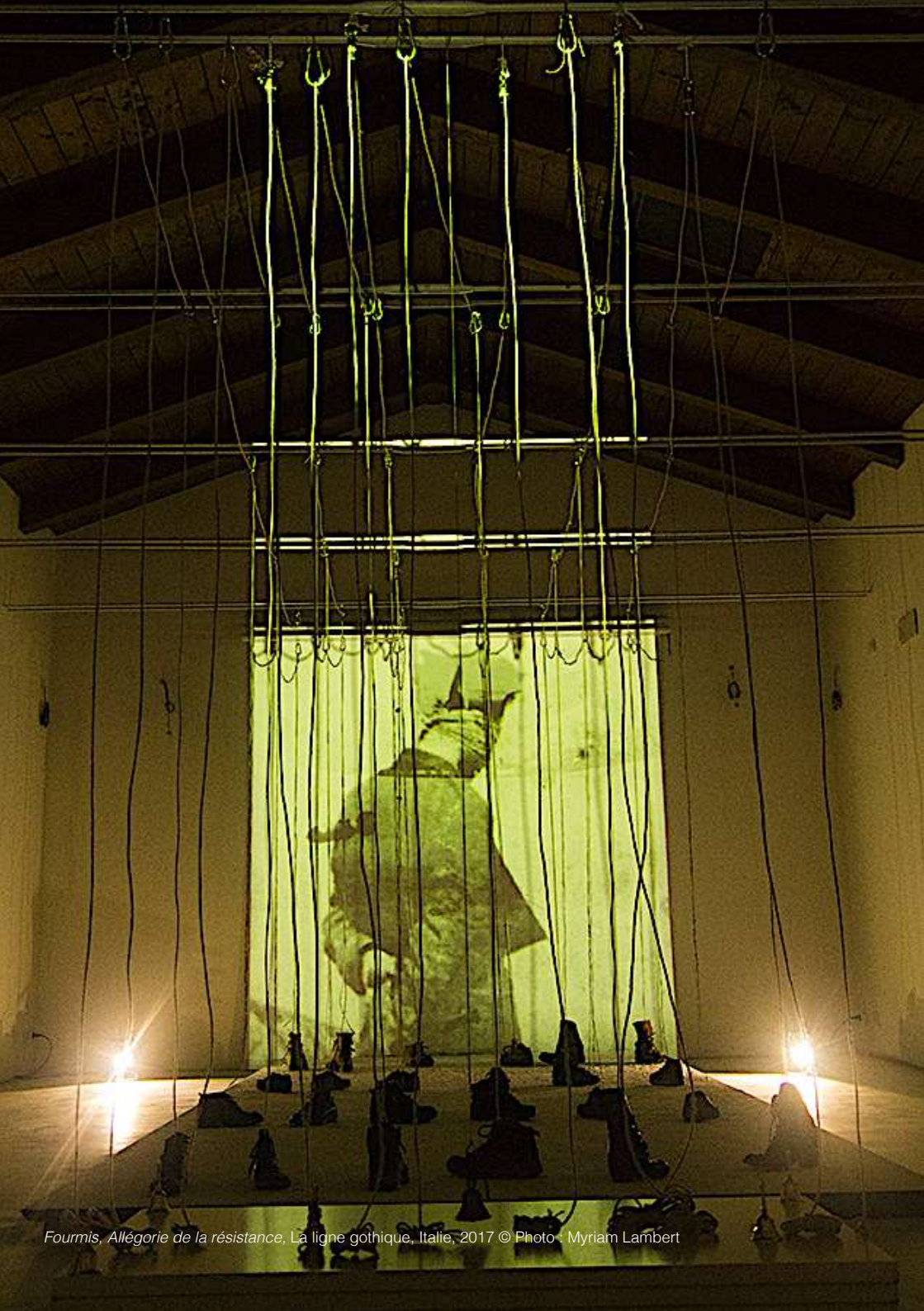


Camino de la memoria, Prisons du Costa Rica, Costa Rica, 2012 © Photo : Myriam Lambert

mes œuvres, je propose de porter un regard particulier sur ces espaces singuliers porteurs de mémoires constituant d'importants repères culturels. Affects et mémoire de lieux, paroles de citoyens et leurs valeurs fondamentales viennent donc s'imbriquer afin de créer une œuvre à l'esthétique poétique qui porte aux questionnements politiques. J'explore principalement ces sujets par le biais de l'installation, la vidéo, la littérature, l'art sonore... l'idée est d'utiliser, de manière cohérente, les médiums les plus adaptés pour la réalisation d'une œuvre qui mène le spectateur à réfléchir sur l'art versus son quotidien, ses lieux identitaires et ce qui constitue leur essence. De manière générale, la re/découverte de la mémoire des lieux explorés liée à un aspect identitaire et à la dimension relationnelle/humaine est au cœur de votre démarche qui joue aussi sur la symbolique. Je pense par exemple à *Camino de Memoria* [1], intervention plastique que vous avez réalisée en milieu carcéral au Costa Rica ou encore, dans un tout autre contexte, à *Culture de Bourrasque*s, installation poétique créée, en extérieur, à la faveur de l'exposition itinérante « Les flâneurs sur la route » dans la région du Bas-Saint-Laurent.

Comme vous le remarquez justement, en amont de la création finale, il y a toujours, pour moi, un processus créatif relationnel. En effet, je génère des rassemblements, des prétextes pour réfléchir sur des endroits et leurs mémoires, leurs histoires, leurs contextes et sur l'art. Lors de ces rencontres, je demande aux citoyens : « selon vous, quel lieu

1 - Intervention réalisée, en 2012, dans le cadre d'une résidence au Centre interculturel Odysseys (San Ramon-Costa Rica), dans la prison de San Lucas au Costa Rica où Myriam Lambert a posé un tapis rouge hollywoodien dans les cellules vides de ce « lieu de mémoire » (et de concentration de violence) sélectionné par les Costaricains comme emblématique de leur pays.



Fourmis, Allégorie de la résistance, La ligne gothique, Italie, 2017 © Photo : Myriam Lambert



Diluvio, Mexique 2016 © Photo : Myriam Lambert

de mémoire a le plus influencé l'identité collective de votre ville/région/pays ? ». Cette question floue les amène à réfléchir sur leurs espaces, leurs histoires et leur quotidien. Ensuite, je me rends en ces endroits sélectionnés par la communauté et j'absorbe les sensibilités passant directement par la mémoire de ces lieux et leurs paroles. Ces mots que disent ces endroits, et ces gens, sont d'autant plus absorbés lors de la création d'une œuvre à partir de cet espace et/ou à même celui-ci. Il arrive parfois que je subisse ce lieu. À chaque fois, je le vis, je l'habite et je le reconstruis. Chacune de mes œuvres peut faire références à cette méthodologie, entre autres, *Diluvio* (2016) où après de nombreux entretiens avec les résidents de San Rafael (Mexique), j'ai réalisé que la mémoire collective du village était étroitement liée aux inondations presque annuelles affectant la communauté. Plusieurs citoyens m'ont nommé l'église de Telaya comme étant une architecture importante pour leur identité. Contrairement au reste des immeubles du village, après chaque inondation, cette église était toujours restaurée. C'est donc dans cette chapelle que j'ai proposé l'installation *Diluvio* comme une offrande votive en sculptures, en vidéo et en son. J'ai ainsi décidé de traduire de manière artistique ce capital-mnémonique émotionnel.

Après de nombreuses discussions avec les habitants, j'ai compris que dans plusieurs villages inondables de la province de Veracruz, la barque est devenue un outil de survie. La population se réfugie dans cette petite embarcation lorsque les cours d'eau sortent de leur lit. Je me suis donc inspirée de leurs coutumes en utilisant cet objet essentiel comme un ex-voto. En voyant cette œuvre, même sortie de son lieu de diffusion d'origine, le



Culture de bourrasques, Bas-Saint-Laurent, Québec, 2018 © Photo : Myriam Lambert

public est exposé aux enjeux auxquels différents espaces font face à cause de la fonte des glaces, la submersion du territoire.

Barque en fibre de verre illuminée, quantité innombrable de fils de pêche suspendus, vidéo photographique projetée et piste sonore envahissent l'espace de diffusion afin de créer une métaphore des inondations. Œuvre immersive placide malgré les propos qu'elle évoque, *Diluvio* propose, en douceur, sans pour autant être rassurant, une évocation poétique prenante d'une situation fort probable. C'est un hymne au courage des citoyens qui confrontés à ces bouleversements climatiques et au pouvoir de la nature, un ébranlement qui fait allusion aux catastrophes hautement envisageables pour nos espaces inondables et qui insuffle la nécessité d'agir. Dans un même ordre d'idées, à l'occasion de la création de l'œuvre *Culture de bourrasques* en 2018, je me suis rendue dans deux centres d'hébergement pour converser avec une vingtaine d'aînés du Bas-Saint-Laurent (région au Sud-Est du Québec). Petit à petit, ils m'ont exposé l'histoire et les transformations du territoire. Les champs, les fermes et le fleuve sont particulièrement sortis du lot comme étant des lieux marqueurs de l'identité de la région et d'une mémoire collective. À ma manière, j'ai vécu ces champs, l'environnement, son langage et ce qui s'en dégage.

En parallèle aux réponses des aînés, lors des rencontres, maintes anecdotes amoureuses, d'entraide entre voisins et de solidarité villageoise ont pris une importance insoupçonnée. La coopération avec l'autre ou même l'amour qu'ils ont envers l'autre devenait en quelque sorte une définition du territoire humain du Bas-St-Laurent. Ce qui ressortait le plus en tant qu'identité sentie était la confraternité et l'amour (passionnel ou non) entre les citoyens. Et si l'autre était le territoire ? Si cet amour que nous avions pour l'autre était aussi tourné vers

le territoire, réagirions-nous de la même façon ? Si nous faisions le transfert (d'amour), si cette affection était aussi grande envers le territoire, nos actions seraient-elles différentes ? Cette œuvre tend à mettre en lumière cette possible décalcomanie.

Après l'analyse de toutes ces informations, j'ai créé une installation volatile et légère comme un drapeau. Elle parle d'amour, de passion, de tendresse où l'« être aimé » peut tout aussi bien être un humain qu'un territoire. Une pléiade de mots en rouge sur les manches à air blancs agitées par le vent, suggère une vision poétique et onirique de l'amour, de ce qu'il apporte et de la manière dont il nous hante joyeusement. D'un autre côté, ces mêmes mots peuvent évoquer des questionnements sur la manière dont nous traitons nos espaces et questionner le spectateur sur son rapport au territoire. Dépendant de l'angle choisi dans l'analyse de ces citations, un sentiment amoureux (de l'humain) ou d'inconfort (envers le territoire) se fait sentir.

Nombre de vos œuvres ont été réalisées à l'occasion de résidences (la plupart en Amérique du Nord, centrale et du Sud mais aussi en Europe), que représente pour vous aujourd'hui cette notion de « résidence » qui a évolué ces dernières années en se déclinant sous des formes et des temporalités variées, qu'en attendez-vous idéalement ? Comment percevez-vous le lien entre l'artiste en résidence et le territoire qui l'accueille mais aussi les personnes qui y vivent ?

Je pourrais parler longtemps sur la notion de résidence très importante dans le développement de mon travail qui nécessite un temps de concentration primordial. C'est, pour moi, lors d'une résidence que les idées se mettent en place, que la tête se libère, que tout est possible. Une résidence, c'est aussi un temps de prise de décision, de réalisation et d'évolution de la démarche artistique. Par exemple, les termes « lieux de mémoire identitaires » ramènent majoritairement à des valeurs fondamentales. Les communautés m'indiquent des lieux précis puisque des droits humains ou de la nature y ont été bafoués. Ainsi, petit à petit, une certaine revendication de ces droits s'est infiltrée dans mon travail, et ce à mon insu. En 2017, à la faveur d'un de temps de réflexion, j'ai choisi d'assumer mes prédispositions « artivistes ». Inévitablement, mes propres valeurs viennent s'y joindre, mais mes sujets mnémoniques se sont renouvelés en critiques activistes. Naïvement, lorsque j'ai commencé mes différents périples en résidence, je souhaitais créer des œuvres dans des lieux de mémoire, m'inspirer d'eux et de leurs histoires. Rapidement, j'ai réalisé que pour chacune des œuvres créées, mes référents me renvoyaient à ma propre mémoire collective, à ma culture, à une manière de penser, de faire et d'agir. La mémoire collective du Québec « impacte » la création de mes œuvres. Je crée inévitablement à partir de ce que je connais. Tout se joue dans l'approche, le processus de création. De ce fait, dans mon cas, le sujet de réflexion ne peut pas n'être que la mémoire collective du peuple d'accueil en résidence, mais bien celle de mon peuple versus la leur. Si ma stratégie de création ne se fait pas dans cette optique, des questions éthiques prennent le dessus. Mes recherches et réflexions lors de résidences me donnent à penser qu'afin qu'une œuvre prenne son sens dans un lieu de mémoire qui m'est étranger, elle doit aussi faire référence à la mémoire collective de mon peuple, et ce, afin qu'elle dialogue avec celle du peuple étranger. Je pense, entre autres, à mes installations *Pipeline*, *Diluvio et Fourmis*, *allégorie de la résistance* [2] où l'identité col-

2 - Installation médiatique, plastique, poétique et interactive créée, en 2017, lors d'une résidence chez Rad'art en Italie (dans le cadre d'un échange avec La Chambre Blanche – Québec) et qui fait référence, aux mouvement de résistance anti Mussolini pendant la deuxième guerre mondiale mais aussi à celle des travailleurs italiens.



Myriam Lambert, *Chemin des disparus II* (version installation), Manif d'Art 7, Québec, 2014 © Photo : Myriam Lambert

lective canadienne est venue s'intégrer à d'autres enjeux par des textes, des vidéos d'archives, des contextualisations ou par le sujet même. Mon livre *Chemin des disparus* (paru en 2014 aux éditions J'ai vu) respecte également cette approche. Au travers de la mémoire collective racontée par les sud-américains, les enfants des disparus de la dernière dictature, des anciens disparus, etc. j'y suggère une distanciation/identification. En effet, en mettant ces textes d'Argentins en confrontation avec des images d'anciens camps d'internement canadiens et mes réflexions écrites lors de mes errances d'un ex-camp de concentration argentin à l'autre, j'amène le lecteur à réaliser que les camps ne sont pas si loin de nous, qu'il y en avait aussi, chez-nous… un fait inconnu pour la grande majorité des Canadiens.

Vous avez fait de la dérive une sorte de méthode qui a donné lieu à des « actes d'errance » du nom de votre installation née d'un périple en Amérique centrale et du Sud qui peut aussi qualifier *Le chemin des disparus* installation plastique et sonore rendant un hommage vibrant aux 30 000 personnes « disparues » pendant la période sombre de la dictature argentine, qui a aussi donné lieu à la publication éponyme que vous venez d'évoquer. En quoi cela consiste-t-il exactement et qu'avez-vous retiré artistiquement de ces rencontres ?

Afin de bien saisir ce que sont des « actes d'errance », je crois qu'il est nécessaire de préciser comment je me suis approprié la notion de dérive par mes *caminos*. *Camino* (le chemin en espagnol), c'est accomplir une suite d'errances dans le but d'effectuer une intervention artistique ***in situ*** dans un lieu, parcourir des endroits inconnus en

demandant aux habitants qu'ils nomment un/des lieu(x) de mémoire qu'ils jugent avoir joué un rôle important en ce qui a trait à la construction de leur identité collective, faire confiance aux gens que l'on rencontre et suivre les directives de ces derniers. À la suite de mes *caminos* en Argentine, au Costa Rica, au Mexique et en Équateur, j'ai tenté de traduire ces errances en œuvres plastiques. Quels moyens sont possibles pour faire état de ces *caminos* à l'extérieur du lieu même de l'errance ? Comment arriver à les faire vivre, à mettre en perspective ces expériences ? Comment faire pour que cette œuvre ne soit pas de l'ordre d'un récit de voyage ? Comment amener le récepteur à prendre part à ma réflexion, à vivre les échanges avec les gens des territoires explorés ? Comme « acte d'errance », j'ai, entre autres, réalisé le livre *Chemin des disparus* dont j'ai fait mention plus tôt, ainsi qu'une installation visuelle et sonore éponyme dans laquelle le spectateur effectuait lui-même une errance émerveillée et ludique où des craintes et des grincements survenaient au milieu de la pérégrination. Comme pour moi préalablement, ce n'est qu'après un temps d'exploration que le contenu le conduisait ailleurs et qu'il pouvait prendre alors connaissance de la profondeur tragique de cette pièce qui fait, en effet, référence aux disparitions pendant ce que la junte militaire argentine appelait « le processus de réorganisation nationale ». D'autre part, bien que mes œuvres soient souvent dépendantes des lieux, la documentation peut venir faire état d'une partie de l'œuvre. Elle n'est pas pensée ici pour « documenter » l'œuvre, mais bien comme œuvre photographique à part entière. C'était le cas pour mon *camino* costaricain, qui m'a menée jusqu'à l'ex-prison de l'île des hommes seuls, au milieu du golfe Nicoya. J'y ai effectué l'installation *Chemin de la mémoire* dans plusieurs cellules de la prison, un lieu qui avait bien gardé son histoire marquée au sang sur ses murs. C'est après avoir entendu parler de cette intervention que la Galerie Nationale de San José, soit la prison mère au temps de la prison sur l'île des hommes seuls, m'a invitée à diffuser en ses murs. Le pénitencier de San José avait été complètement restauré pour devenir un important lieu de diffusion. Dans l'une des cellules de la Galerie, où les barreaux et l'allure de la prison y sont toujours, mais où tous les signes de barbarie ont été éliminés, j'y ai exposé une photographie de l'intervention réalisée dans l'ex-prison de l'île. Cette nouvelle œuvre prenait tout son sens. Elle était diffusée dans le lieu où les grandes décisions carcérales de l'époque étaient prises. Elle faisait donc non seulement écho aux barbaries de l'île des hommes seuls, mais aussi, aux violences du pénitencier de San José et à l'autorité de ses anciens dirigeants.

Outre la violence faite aux hommes, celle faite à la planète est aussi présente dans votre œuvre notamment dans *Pipeline*, une installation audio-poético-visuelle (créée lors d'une résidence à Genève au Centre Utopiana en 2017 et diffusée en novembre 2019 au festival City Sonic à Louvain-la-Neuve - Belgique) dont vous aussi réalisé la bande-son et co-écrit le texte avec l'intéressante poétesse abitibienne Sonia Cotten. Qu'est-ce qui a motivé ce travail ?

Après plusieurs discussions avec les citoyens, un des lieux ayant marqué l'identité collective des genevois était le lac Léman. Ils me parlaient tantôt de joie autour du lac, tantôt de divertissement, mais toujours d'environnement, d'eau venant de l'ère glaciaire. Mes recherches sur le lac m'ont menée à réfléchir sur la fonte des glaces des pôles, un sujet qui me préoccupe tout particulièrement et qui revenait à chacun des échanges avec les citoyens. Aussi, à mon arrivée à Genève, j'ai trouvé sur mon chemin l'icône de la ville : le jet d'eau. Cet



Myriam Lambert, *Pipeline,* City Sonic, 2019 © Transcultures

emblème m'a évoqué, lors de ma première impression de nuit, un puits de pétrole qui vient d'éclore. Si les couleurs divergeaient, la forme, elle, était fort comparable. Par le biais de plusieurs tournages aux abords du Léman, ce jet est devenu pétrolier. Dans une perspective artiviste (développée préalablement), cette œuvre est aussi une réaction face à la volonté du gouvernement libéral canadien d'implanter un oléoduc d'un océan à l'autre du pays. D'autre part, je suis native de l'Abitibi-Témiscamigue, une région que j'affectionne tout particulièrement pour ses magnifiques forêts, ses centaines de lacs d'eau potable et sa nature abondantes. Les industries minières et forestières qui s'y sont implantées, ont dé/construits une bonne partie de ces paysages qui font aussi partie, dans leurs mutations/défigurations, de nos identités collectives et individuelles. Cela a marqué ma vision de l'environnement et l'attention que j'y porte.

Dans cette installation *Pipeline* comme sans doute plus généralement dans mon travail, je façonne des poésies visuelles, sonores et littéraires autour de lieux de mémoire identitaires ; mes valeurs essentielles s'y rattachent ; mes lieux de mémoire personnels et collectifs m'influencent. Tout est relié !

© Propos recueillis par Philippe Franck, entre Louvain-la-Neuve et Québec, décembre 2019 - Turbulences Vidéo #106

Entretien avec Olivier Godest, fondateur de Virtuality

par Sigrid Coggins

Troisième édition du salon Virtuality : quelles tendances pour la VR ?

Comment se sont passées les performances live qui ont rythmé le début du festival ?

Olivier Godest : Cette année, on a eu en effet deux performances live. Une hier, avec un mix d'hologrammes et de VR avec HoloSpeedSculp, et l'autre ce matin avec Samuel Gaulay qui est un magicien utilisant les nouvelles technologies dans le cadre de ses spectacles. C'était une première donc il fallait le temps que certaines choses se calibrent. Tout n'était pas parfait encore mais c'est aussi la philosophie du salon : on accompagne des projets, des « premières fois » et c'est là tout l'intérêt de l'événement. On était ravis. Parmi les projets qui ont gagné, il y a eu beaucoup de surprises. C'est vrai que l'on n'est pas les seuls à organiser des récompenses. On le voit souvent, mais là notre jury était constitué de personnes qui n'étaient pas forcément des personnes du sérail, de l'industrie de la XR. Quand je dis « XR » c'est pour « réalité virtuelle/réalité augmentée ». C'étaient des professionnels, des gens de la culture. Par exemple dans le documentaire, on avait des gens qui travaillaient dans des sociétés de production dans le documentaire mais pas forcément dans le domaine de la vidéo 360. C'était intéressant d'avoir leur regard sur ces projets là. Les gagnants ne sont pas nécessairement des entreprises ou des projets qu'on a l'habitude de voir sur le devant de la scène. Et pour autant ce sont de très beaux projets, on est très contents du résultat.

On avait des catégories culturelles et industrielles : c'étaient les deux axes. La dernière fois, on avait des entreprises pour la santé, avec un prix pour le meilleur projet dans le domaine de la santé, et de l'autre côté on avait la meilleure fiction immersive.



Portrait d'Olivier Godest © Photo : Virtuality

Et quel est le grand prix cette année ?

Le grand prix cette année est « Body Swaps » de Christophe Mallet. L'idée se développe autour de l'empathie. Je préfère laisser Christophe expliquer le projet mais l'idée c'est d'arriver à se mettre à la place de l'autre. On met le casque, on est confrontés à des situations où on se retrouve face à une personne en détresse par exemple, et qui a besoin de s'exprimer. Donc on peut imaginer plein de situations capturées en amont avec de la motion capture et on va interagir avec cette personne via ce casque. Il y a une reconnaissance des gestes, des mouvements et à la fin de l'expérience, l'IA définit si on a été dans l'empathie, si on a envoyé des signaux positifs à la personne, ou si on a été générateur de stress.

Où en sommes-nous du vocabulaire XR ?

On essaie d'être pédagogues. Notre rôle en tant qu'organisateurs de salons, c'est de faire en sorte que les messages soient les plus simples et compréhensibles possible. Nous n'avons pas inventé le terme XR, qui est d'abord utilisé par les anglophones. On le voit apparaître de plus en plus souvent. On est un salon sur le thème de la réalité virtuelle et des technologies immersives donc c'est vrai que le mot réalité virtuelle est plus prédominant, c'est une technologie qu'on voit beaucoup. Mais le terme « X » permet de parler de l'ensemble de ces technologies : AR, VR, MR (mix reality). On aurait pu mettre n'importe quelle lettre, mais le « X » représente le côté multiple, ce qui permet de parler de l'ensemble de ces technologies, au lieu de les citer les unes après les autres tout simplement.

Justement, j'ai vu passer des projections sur écran en vidéotransmission directe donc de la

360, du mapping… Est-ce qu'on se dirige vers un « hors les casques » pour la VR ?

Il y a plusieurs manières d'accéder à ces contenus. C'est pour ça qu'on parle de technologies immersives en général parce que la réalité virtuelle est un outil qui va proposer un type d'expérience qu'on ne pourra pas vivre de la même façon sur de la projection. C'est complémentaire. La réflexion se fait par les usages. Si j'ai besoin d'avoir ce besoin de ressentir la situation, d'être « à la place de » comme pour « bodyswap » (qui ne marcherait pas en projection). Ce sont des outils différents comme un tournevis et un marteau qui servent à faire du bricolage mais ne font pas la même chose. La tendance c'est d'être le plus simple et facile d'accès. Timescope mini a gagné grâce à ça par exemple. Leur idée, c'est de poser des bornes dans lesquelles on va mettre à disposition du public des expériences de VR en libre service ; des bornes qui ne vont pas se faire vandaliser facilement et qui pour le public demandent de décrocher le casque et le mettre sur les yeux. Simplicité maximale.

J'ai vu dans les allées de Virtuality une proposition allant en ce sens pour des enfants. Où en sommes-nous par rapport aux préconisations d'âge requis pour l'utilisation des casques ?

Les messages sont très différents d'un constructeur à un autre donc je ne peux pas donner une réponse globale. On a, de par notre perception de tout ça et par rapport à des discussions qu'on a pu avoir à droite et à gauche, fait le choix de recommander à chacun d'être responsable. Le salon est plutôt pour les enfants de plus de 12 ans (âge minimum). C'est ce qui à nous, nous paraissait être pertinent. En dessous de 12 ans, à mon avis ce n'est pas une très bonne idée. Maintenant le rapport de chacun aux écrans est différent. J'ai une fille et je ne la mets pas devant la télé. Et pourtant j'aime la technologie, c'est pas le problème. Mais je pense que le corps d'un enfant est en construction pendant un certain moment de la vie.

Alors, si l'expérience est courte, on peut voir comment l'utiliser. Que le casque soit accessible, ok. Maintenant, si c'est pour faire une expérience de quelques secondes ça peut être intéressant, ça ne me choque pas. Cependant il faut faire attention effectivement, on dit à ses enfants « ne te mets pas devant les écrans parce que ça va te brûler les yeux ». Le casque de VR c'est quand même un écran à l'intérieur, et dans ce cas là, il est quand même collé aux rétines, il faut faire attention et là dessus à mon sens, je trouve qu'il y a du retard. On manque de recul pour faire des analyses. C'est vrai qu'on manque d'informations sur les risques, la prévention et le message à envoyer au public. Nous on essaye d'être un acteur qui véhicule ce type de message mais on a du mal, même nous, à trouver des personnes capables de prendre la parole sur le sujet. On fait des « talks » donc on pourrait avoir des personnes là dessus. On a fait des *talks* avec des philosophes les années précédentes. Mais sur un aspect purement de santé et de l'impact que ça peut avoir, on est les premiers à dire « On est ok pour en parler » mais il faudrait qu'on nous propose quelqu'un qui serait capable de vraiment en parler avec du recul. C'est ce qu'il nous manque aujourd'hui. Peut-être le fait que le parc soit encore assez restreint fait qu'on se dit que ça ne vaut pas la peine ?

Les technologies évoluant en permanence, des standards sont-ils en train de s'établir ?

Non. Ils sont en train d'avancer. Ce qui se passe, c'est que le marché est en train de lever un maximum de freins. Le fil, le prix, la qualité graphique, l'accès au réseau. Si je prends l'Oculus Quest, je suis sur une qualité graphique proche de l'Oculus, qui fonctionnait câblé sur un PC donc avec une

liberté de mouvement complexe. Là, il n'y a plus de fils, on est autonomes, on peut se déplacer plus facilement.

Considérez-vous le Quest comme un des standards à ce jour ?

On commence à arriver à quelque chose d'un peu plus standard. Avec l'arrivée de la 5G, ça va également apporter de la nouveauté dans les casques. La puissance de ce réseau va permettre la miniaturisation des choses, faire venir de la puissance de calcul plus facilement dans les casques, et donc de faire des expériences encore plus accessibles.

Par exemple, avec un casque Oculus, il faut télécharger la vidéo. Les vidéos 360 sont très lourdes, elles font parfois quelques gigas et même avec la fibre le téléchargement peut être assez long. Avec quelque chose qui va beaucoup plus vite, l'accès à l'information est facilité.

Quels sont vos préférences dans les développements de contenu artistique du côté des nouvelles technologies ?

Alors il y a plusieurs formes. Par exemple, le projet qui a gagné le prix de la meilleure fiction immersive, développé par l'agence SUPERBIEN dans le cadre d'un concours à l'Atelier des Lumières qui s'appelle *Sidéria*, consiste en de la projection holographique en l'occurrence. C'est narratif et en même temps un peu abstrait, ce qui fait voyager dans une histoire très immersive. C'est aussi pour ça qu'ils ont gagné ce prix. L'expérience m'a beaucoup plu. Avec le festival *Innovasound*, organisé en partenariat avec le salon, vous pouvez vous mettre à la place d'un chef d'orchestre avec l'entreprise Double Jack, c'est super intéressant. Sur l'aspect artistique, je trouve qu'il y a un vrai sujet qui était de travailler autour du son. Le partenariat avec le festival est lié autour de ça, c'est la musique contemporaine qui est très particulière. En fait, ça amène une vraie réflexion autour du son. Hier j'ai suivi la première partie des concerts, le trompettiste Clément Saunier est arrivé sur scène et a fait une performance. Je ne suis pas un habitué de ce genre de musique, j'ai découvert et j'ai vécu quelque chose de très particulier durant cette performance à la trompette où il y a eu un effet de répercussion métallique. Le son est spatialisé, ça tourne autour de nous et c'est très envoûtant. En fermant les yeux on peut se faire sa propre histoire, il y a un *storytelling* qui se fait sans trop savoir comment.

Du cinéma pour les oreilles !

C'est ça. L'immersion c'est aussi par le son. Du moins, culturellement c'est ce qu'on essaye d'apporter cette année sur le salon.

Une dernière question, concernant le modèle économique. Dans quel(s) champs se développent-ils ?

Le modèle économique globalement, tous secteurs confondus, repose sur des interactions entre professionnels. C'est le marché *B to B* qui fait que le secteur de la VR et de la RA se développe. Ce qui se développe, et c'est une tendance que j'ai déjà dégagée tout à l'heure, c'est le *B to B to C* : des professionnels qui vont vendre d'autres choses à des professionnels mais à des fins d'utilisation pour le grand public. C'est le cas avec les salles d'arcade qu'on voit sur Virtuality, avec les studios qui sont là pour leur fournir du contenu, contenu qui va ensuite être mis à disposition du public dans ces salles. Et là il y a un vrai marché. Le retour en force, ce sont les salles d'arcade, c'est de faire venir la VR notamment dans des lieux de loisir, comme un karting, un paintball, où on a besoin d'amener de nouvelles expériences. Autre exemple, le flipper VR qui est vraiment à tester

parce qu'on a réinventé le flipper ! Moi qui aimait le flipper étant petit, je me suis demandé si en VR ça allait être bien parce qu'on n'a quand même pas les mêmes sensations. Tout n'est pas encore calibré, c'est une première base mais ils savent dans quelle direction ils veulent aller et on a déjà de très bonnes sensations tel qu'il existe aujourd'hui. Il y a une vraie dimension de développement pour ce flipper là, c'est quelque chose qui peut très bien fonctionner en *B to B* puisqu'il y a des entreprises qui peuvent acheter ce type de solutions pour les mettre dans les salles de repos des salariés, ou en *B to B to C* en le vendant à des espaces de loisirs pour ne pas proposer un flipper classique mais un flipper de 2020.

À propos de 2020, et pour conclure, avez-vous déjà le regard tourné vers la prochaine édition ?

Bien sûr ! On regarde pour l'année prochaine. Déjà, pour nous en tant qu'organisateurs d'événements, faire un salon qui s'est internationalisé (Buenos Aires et Paris) c'est une performance ! On dit souvent aux organisateurs de salon que l'année la plus difficile, c'est la troisième. Je peux confirmer, c'est difficile parce qu'on est des artisans de l'événementiel. On porte ce projet à bout de bras depuis le départ. On a passé ce cap de la troisième année, on se tourne vers 2020, et on réfléchit au fait que 3 ans c'est un cycle, qu'on a fait quelque chose de très beau, mais le marché évolue et on se pose des questions sur l'année prochaine : comment va-t-on réinventer le salon ? On a fait beaucoup de nouveautés cette année, on a fait des essais, il y a des choses qui ont bien marché, d'autres moins. La première année on avait une journée pro et deux journées grand public et on était dans une phase où personne ne connaissait vraiment la réalité virtuelle donc ils se ruaient sur le salon pour découvrir ! Mais au final, mes exposants me disaient : « C'est bien, on évangélise, mais il n'y a pas forcément de business. » Là, en 2019-2020, il y a peut-être un peu moins de monde, mais les gens viennent avec un peu plus de projets concrets, des gens qui savent ce que sont ces technologies-là et qui cherchent plutôt à voir comment les mettre en application de manière concrète. Le marché a changé en 3 ans, et notre réflexion aussi. La réflexion va reprendre dès lundi, dès qu'on aura terminé.

© Propos recueillis par Sigrid Coggins
- Turbulences Vidéo #106



Boris Labbé

PORTRAIT D'ARTISTE



Table de travail, Film *La Chute*, en résidence à CICLIC Animation, Vendome (2017) © Boris Labbé

Entretien avec Boris Labbé

propos recueillis par Gabriel Soucheyre

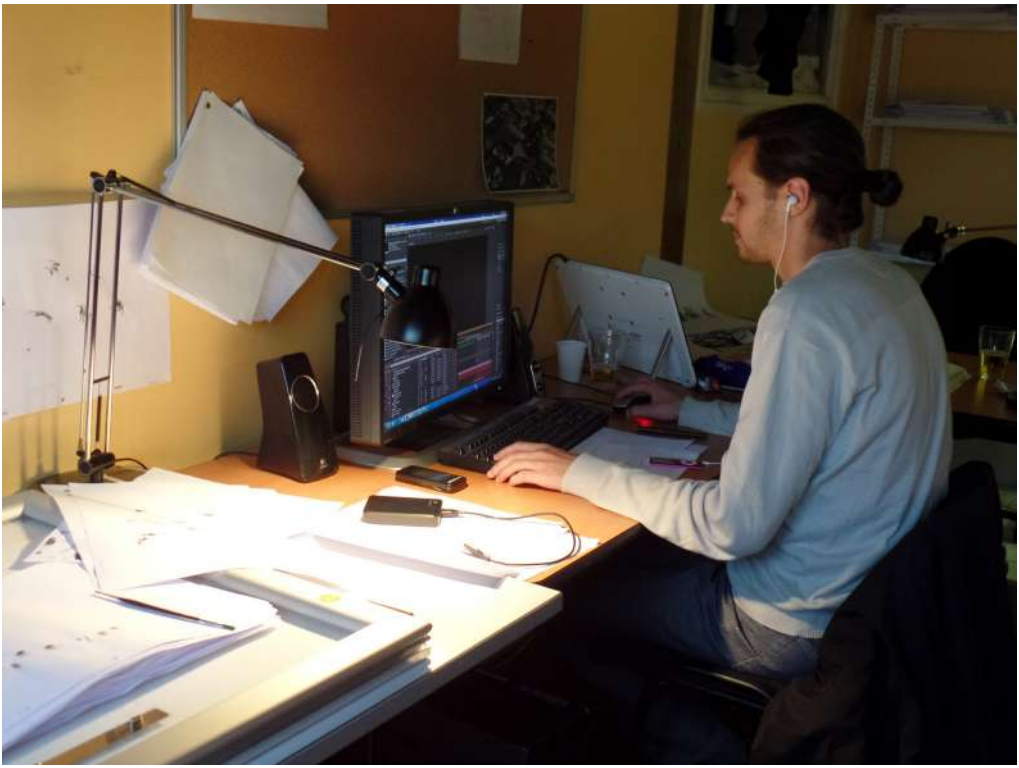
Je suis né à Lannemezan, dans les Hautes-Pyrénées, une petite ville inconnue entre Toulouse et Pau. C'est une grosse bourgade de cinq mille habitants à peu près. Il n'y a pas grand-chose mais la ville reste tout de même un centre d'activité et de passage (il y a une école, un collège et un lycée, un hôpital, une gare, un marché...).

En fait mes parents ne vivaient pas là mais dans un petit village dans une vallée des Pyrénées à une demi-heure environ de Lannemezan, Arreau dans la vallée d'Aure. Cette vallée est tournée vers l'Espagne qu'on peut atteindre directement grâce à un tunnel, le tunnel de Bielsa. Une belle vallée montagnarde avec beaucoup d'opportunités de sports d'hiver, et l'été beaucoup de tourisme. Entre les deux saisons il n'y a pas grand monde.

Mon père est accompagnateur en montagne. Il est issu d'une famille d'ouvriers. Mes parents viennent de Châteauroux et d'Argenton-sur-Creuse, dans la région Centre. Ils ont bougé pour s'installer dans le sud quand ils étaient jeunes. Mon père venait en vacances dans les Pyrénées quand il était enfant et ensuite ils ont décidé de s'y installer. Ma mère travaille à l'office national des forêts. J'ai deux frères. Deux petits frères. Un qui a deux ans de moins que moi et qui est kiné et qui prépare aussi son diplôme d'ostéopathe. Et un autre qui a dix ans de moins que moi, qui a 22 ans, et qui est à l'université pour devenir ingénieur. Son domaine c'est plutôt les mathématiques. Arreau est un village d'à peine 700 habitants, mais il y a tout de même l'école maternelle, l'école et le collège. Il y a un collège parce qu'en fait il y a deux vallées qui convergent sur le village d'Arreau et du coup, tous les enfants dans ces vallées vont à ce collège.

J'étais l'élève rêveur, comme maintenant ! Je dessinais beaucoup quand j'étais petit et je lisais des bandes dessinées. J'étais intéressé par les sciences surtout. Je ne participais pas trop en classe, j'étais souvent dans un coin. Je n'étais ni un mauvais élève ni un très bon. Dans certaines matières, j'avais de bons résultats parce que je travaillais et il y en avait d'autres que je n'aimais pas trop, donc je ne travaillais pas.

Au collège je commençais à avoir des goûts plutôt scientifiques, j'aimais bien la biologie surtout, la physique, mais je n'aimais pas les langues, j'avais du mal, même avec le français, j'avais des pro-



Travail d'animation et compositing de *Rhizome*, en résidence à CICLIC Animation, Château-Renault (2014)
© Photo : Boris Labbé

blèmes car j'étais un peu dyslexique. Donc plutôt scientifique.

Très petit, j'ai commencé à faire du ski, en ski club et en compétition, au collège et au lycée. j'ai suivi les filières sport-études ski pendant sept ans. Tous les hivers, le mercredi et le vendredi, on était au ski au lieu d'être au lycée. Ce qui m'a marqué, c'est le dessin, le ski, la montagne. Mes parents m'emmenaient marcher, faire de l'escalade. J'avais une vie sportive.

Au lycée, j'étais interne, et donc c'est une petite séparation de la famille. Mais le week-end j'étais chez mes parents. C'est à ce moment que j'ai commencé à être un peu plus indépendant et avoir des goûts plus personnels. Je lisais beaucoup de bandes dessinées à cette époque. Mon père avait des revues de *Métal Hurlant* et j'ai baigné dans la science-fiction française, Philippe Druillet était un peu mon idole. J'étais fasciné par la BD un peu psychédélique, la science-fiction et le surréalisme. À cette époque j'aimais beaucoup Dalí. Je ne connaissais pas beaucoup d'artistes car je vivais dans une vallée un peu retirée. Mais mes parents ont commencé à m'emmener voir des expositions à Toulouse par exemple, aux Abattoirs.

Le lycée, c'était aussi l'époque des copains, ceux avec qui je faisais du ski. Au collège, grâce aux cours d'arts plastiques, j'ai découvert le *Land Art*. Pour l'anecdote, j'ai fait mon premier essai de bande dessinée quand j'étais au Cours Prépara-



Travail d'animation et compositing de *Rhizome*, en résidence à CICLIC Animation, Château-Renault (2014)
© Photo : Boris Labbé

toire et ma mère m'avait fait rêver en me parlant d'édition. Mon père dessinait, je m'en souviens encore. Quand j'étais jeune, parfois il m'aidait, il avait quand même un petit coup de crayon. Ma mère m'a poussé à faire ma formation aux Beaux-Arts, à suivre cette voie.

Mes parents sont des voyageurs et ils nous emmenaient avec eux. Un de mes plus forts souvenirs, quand j'étais en terminale, c'est un voyage à l'île de la Réunion avec eux. On voyageait aussi beaucoup en Espagne parce que c'était à côté, c'était simple et sympa. On était allés à Barcelone, au musée Picasso, au musée Dalí, on était allés à Figueras. Dès qu'on voyageait, mes parents essayaient de nous emmener voir des musées, des expositions. Avant ma naissance, ils partaient faire des treks en Amérique du Sud, au Népal, en Afrique…

Au lycée, j'ai hésité entre sciences, sport et art. Les trois domaines me passionnaient quand j'étais plus jeune. Le ski, c'était bien mais j'ai toujours pensé que je n'allais pas en faire ma profession principale même si aujourd'hui je continue à travailler en tant que sportif. Clairement ma passion, et ce pourquoi je me sentais spécial, c'était mon goût pour le dessin et les arts plastiques.

Comme je dessinais toujours, mes parents ont commencé à me faire visiter des expositions. J'ai découvert l'art contemporain et je leur en sais gré. Je me souviens d'un voyage à Paris, ma première

visite, où l'on a visité plusieurs musées dont le Musée d'Art Moderne et le Palais de Tokyo.

Quand j'étais en seconde, même si j'aimais bien les sciences, je commençais à me lasser du lycée. Si je n'avais pas été dessinateur, j'aurais sans doute fait une fac de biologie. Dans cette période du lycée, j'ai commencé à m'intéresser à l'art contemporain et en plus j'avais toujours la BD. Le cinéma, je ne connaissais pas encore très bien, ce n'était pas mon but, je n'ai jamais pensé être cinéaste à cette époque.

Après le lycée, je me suis inscris à l'école d'art de Tarbes dans le sud-ouest. C'était une petite école d'art, avec une spécialité en céramique. Aujourd'hui cette école a été unie à celle de Pau pour devenir l'école d'art des Pyrénées.

En première année, j'ai développé un travail autour du *Land art*, un peu du côté de la céramique et du dessin. À partir de la deuxième année, je me suis concentré sur le dessin, je suis revenu aux origines de ma vocation. Et pendant deux ans j'ai surtout développé un travail en dessin avec aussi un peu de sérigraphie et un travail d'installation. Pour mon diplôme, j'ai eu la sensation que mon travail n'était pas apprécié parce qu'il était un peu trop classique. Il semble que le travail de dessin intéressait moins les professeurs que les installations.

On m'a donné mon diplôme, du coup je pouvais quand même passer en 4ème année sans avoir vraiment convaincu. J'ai eu du mal avec ce regard porté sur mon travail.

J'ai choisi de faire une école de cinéma d'animation. J'avais aussi envie d'évoluer dans mon travail et je commençais à m'intéresser à l'art vidéo et à l'art numérique, mais un peu de loin parce que je ne connaissais pas grand-chose en la matière. J'ai passé plusieurs concours et j'ai choisi d'aller à l'EMCA à Angoulême et de faire de l'animation. C'était une formation plus technique que les autres opportunités qui m'étaient offertes, qui forme à un métier et j'avais besoin de ça je pense. Aux Beaux-Arts de Tarbes, on n'avait eu aucun enseignement technique, on était un peu livré à soi-même pour les recherches plastiques. L'EMCA m'a permis d'avoir une fondation plus forte techniquement. La première année, c'était même assez technique et un peu ennuyeux du coup, mais en même temps, j'ai appris beaucoup et ça a complètement bousculé mes habitudes. Tout à coup, je travaille en vidéo, je commence à apprendre à animer des dessins, imaginer des narrations, avec le son. Je n'avais pas beaucoup fait ça auparavant.

À partir de la deuxième année, je me suis un peu libéré de l'enseignement. En école d'animation, il faut faire un « joli *story-board* », avec des phases de préparation qui sont un peu classiques dans l'industrie. Je suis un mauvais raconteur d'histoires, et donc un mauvais story bordeur et ça m'a poussé à me tourner vers le cinéma expérimental où il y a plus de libertés. J'ai ainsi découvert le cinéma surréaliste. Il y a un film notamment qui m'a beaucoup impressionné *Tango* de Zbignew Rybcszinski. Mon premier travail « sérieux » en vidéo est parti de cette découverte.

Parallèlement, j'ai continué dans le sport, le ski. À partir de mes 18 ans, j'ai commencé à enseigner le ski pendant les vacances scolaires principalement. Au lieu de travailler l'année dans des boulots pour étudiants, je travaillais quelques semaines l'hiver et un mois ou deux l'été. Pendant toutes ces années, et encore aujourd'hui, je suivais ma formation à l'ENSA (École National de Ski et d'Alpinisme) à Chamonix. J'arrive au bout de ma formation actuellement. Le monitorat de ski est une formation très exigeante, d'une part parce que c'est une pratique sportive pointue, de l'autre il faut

savoir encadrer en moyenne montagne, en ski de randonnée, en compétition.

J'ai eu beaucoup de projets artistiques ces dernières années donc j'ai eu beaucoup moins de temps à dédier à cette formation. Mais j'ai quand même des moments durant lesquels j'essaye de placer ces formations. C'est un défi personnel parce que beaucoup de mes amis d'enfance ont fait ça et c'est aussi un moyen de garder le contact. Depuis que je vis à Madrid, ça me permet aussi de renouer avec un milieu dans lequel j'ai baigné, les amis, la montagne, la nature, ça me permet de me ressourcer. J'ai été compétiteur, j'ai un bon niveau en ski et ça m'est relativement aisé. Ajoutons à cela que ça me permet aussi de poursuivre ma carrière d'artiste avec une sorte d'assurance de revenus.

L'Espagne, vu qu'on habitait à la frontière, ça reste des voisins. Quand j'étais enfant, c'étaient des voisins éloignés parce que je ne parlais pas espagnol. Mon attirance pour l'Espagne s'est vraiment développée lorsque j'ai rencontré une famille espagnole dans ma vallée. J'ai eu envie de pousser plus loin et quelques années plus tard, je suis parti à Barcelone, Madrid et en Andalousie. Un an plus tard, j'ai fait un stage dans un studio de publicité à Barcelone où j'ai fait des animations pendant un mois. Ça m'a aussi permis de voir que le monde de la publicité n'était pas fait pour moi !

À la fin de ma formation en cinéma d'animation, je me suis posé des questions sur mon avenir et j'ai postulé pour une résidence à la Casa Velázquez à Madrid en 2010/2011. J'ai eu de la chance d'être pris, j'étais jeune, j'avais 24 ans et c'était ma première vraie expérience. C'était impressionnant pour moi, j'étais avec des personnes qui avaient une expérience beaucoup plus poussée, des plasticiens, peintres, photographes, compositeurs, qui aujourd'hui sont resté des amis.

Par la suite, plus personnellement, j'ai rencontré ma compagne qui est espagnole.

Dans mon travail artistique, je pense avoir une approche à la fois de cinéaste et de vidéaste. À la base je n'étais pas un raconteur d'histoire et en cinéma, il y a un scénario, on raconte une histoire. À l'EMCA, ce qui m'a intéressé, c'est le cinéma expérimental et l'art vidéo. Mais étant donné que j'étais en école de cinéma, cela m'a progressivement influencé. J'ai commencé à développer des narrations, même si elles sont expérimentales et plus abstraites que des propositions plus classiques. Le fait est que je n'ai pas fait beaucoup de pièces en multi écrans, avec des objets, ou des performances. J'utilise le cadre classique du cinéma, le 16 : 9, je n'ai jamais fait une vidéo verticale par exemple, je ne suis pas beaucoup sorti du format cinéma, mais c'est un projet qui me tient à cœur d'y parvenir très prochainement.

Dès le début, mon premier projet vidéo *Il(s) tourne(nt) en rond*, tient à la fois de *Tango* mais est aussi une boucle infinie, donc qui ne décrit pas une évolution alors que dans *Tango* il y a une évolution qui rend la chose plus cinématographique. Donc dès mon premier projet, je posais mon travail plutôt comme un travail de vidéaste mais qui s'inspire du cinéma expérimental et de l'art vidéo.

En sortant de l'école, j'ai fait un film *Kyrielle* que je destinais à être une installation, mais que j'ai peu exposé et par contre, je l'ai beaucoup montré dans les milieux du cinéma. Il est un peu long (10 minutes) et il présente beaucoup et peu de choses en même temps, c'est assez abstrait. Grâce à ce film, j'ai pu rencontrer mon producteur Ron Dyens de Sacrebleu Productions.



Photographie en compagnie de l'artiste Aïnou Mr.Kaizawa, lors de la résidence à Sapporo (été 2018)
© Photo : Boris Labbé

Quand je fais un projet de cinéma, je sais que je dois l'écrire, je pousse donc le rapport narratif un peu plus loin qu'un projet purement plastique. C'est plus long et plus lourd. Les demandes d'aides sont très longues à obtenir. Le dossier est plus fourni que pour un dossier d'installation.

Aujourd'hui, je suis un peu entre le cinéma et l'art vidéo. Personnellement je ne fais pas de distinction, le travail s'adresse simplement à différents milieux et publics. Un film de cinéma peut très bien être montré dans un musée et une installation trouver une forme d'adaptation cinématographique.

Quand je fais un projet, que ça soit les personnes qui m'accompagnent ou moi, on est tous en train de faire un pari. Je sais que je ne suis pas à l'abri de passer à côté. J'ai souvent eu l'impression de passer à côté du projet et en même temps de toucher quelque chose d'autre.

En fait, la différence entre le format installation et le film, c'est que le film, quand il est terminé, on ne le touche plus, d'ailleurs on a un visa d'exploitation et du coup il y a des contraintes différentes pour la production cinéma. Une installation évolue toujours et notamment à chaque contexte de présentation.

© Propos recueillis par Gabriel Soucheyre,
15 novembre 2019 à Clermont-Ferrand
- Turbulences Vidéo #106

Le cinéma comme palingénésie & palindrome

par Pascal Vimenet

Fugacement, nous pouvons reconnaître les éclats d'un héritage du XXe siècle. Un morphing cinétique qu'aurait modélisé Dalí. Un truquage de l'espace-temps qu'aurait réalisé Trumbull aidé par Escher ou par Bellmer. Des écorchés baconiens qui traverseraient un vide intersidéral.

Même si le soupçon d'un « déjà-vu » très ancien, identique à celui qui peut vous saisir à la lecture de certains textes de Poe ou de Lovecraft, vous effleure, les univers que déclinent progressivement, de 2009 à 2012, les premières vidéos de Boris Labbé font pénétrer en territoire inconnu [1].

Even if an old 'déjà-vu' identical to the one that could capture a reader of certain texts by Poe or Lovecraft were to cross one´s mind, the universe that progressively develops from 2009 to 2012 (the first of Boris Labbé's videos) is forced entry into uncharted territory.

The cosmogony he creates, experiment after experiment, belongs only to him but remains oddly familiar to us. Strange kinetic out-of-this-world snapshots, hypnotic digital golems, gnosis of Modern Times. The films he has directed or worked in

1 - ***Aveuglement***, 2009, 3 min 16 sec, en collaboration avec Marion Bricaud, Romain Pradaut – aquarelle sur papier, EMCA-CREADOC ; ***Ils tournent en rond***, 2010, 4 min 48 sec – vidéo en boucle, animation sur papier, EMCA ; ***Cinétique***, 2011, 5 min 28 sec – vidéo 3D en boucle, EMCA ; ***Caverne***, 2011, 6 min 40 sec – technique mixte, EMCA; ***Kyrielle***, 2011, 10 min – vidéo en boucle, aquarelle sur papier, EMCA ; ***Vanité***, 2012, 5 min 30 sec – vidéo 3D en boucle, Casa de Velázquez.



Danse macabre (extrait vidéo), 2013 © Boris Labbé

La cosmogonie qu'il élabore film après film, expérience après expérience, lui appartient totalement tout en nous étant curieusement familière. Étranges clichés cinétiques surgis d'outre-monde, hypnotiques golems numériques, gnoses des temps nouveaux. Les films qu'il a réalisés ou celui auquel il travaille (Danse macabre, 2012) s'apparentent plus aux films de laboratoire que de plateau.

Deux dénominateurs leur sont manifestement communs. Tous, à l'instar d'une partie de l'héritage cinématographique expérimental, s'inscrivent sous le sceau de la palingénésie. Leurs thématiques relèvent des trois instances de définition que recouvre ce mot, dont le sens souverain serait la boucle et dont l'étymologie stoïcienne convoque la notion de régénération : retour cyclique de mêmes événements ; réapparition régulière de caractères ancestraux ; retour éternel à la vie. Tous, pour cette raison, ont forme de palindrome : ils peuvent se lire indéfiniment du début à la fin et de la fin au début.

(*Danse macabre*, 2013) resemble the film lab more than the film set.

Two common denominators emerge. All of them following the example set by experimental film heritage, have the emblem of palingenesis. Their themes fall under the three definitions covering the word, its sovereign meaning being the loop and its stoic etymology calling forth the notion of regeneration : cyclical return of the same events; regular reappearance of ancestral characters; perpetual return to life. All therefore have a palindromic form : they can be read endlessly from beginning to end and from end to beginning.

These two characteristics are at the origin of their singular status : all tend to leave the spatio-temporal device imposed by classical cinema, and move towards the establishment of a new type including the great technological revolutions of last century and returning to the large scale format of the first drawings of the artist (he was making 2m x 2m drawings in the Fine Arts School of Tarbes). That is what defines the eminently contemporary character of the work that Boris Labbé has begun



Danse macabre (extrait vidéo), 2013 © Boris Labbé



Danse macabre (extrait vidéo), 2013 © Boris Labbé

Ces deux caractéristiques sont à l'origine de leur singulier statut : tous tendent à sortir du dispositif spatio-temporel qu'impose le cinéma classique, tous tendent vers une installation de type nouveau, qui inclurait les grandes révolutions technologiques du siècle passé et qui fait retour vers l'échelle grand format des premiers dessins de l'artiste (il réalisait des dessins de 2 m x 2 m aux Beaux-Arts à Tarbes). Voilà qui définit le caractère éminemment contemporain de l'œuvre que Boris Labbé a commencé à réaliser. Voilà aussi qui la situe dans une filiation historique, dont la source est de nature optique et hypnotique.

Mais les traces de ces filiations, dans le processus 2D, et à présent 3D, de modélisation de ces courts métrages, sont peu à peu agrégées et brouillées, se réduisant à un magma dont on ne tire, en cours de projection, qu'incidemment les fils.

Elles affleurent cependant sans cesse. ***Ils tournent en rond*** prend ainsi le prétexte d'une ré-

to produce. Here also lies the historical filiation of the work, its origin being pictorial, optical and hypnotic.

But the traces of these filiations, in the 2D process, and now 3D, the fashioning of these shorts, is gradually incorporated and blurred, reduced to a magma from which, during the screening, we can come up with the thread only incidentally.

They are however exposed continuously. In this way, *Ils tournent en rond* takes the pretense of reinterpreting *Kermesse* avec théâtre et procession (*Pieter Brueghel the Younger, known as Hell Brueghel*, around 1637). *Caverne* is inspired by the anatomical engravings of the 17th and 18th Centuries. *Vanité* is an obvious reference to the genre of eponymous painting of the 17th Century. And the current film, *Danse macabre*, makes specific reference to *The Garden of Earthly Delights* by Hieronymus Bosch, and to *The Triumph of Death* by Pieter Brueghel the Elder. The principles of

interprétation de ***Kermesse avec théâtre et procession*** (Pieter Bruegel le Jeune, dit Bruegel d'Enfer, vers 1637). ***Caverne*** s'inspire de gravures anatomiques des XVII[ème] et XVIII[ème] siècles. ***Vanité*** fait évidemment référence à la peinture éponyme du genre du XVII[ème] siècle. Et le film en cours, ***Danse macabre***, fait notamment allusion au ***Jardin des délices***, de Jérôme Bosch, et au ***Triomphe de la mort***, de Pieter Bruegel l'Ancien. Les principes de répétition, les formes de carrousel, les déambulations circulaires ou hélicoïdales qui les structurent, dans leurs dynamiques visuelles, se déploient sur fond de scènes primitives, clairement désignées : caverne, zootrope (***Cinétique***), kaléidoscope (***Kyrielle***) ou anamorphose (***Vanité***). Dans ces films, où le décor est aboli ou intégré à la métamorphose perpétuelle des éléments, les sujets actifs deviennent vite spectraux, provoquant par leurs jeux de répétition et de multiplication, par le charroi, souvent rotatif, d'alluvions organiques, un effet hypnotique. De ce point de vue, ***Danse macabre*** pourrait en outre être apparenté à la série des dessins de Holbein qui ont nourri la création de la première plaque circulaire de lanterne magique connue à ce jour, celle de Huygens (***Danse macabre***, 1659), que l'on imagine volontiers très spectrale (seuls les croquis de son élaboration ont été retrouvés).

C'est de cette manière, presque à l'insu parfois de son créateur, que se glissent dans le processus d'agglutinement de ses films ces caractères ancestraux – processus à propos duquel il déclare qu'il a « …toujours tendance à partir de petites choses et à les développer de manière exponentielle… le point de départ est minimal, mais il devient monumental… » [2]. Des formes cosmiques, géologiques et organiques se dessinent, des rythmes sonores et musicaux répétitifs se propagent (Boris Labbé cite notamment Steve Reich

repetition, the merry-go-round forms, the circular or spiral wanderings that structure them, in their visual dynamic, unfold against the backdrop of primal scenes, clearly marked : cave (*Caverne*), zoetrope (*Cinétique*), kaleidoscope (*Kyrielle*) or anamorphic (*Vanité*). In these films where the decor is abolished or integrated into the constant metamorphosis of its elements, the active subjects quickly become ghostly, bringing about, through games of repetition and multiplication and through the often rotating movement of organic alluvium, a hypnotic effect. From this point of view, *Danse macabre* could also be related to the series of drawings by Holbein that fueled the creation of the first magic lantern circular plate known to date by Huygens (*Danse macabre*, 1659), which we can easily imagine to be very spectral (only sketches of its production have been found). Heterogeneous ancestral characters slip into his films. Cosmic, geological or organic forms, repetitive sound and musical rhythms (in the style of Steve Reich), ephemeral associations («Galactic Wheel» in *2001, A Space Odyssey*, daedalic multiplication and repetition of doubles, are echoes to *Tango*, Z. Rybcynski, 1980, or *Funambulists*, R. Krumme, 1986, and to abstract films such as *Muratti Greift Ein, O. Fischinger*, 1934, or to *Canon*, N. McLaren, 1964, fossil footprint games in *Caverne*, or fractals imitating micro-organisms in *Cinétique*).

Kyrielle, the film that made Boris Labbé known to the public, focuses these qualities, where the loop and minimalism reign, into an uncluttered perfection. The crecendo and decrecendo of this crowd of colorful silhouettes that, by kinetics, manage successively to give the film a figurative status, at once abstract, then figurative again, could introduce a lengthy discussion on the nature of doubles which the cinema of Boris Labbé has already begun to generate.

2 - Entretien Skype du 16 août 2012.

mais aussi les frères Sherman), des associations imprévues se produisent, établissant une fraction de seconde un sas avec des objets très différents : l'aura éphémère de la « roue galactique » de ***2001, l'odyssée de l'espace***, la multiplication et la répétition dédalique dans un même espace de doubles, à l'unisson de ***Tango*** (Zbigniew Rybczynski, 1980) ou d'***Équilibristes*** (Raimund Krumme, 1986), les rythmiques contrastées et éblouissantes de ***Muratti Greift Ein*** (Oskar Fischinger, 1934), les jeux très géométriques de ***Canon*** (Norman McLaren, 1964) mais aussi l'empreinte fossilisée et axiale d'un nautile (***Caverne***), ou des fractales issues de micro-organismes océaniques (***Cinétique***) [3].

Kyrielle, le film qui a fait connaître Boris Labbé au public, focalise ces qualités, où la boucle et le minimalisme règnent, dans une perfection épurée. Le crescendo et le decrescendo de cette foule de silhouettes colorées, qui, par le jeu cinétique, parviennent à lui donner successivement un statut figuratif, puis abstrait, puis de nouveau figuratif, pourraient introduire à une longue réflexion sur la nature des doubles que le cinéma de Boris Labbé a commencé de générer.

Sans s'inscrire tout à fait dans l'hypothèse de Jean-Claude Milner (qui envisage cette tendance moderne du cinéma en tant que concurrence de la vie même) [4], les doubles que crée Boris Lab-

Those he deploys in his new triptych 3D project (*Danse macabre*) maintain, in the twists and swelling to which they are subjected by the process of digital modeling, a distant echo with Robertson's Fantasmagories.

Addenda: I was fortunate to have Boris Labbé among my EMCA students, from 2009 to 2011. We sympathized. When he got his residency at Casa de Velázquez (2011-2012), it was quite natural that, a few months later, he asked me if I wanted to write something about his work. I obviously accepted, convinced of the quality of his creative processes. Originally, this text was to appear in a catalog published by the Casa de Velázquez, but an internal conflict with the residents deprived Boris Labbé of this opportunity. Courageously, he faced up to it and decided to take on his own what he had already designed. It is a rare object and a very nice edition (36 pages, hardcover in color, with two sumptuous images of ***Danse macabre***, 29 color photos, 24 black and white photos, a bio-filmography).

© by Pascal Vimenet, in Catalog for the Casa de Velázquez, August 2012 then, in full, in ***Un abécédaire de la fantasmagorie***. Variations, L'Harmattan, Animations Cinemas, Paris, 2017, p. 128-131, courtesy of the author - Turbulences Video # 106

Film critic and teacher, associate researcher at the LARA-SEPPIA laboratory at the University of Toulouse Jean-Jaurès, documentary author-director

3 - Le paragraphe reproduit ici est la version initiale du texte. Pour des raisons de place, elle avait été réduite dans la version imprimée de la manière suivante : « Dans les films se glissent des caractères ancestraux hétérogènes. Formes cosmiques, géologiques ou organiques, rythmes sonores et musicaux répétitifs (à la Steve Reich), associations éphémères (« roue galactique » de ***2001, l'odyssée de l'espace***, multiplication et répétition dédalique de doubles – échos à ***Tango***, Z. Rybczynski, 1980, ou à ***Équilibristes***, R. Krumme, 1986, à des films abstraits tels ***Muratti Greift Ein***, O. Fischinger, 1934, ou à ***Canon***, N. McLaren, 1964 – jeux d'empreinte fossile dans ***Caverne***, ou de fractales imitant des micro-organismes dans ***Cinétique***). ».

4 - Il est probable que je faisais allusion à ***l'Arrogance du présent. Regards sur une décennie***, 1965-1975 (Paris, Grasset, 2009), à moins que ce ne soit à un propos radiophonique du philosophe…

bé, et qu'il a commencé à déployer dans son nouveau projet de triptyque 3D (***Danse macabre***), participent peut-être plus, dans les torsions et les gonflements que leur fait subir le processus de modélisation numérique, d'un écho lointain des ***Fantasmagories*** de Robertson [5]. À leur instar, et pour paraphraser par ailleurs Raymond Bellour interprétant ***le Pli***, de Gilles Deleuze, nous pourrions anticiper que ***Danse macabre*** relèvera d'un travail sur « la sensation du rêve » (Labbé), où « le rapport de ressemblance entre la perception et la matière passe par une "projection" qui consiste en une animation sans fin de mouvements, et unit ainsi l'âme au corps » (Bellour) [6].

Addenda : J'ai eu la chance de compter Boris Labbé parmi mes étudiants de l'EMCA, de 2009 à 2011. Nous avons sympathisé. Lorsqu'il a obtenu sa résidence à la Casa de Velázquez (2011-2012), c'est assez naturellement que, quelques mois plus tard, il m'a demandé si je voulais bien écrire quelque chose à propos de son travail. J'ai évidemment accepté, convaincu de la qualité de ses processus créatifs. À l'origine, ce texte devait paraître dans un catalogue édité par la Casa de Velázquez, mais un conflit interne avec les résidents a privé Boris Labbé de cette opportunité. Courageusement, il a fait face et a décidé d'éditer à son compte ce qu'il avait déjà conçu. C'est un objet rare et une très belle édition (36 pages, couverture rigide en couleurs, avec deux images somptueuses de ***Danse macabre***, 29 photos couleurs, 24 photos noir et blanc, une bio-filmographie).

© Pascal Vimenet, dans Catalogue pour la Casa de Velázquez, août 2012 puis, en intégral, dans ***Un abécédaire de la fantasmagorie.*** Variations, L'Harmattan, ***Cinémas d'animations***, Paris, 2017, p. 128-131, avec l'aimable autorisation de l'auteur - Turbulences Vidéo #106

Critique et enseignant de cinéma, chercheur associé au laboratoire LARA-SEPPIA de l'Université de Toulouse Jean-Jaurès, auteur-réalisateur documentaire

5 - Pour les ***Fantasmagories*** de Robertson, voir, dans ***Un abécédaire de la fantasmagorie***. Suite, lettre « F », [94] Fantasmagorie(s), phantasmagorie(s). Question mutante.

6 - Les deux derniers paragraphes reproduits ici sont la version initiale du texte. Pour des raisons de place, ils avaient été réduits dans la version imprimée à un simple paragraphe conclusif : « Ceux qu'il déploie dans son nouveau projet de triptyque 3D (***Danse macabre***) entretiennent, dans les torsions et les gonflements que leur fait subir le processus de modélisation numérique, un écho lointain avec les Fantasmagories de Robertson… »

Cinétique by Boris Labbé

par Gabija Purlytė

Boris Labbé is a young French artist whose animations have already brought home a number of prizes. The title of his 2011 work Cinétique, meaning "kinetic", exposes two of the starting points from which the video sprang, a concern with mechanical movement and with cinematic principles, whose close relationship is probably not as often noticed by English speakers.

The animation is built on the principle of a zoetrope, a device which produces the illusion of motion from a rapid succession of static pictures, which traditionally takes the form of a spinning cylinder with slits cut vertically in its sides and a cartoon strip inside. The artist seems to pick up on the Greek meaning of this term as well, which can be loosely interpreted as "wheel of life" : the white, ghostly form we see floating in indeterminate black space (interstellar, psychic, or both) appears at once organic and geometric, reminiscent of a skeleton torso. Our viewpoint, "the camera", moves inside and about the structure as it begins to rotate, accelerating until, the artist tells us, it reaches its vibration speed. That is where the magic happens and the moving image encoded in the zoetrope comes to life, revealed by strobe light, before gradually slowing down again. The form the video takes is also palindromic, which means it could be "read" both forwards and backwards, implying a perpetual cycle.

The shapes succeeding each other betray their figural origins (a hand flashes, a forest of hands, a whole human figure…). While they are sometimes evident, at other points the abstract and bodily forms merge into one another in an almost hallucinatory manner, making us question whether the biological elements are just a product of our minds' "paranoiac knowledge" which Salvador Dalí was so keen on exposing. The geometrical forms also take on the semblance of skeletal elements (vertebrae, pelvic bones) and together with Quentin Buffier's eerie soundtrack, this places us in the realm of medical microscope technology, bionics, and sci-fi, merging with the supernatural by way of the audiovisual imagery borrowed from the horror genre. As the rotation of the zoetrope reaches its highest speed, the motion becomes pulsating,



Cinétique (extrait vidéo), 2011 © Boris Labbé

"emitting" the sound of a heartbeat heard through an echo-scope or, even more precisely, of the rushing of blood through the heart chambers. The electric sounds, then, become those of the electric impulses running through neurons…

Labbé takes the legacy of pre-cinema optical games, which have the loop as their fundamental physical principle, and expands their potential through the capacities of twenty-first century 3D computer modelling. In the process, the hypnotic visual and audial experiences he creates become an exploration of much more universal and archetypal concerns, the cyclical relationship of life and death, the equation of motion with life and of stasis with death, and the elusive boundary between the inanimate and the living.

© by Gabija Purlytė, first published in : http://www.tn2magazine.ie/cinetique-by-boris-labbe/, February 3, 2014
- Turbulences Vidéo #106

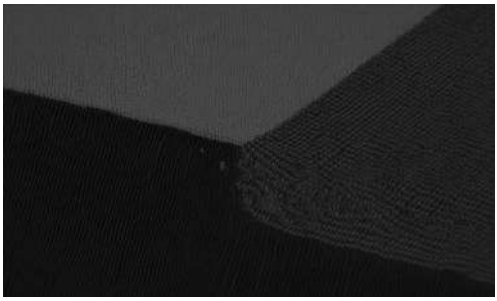
Orogenesis

Texte de Boris Labbé réecris avec *Sédition*

Orogenesis is a complex audiovisual arrangement which, through digital manipulation of image and sound, ties together classical cinematic ordering with more contemporary algorithmic ordering. The work's layered electronic soundscape, created by Italian composer Daniele Ghisi, gives resonance to Boris Labbé's animated video explorations.



Orogenesis (extrait vidéo), 2016 © Boris Labbé



Orogenesis (extrait vidéo), 2016 © Boris Labbé

Orogenesis is ''a trip towards abstraction, as an hypothesis on how mountains might have been formed''. The work is an evolving audiovisual cycle focusing on landscape. Generated with satellite imagery and 3D models from Google Earth as well as through a system of digital image processing, the video shows an aerial view of a mountain chain undergoing multiple metamorphoses. A traditional Pyrenean choir opens the soundtrack, in tribute to this mountain chain. With a long travelling shot, the transformations of the landscape remind us the compressions, ruptures and erosion of the ground; the sliding of the tectonic plates and of the continents or the movement of the magma and its crystallization.

In Orogenesis, recognisable representations are spliced, weaving in and out of each other to create an audiovisual topography whose structure and content are both familiar and unfamiliar. Gradually, entropy increases and the monolithic makes way for the microscopic.

© Texte de Boris Labbé avec ***Sédition***
- Turbulences Vidéo #106
https://www.seditionart.com/boris-labbe-and-daniele-ghisi/orogenesis

Boris Labbé talks La Chute

par Jeannette Bonds

Boris Labbé has been surprising us again and again with his films, with each film after the next demonstrating a new found mastery in the exploration of the cinematic medium. From *Kryielle* (2011), *Rhizome* (2015), *Orogenesis* (2016), *Any Road* (2016), and now *La Chute* (2018), he has made a profound impact in the international animation and filmmaking community. Many people have referred to him as this generation's Georges Schwizgebel, and a true master of animation.

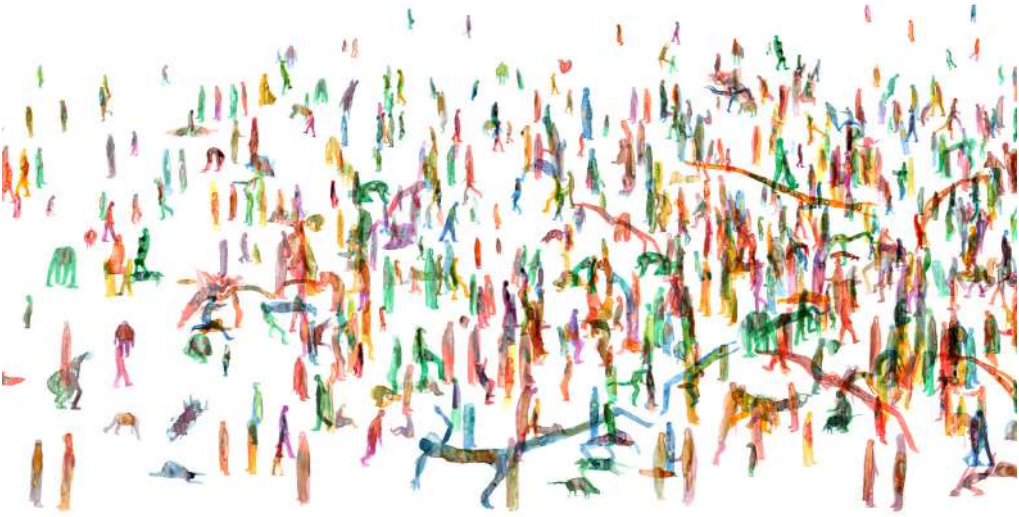
Labbé's films, while typically abstract, are always narrative in nature. Each film deals with multiplicity, exploring different techniques, approaches and subjects, and all seemingly reflecting upon various aspects of madness.

La Chute is a 2D abstract narrative inspired by Dante's Inferno that depicts humanity's descent into hell. Labbé's use of animated loops combined with cyclical overlapping sound of strings as we descend into each layer of hell, adds to the feeling of despair of oppression. It is a film and experience unlike any other, and I recommend watching it again and again.

In many ways *La Chute* feels like both a culmination of his past projects and, as the most blatantly narrative of his works, is a significant turning point in his filmmaking practice.

La Chute has many layers, and not just those hell visually and narratively depicted, but also the many layers in which to interpret and engage with the piece. This film is reflective in and of itself and forces the viewer to meaningfully participate with it. It commands the viewer's attention and calls on them to reflect not only on their own place within the world, but also their role in shaping our collective future.

We spoke with Boris Labbé to get some insights into his filmmaking practice and to hear more about his thought process behind *La Chute*.



Kyrielle (extrait vidéo), 2011 © Boris Labbé

Could you talk a little bit about your path to becoming a filmmaker, and in particular, animation?

Like many people, I started drawing in my youth, and it's something that has followed me throughout my life. So I think my attraction to cinema comes from an early interest in drawing. As a teenager, there was a period in which I fantasized about becoming a comic book author, but after entering Fine Arts school I became passionate about contemporary art, land art, contemporary drawing, and video art. After three years I felt the need to change focus and became interested in the schools of digital art and animation. In the end, it is at the EMCA in Angoulême where my taste for animation grew, especially with the discovery of experimental cinema (Norman McLaren, Zbigniew Rybczynski, Jan Svankmajer...). At first I did not aspire to become a film director, but a video artist using animation. At EMCA I made many projects that followed this path (*Ils Tournent en rond*, *Cinétique*, *Caverne*, *Kyrielle*). My project *Kyrielle* was a pivotal moment in my career, allowing me to enter a prestigious residency, the Casa de Velázquez in Madrid, to go around the animation festivals, and to meet my producer in Sacrebleu. Since then, I have worked both independently and in collaboration with different productions. My work has taken a slight departure from the sphere of contemporary art and has become increasingly cinematographic. At this time I would like to rebalance this divergence and play a bit more by reintegrating both areas into my own personal art practice.

What was the conceptual inspiration behind *La Chute*?

While directing Rhizome I started to read some of Dante's works. I was very impressed by *The Inferno*, obviously. For a while I wanted to create a project that would combine Dante's vision of the topographic construction of hell, cumulated with my own personal sensations and nightmares. I was also inspired by an excerpt from another ancient text from *the Book of Enoch*, which describes the myth of the fall of angels in a peculiar way. In



La Chute (extrait vidéo), 2018 © Sacrebleu Production

the film I transformed the angels into birds, then into insects, and in the end the earth and humanity essentially become vegetal. The first pollutes the second, the second pollutes the third, generating a cycle of disasters leading to the creation of hell. To build my film I also used many references from European art history. Among the artists already mentioned, I can also list Bosch, Bruegel, Botticelli, Goya and Henry Darger as inspirations.

Could you talk a little bit about the technical process of making this film? What were some exciting moments during the process? What did you discover along the way? And what were the challenges you faced during the making of this film?

La Chute is my most ambitious film in technical terms. The amount of images we had to produce was daunting. I opted to use traditional drawing techniques, which we all know that process is in and of itself quite demanding. To make this process work, I worked with several technicians (animators, illustrators, compositors).

Technically, I started the animation process by making line drawings (retracing on paper), then each image was redrawn with ink and watercolor. It was necessary to create about 3,500 ink drawings for the entire film. I used short animation loops in order to do as few drawings as possible. On the other hand, each drawing was very detailed and complex to make. From here, we scanned the drawings, processed them digitally, then began compositing and editing process. The film was built as a proliferation process, everything intertwines into one another as in a big puzzle. I must admit that the process was very difficult. I was exhausted by the amount of work and I was afraid of not being able to finish the film how I wanted to. The beginning of the production was quite uncertain, it was necessary to train each person on my team to learn my techniques and process, which took several weeks. After some months, the team became very effective and I began to see that the film was coming to life. The arrival of the first bits of music from Daniele Ghisi was very exciting for us and with the music, the film really started to take shape.

Music and sound always play a significant role in any film, but the music in *La Chute* really stands out. Could you talk about the music in the film, your relationship with the musician, and the feeling you wanted to elicit?

Since 2012,I've worked with Daniele on different projects. We have a great friendship punctuated by common projects that binds us. From the beginning of the process, Daniele made a proposal for the film. He wanted to use the sounds of a string quartet to emphasize the narrative aspects as well as the " classic " and universality of the work. We worked in parallel so that the music could influence the animation process and vice versa. The whole process gradually adjusted: the musical composition changing the rhythm of certain shots of the film, or other times, Daniele improvising without any image that I then adapted to the rhythm.

Daniele worked with databases of string quartets recordings, with a very extensive use of sampling, editing and various effects, to compose the entire piece. This work is therefore only digital, playing with a pre-existing but not recognizable instrumental base. From the point of view of sensations I think we wanted something massive, repetitive, hypnotic, polyphonic, sharp and, probably, oppressive.

Since the release of the film we had the chance to create a cine-concert with the Orchestra des Pays de Savoie in late 2018, so the piece also exists in a live cinema concert version with an orchestra.

Would you say that *La Chute* is a visual and cinematic warning to where humanity is going? Or perhaps, does *La Chute* represent where you think humanity is headed?

I think we can have several interpretations of the film, so I let everyone find their own reading. But if I use the images and representations of the artists from the past, such as Goya's *The Disasters of War*, it is to show that at all times we are confronted with major conflicts that seem to plunge humanity into the lower depths. It's not really a film about the future, but rather a portrait of the dark or animal nature of the human being. And *La Chute* was made to contrast my previous film, *Rhizome*, which is more positive. I have both a positive and negative view of humanity.

© by Jeannette Bonds
- Turbulences Vidéo #106

Germinations destruction & renaissance

par Bernard Génin

Quatre films dont le plus long ne dépasse pas 14 minutes [1] et déjà une reconnaissance internationale, des sélections dans une centaine de festivals et une foule de prix. Comme autrefois Alexeïeff avec son écran d'épingles, ou Mac Laren en grattant la pellicule, Boris Labbé a créé lui-même son univers, loin du cinéma classique, un univers sans paroles, fascinant pour l'œil, fait avec l'aide des dernières technologies numériques de multiplications, de germinations, de destructions et de renaissances.

1 - *La Chute*, Grand Prix à Zagreb en 2018, précédé de *Kyrielle* (2011); *Rhizome* (2015); *Orogenesis* (2016).

Quelle a été votre formation ?

J'ai étudié trois ans aux Beaux-Arts de Tarbes où j'ai surtout développé un travail en installation, avec du dessin, des sérigraphies. Et un peu d'animation, mais je m'intéressais plutôt au dessin, à tout ce qui est répétitif, par exemple les hachures. Le goût pour l'animation est venu ensuite, durant trois années passées à l'EMCA d'Angoulême.

Vos films sont très abstraits, vous sentez-vous capable de pratiquer l'animation traditionnelle ?

Pas vraiment. L'EMCA offrant à chacun de trouver son propre moyen d'expression, j'y ai découvert le cinéma expérimental, Mac Laren, William Kentridge, puis, plus tard Patrick Bokanowski. Je me suis reconnu dans ce cinéma d'avant-garde, techniquement exigeant, accessible au public et en rapport avec la musique. Puis je me suis tourné vers l'art vidéo, les travaux de Bill Viola, avec l'idée de faire quelque chose de plastique car je m'intéressais aussi à la peinture, à l'art contemporain.



Tetarape (extrait viédo), 2019 © Boris Labbé

Comment est né Kyrielle, Prix du film de fin d'études à Annecy 2012 ?

En référence à un précédent projet, Ils tournent en rond, lui-même influencé par la peinture de Brueghel et le film *Tango* de Zbigniew Rybszinski, un vrai choc visuel qui m'a amené à me passionner pour le cinéma en boucle. *Kyrielle* vient aussi des *Jeux d'enfant* de Brueghel, avec des références du côté scientifique : on peut y voir une sorte d'humanité cellulaire chromosomique en plein développement.

Quelle est votre technique ?

Je peins des aquarelles sur des feuilles pas très grandes. Les personnages sont des petites tâches d'encre d'à peine un centimètre et demi. Plus c'est petit, plus c'est délicat, mais on peut dessiner plus rapidement... Et quand je fais *Rhizome* ou *La Chute*, j'ai beaucoup d'animation à faire, j'ai besoin d'aller vite. Ensuite, c'est numérisé, ce qui permet de réduire ou grossir les motifs. Dans *La Chute*, je rentre parfois dans le dessin, des détails très petits prennent à l'échelle du cinéma une grande importance. *Kyrielle* est une sorte de palindrome : on part de l'écran blanc jusqu'à y revenir. *Rhizome*, c'est comme une ligne qui se trace et crée des ramifications. Vers la fin, on a une sorte de compression et une nouvelle « pousse » si l'on veut. Mais on ne revient pas au début.

Écrivez-vous un scénario, avec un timing précis ?

Comme on fait appel au financement du cinéma classique (CNC, Régions…), je suis obligé de faire un dossier avec des propositions scénaristiques. Il n'y a pas vraiment de scénario mais un déroulé, et dans ce déroulé il y a une narration.

Comment est née *La Chute* ?

Après *Kyrielle*, j'ai été admis à la Casa Velasquez en 2012. J'allais souvent au Prado. J'ai passé tellement de temps devant *Le Jardin des délices* de Bosch et *Le Triomphe de la mort* de Brueghel que je m'en suis imprégné. L'idée était de travail-



Ruunpe (extrait vidéo), 2019 © Boris Labbé

ler sur le mythe de la chute des anges, créer une sorte d'inverse de *Rhizome* qui, pour moi, est un film positif autour de la vie, constamment en renouvellement. *La Chute*, c'est un mouvement négatif, apocalyptique, inspiré par l'iconographie autour de *La Divine comédie* de Dante, surtout L'Enfer : Henry Darger, Boticelli… De Brueghel, je peux aussi citer *La Chute des anges rebelles*. Et Goya pour *Les Désastres de la guerre*… Le film a demandé un an de travail. On était une dizaine mais pas tout le temps, 4 au maximum. J'avais une animatrice qui traçait et animait les 3500 dessins. Et des stagiaires pour faire l'encrage et la couleur sur 3500 papiers séparés. Quand je scanne ensuite, je n'utilise que le dessin encré.

Vos films, sans parole, reposent également beaucoup sur la musique

Selon le projet, le travail de la musique peut venir en amont, être fait en parallèle, ou après le travail visuel. Avec *La Chute* je travaille sur une « musique-guide » pour le montage, puis intervient mon compositeur, Daniel Ghisi, qui a sa propre sensibilité et trouve son langage à l'intérieur de mes propositions. Il fait une adaptation moderne, très contemporaine, sur la musique classique, et moi, en animation, je fais la même chose : je prends des choses anciennes que je retravaille avec les outils numériques. Dès le stade de l'écriture de *La Chute*, il a proposé de partir de quartuors à cordes. Détail important : aucun instrument n'a été enregistré. Daniele utilise une base de données extraits sonores existants qu'il sample. Mais on n'est jamais allé en studio pour faire jouer des musiciens. Les enregistrements d'origine sont tellement transformés qu'on ne les reconnait plus.

Orogenesis (2016) semble à part dans votre filmographie.

Originaire des Pyrénées, il m'arrive fréquemment de faire des rêves de vol au-dessus des montagnes. J'ai eu envie de développer un projet sur cette sensation, mais en allant du côté du numérique et même du pixel. Comme les Pyrénées sont modélisées sur *Google earth*, j'ai fait des photos, image par image, puis j'ai traité ces images

en utilisant *Photoshop* et *After effect*. La bande sonore débute par des chants pyrénéens, il y a donc un côté auto-portrait mais distant, ça commence comme un diaporama limite carte postale et ça se détruit par la composition musicale électronique. Mais il n'y a pas seulement effondrement : dans le titre, il y a « genèse ». Je propose donc un voyage vers la formation des montagnes, en accéléré, avec retour sur les débuts : le sable, les mouvements de plaques… en montrant comment cela se serait créé. C'est toujours mon intérêt pour les mouvements entre destruction et création.

Vous venez de signer quatre très courts métrages sur la culture des Aïnous.

Mon travail a été montré au Japon et un responsable culturel de Sapporo, dans l'ile de Hokkaido, a vu mes films. J'ai été invité pour une résidence. Je ne connaissais pas cette population mais je me suis renseigné sur Internet, j'ai écouté leurs chants traditionnels. J'ai rencontré des Aïnous qui m'ont raconté leur histoire, leurs difficultés à conserver leur culture, leur langue. Je suis parti des motifs brodés sur leurs Kimonos, que j'ai découverts dans des livres et des musées. Le titre de chaque film (*Ruunpe*, *Tetarape*, *Ciciri*, *Kaparamip*) vient du nom des types de kimono, qui ont des histoires différentes selon les familles et les régions.

Votre fascination pour les mouvements cycliques renvoie aux jouets d'optique du pré-cinéma.

Oui, et c'est consciemment : ces objets-là me fascinent. A l'EMCA, j'ai fait un projet qui s'appelle Cinétique autour d'une sorte de phénakistiscope en 3D.

Pourriez-vous envisager un film narratif traditionnel ?

Pourquoi pas ? Mais mon cerveau ne marche pas très bien comme ça. Pourtant, je suis intéressé par le cinéma. Dans les festivals, je vois de très beaux films. Je rentre du jury à Zagreb et j'ai aimé *Acid rain*, de Tomek Popakul. On lui a donné un prix. Cela n'a rien à voir avec mon graphisme, mais c'est une belle proposition de cinéma. Ce qu'il fait de la 3D, de la couleur, est très beau. En cinéma, j'aime Tarkovski et je suis fasciné par David Lynch, même si je ne pense pas que cela ait une influence sur mon travail. Et Fellini, bien sûr. *8 ½* résume parfaitement le malaise de l'artiste, la pression de l'entourage.

Que pensez-vous des films que l'on voit seulement au musée, comme le dernier Godard ?

Cela me convient parfaitement, j'ai hâte de le découvrir car j'ai justement un projet d'installation en rapport avec la mémoire.

© Propos recueillis par Bernard Génin,
publié dans ***Positif*** n°703
Annecy, 14 juin 2019
- Turbulences Vidéo #106

Labyrinthique, forcément

par Rémy Leboissetier

Voilà sans aucun doute une brillante analyse du travail de Boris Labbé, étayée par de nombreuses références dont il ne s'agit pas de nier la pertinence.

« Le cinéma comme palingénésie et palindrome » de Pascal Vimenet constitue sans aucun doute une brillante analyse du travail de Boris Labbé, étayée par de multiples références dont il ne s'agit pas de nier la pertinence. Toutefois, un tel dévoilement des champs opératoires et ampliation des sources historiques ne risquent-ils pas d'oblitérer les propres découvertes de l'artiste et de lui ôter un peu du sens de la désorientation ? Ma crainte, possiblement infondée, naît du fait qu'une telle projection des processus créatifs peut se révéler ambiguë, dans le sens où elle intellectualise beaucoup la nature de son travail et rend sa démarche très consciente, clairement dirigée et motivée : est-ce bien vrai ou ne serait-ce pas autre chose qui serait, avec ses zones d'ombre non encore défrichées mais bien sûr essentielles, à mettre au crédit d'une recherche personnelle bouillonnante, encore brouillonne parfois, mais ardemment évolutive et hardiment assumée ? [1] Une recherche qui se situerait dans la continuité des ingénieux bricoleurs de l'image animée, de ceux qui conçoivent et inventent leur propre cuisine ? Boris ne serait-il pas l'un de ces tricksters, un empêcheur de penser droit, en « maître linéaire » ? Un truqueur-traqueur de vrais mensonges et fausses vérités ? D'un pôle à l'autre, l'aventure est protéiforme : tout peut à chaque instant se renverser, se métamorphoser. Il en résulte un constat d'instabilité, de fragilité et d'inconstance. S'y reflète le pessimisme baroque d'une réalité contradictoire, qui sans cesse se dérobe... Oui, mais quel voluptueux chavirement :

« Je me trouve et me perds, je m'assure et m'effraie, / En ma mort je revis, je vois sans penser voir, / Car tu as d'éclairer et d'obscurcir pouvoir, / Mais tout orage noir de rouge éclair flamboie. » [2]

Pour avoir assez longuement parlé avec Boris, je sais que ses expériences laissent une large place à l'intuition [3] ; malgré la complexité de leur organisation et leur longue durée de traitement, il

1 - Ceci ayant été à l'origine écrit en 2013 , il est certain que Boris a depuis gagné en maturité et assurance , mais je ne retire volontairement rien du chaudron : ni bouillons ni brouillons...

2 - Étienne Jodelle (1532-1573).

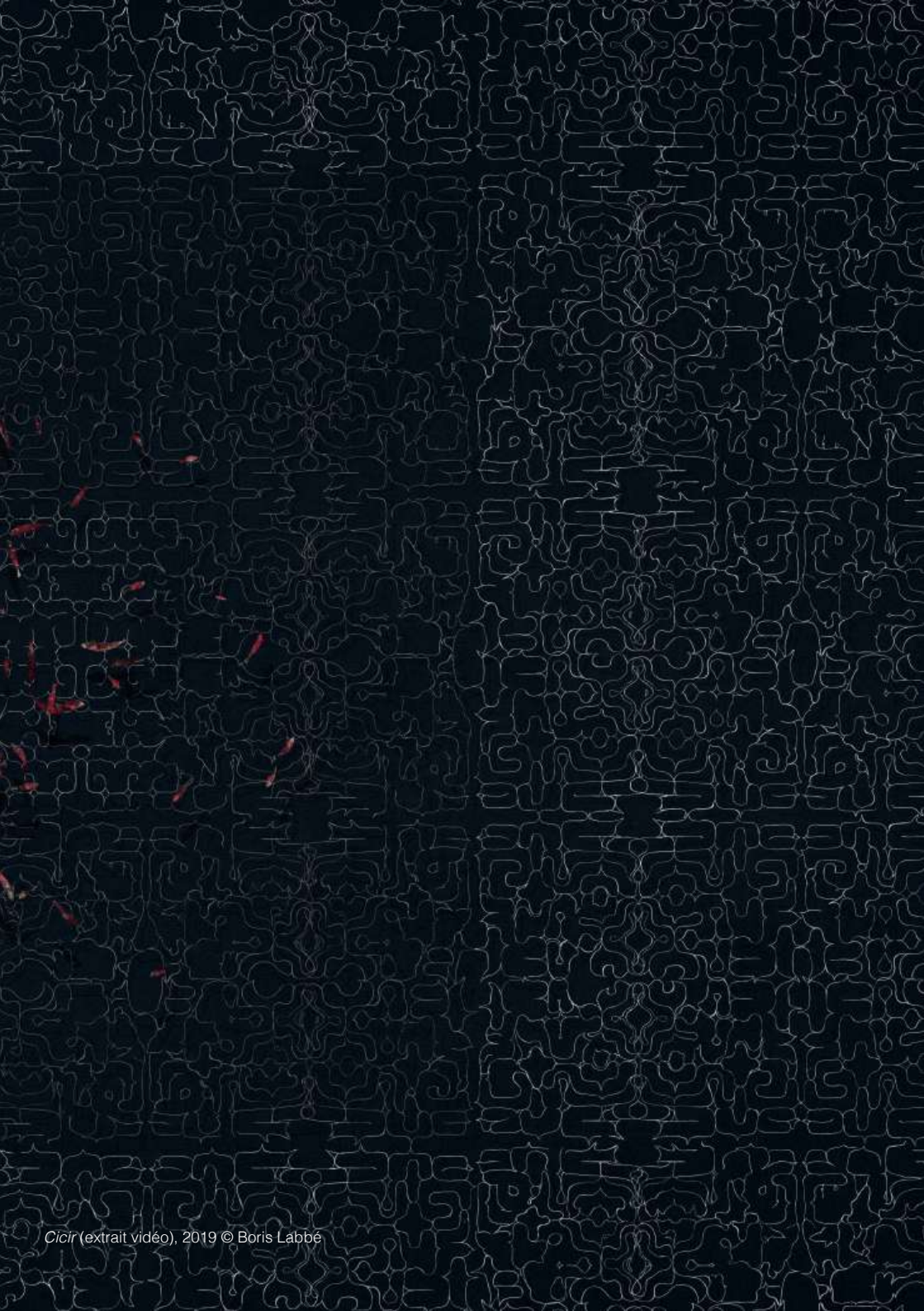
3 - Discussions d'étudiant à enseignant, lorsque Boris accomplissait en 2010/2011 sa dernière année d'études à l'EMCA d'Angoulême (école des métiers du cinéma d'animation), y réalisant « Ils tournent en rond », œuvre qui relève nettement des arts visuels, déborde en tout cas des catégories cinématographiques habituelles.



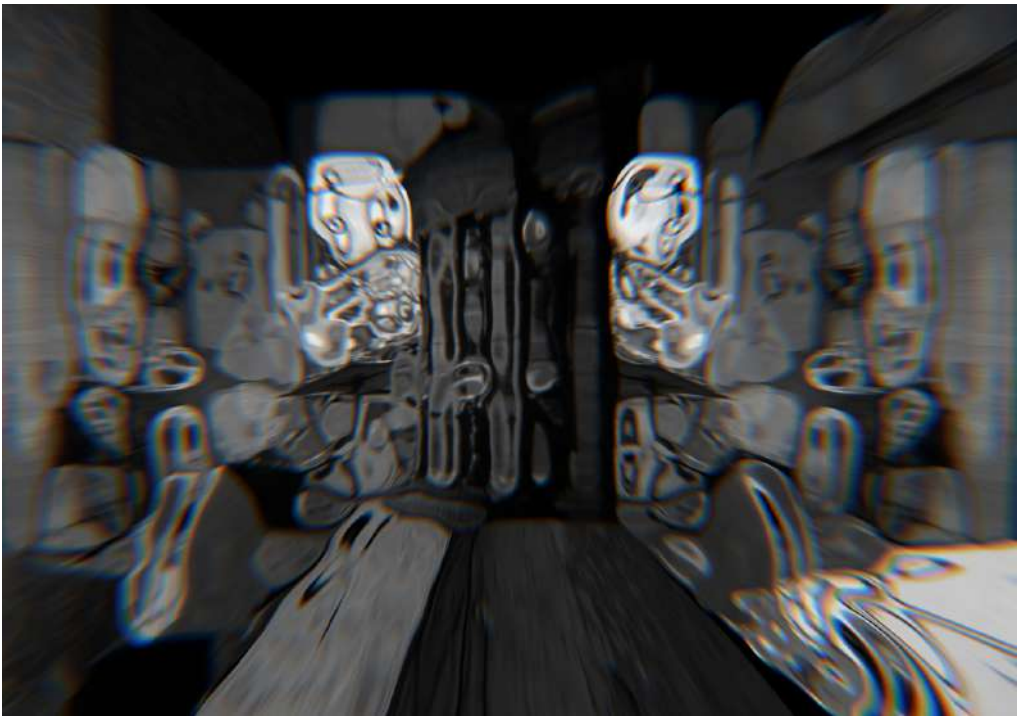
Kaparamip (extrait vidéo), 2019 © Boris Labbé

y a quelque chose qui sort du fond de lui-même, sans trop de réflexion préalable, quelque chose de profond, donc, de confus, d'obscur, d'abrupt, qui est appelé à se révéler, qui a nécessairement besoin de se révéler, sans trop de soucier de référents (de cercles en cercles, nous savons que tout est lié et nous y allons clairement les yeux fermés, c'est le vrai sens de l'initiation), de manière assez crue et violente, avec une part d'improvisation, contrairement à ce que ses dispositifs peuvent laisser paraître, quelque chose qui tourne avec insistance autour de la matérialité, la problématique du corps, du désir, de la quête d'identité... D'un côté, Eros et Thanatos, de l'autre Protée et Morphée. Je souhaite surtout que Boris conserve cette force brute, sa volonté d'effraction, qui conditionnent la création d'univers emboîtés, déboîtés, fragmentés, fracturés, distendus [4]. Il y a un caractère séminal dans le travail de Boris que je ressens fortement, partagé entre la peinture primale/éternelle et une part de probabilités générées par les outils de calcul actuels. Du réel au virtuel. Du fini à l'infini. Labyrinthique, forcément. Vertigineux ***monitoring*** du Minotaure. Il n'y a plus d'entrée ni de sortie. Toutes les portes s'ouvrent et se referment à la fois, avec une multiplication des points de passage. Où porter le regard parmi l'inquiétante prolifération, qui semble s'alimenter d'elle-même ? La situation est néanmoins sous contrôle, c'est-à-dire qu'elle nous conduit volontairement à l'égarement, à une dissolution de présence corporelle et suspension d'audience temporelle. Boris pourrait être cet enfant de l'image parcourant les sentiers qui bifurquent ou les ruines circulaires de Jorge Luis

4 - Puisque nous parlons finalement de boucles, palingénésie désignant le mythe de l'éternel retour, conceptualisé par les Stoïciens, notons que Boris use volontiers, consciemment ou non, de figures et procédés littéraires divers appliqués à l'image : boustrophédon, anagramme et même antimétathèse, que ses systèmes intègrent du « jeu », une combinatoire faite de répétitions et d'altérations...



Cicir (extrait vidéo), 2019 © Boris Labbé



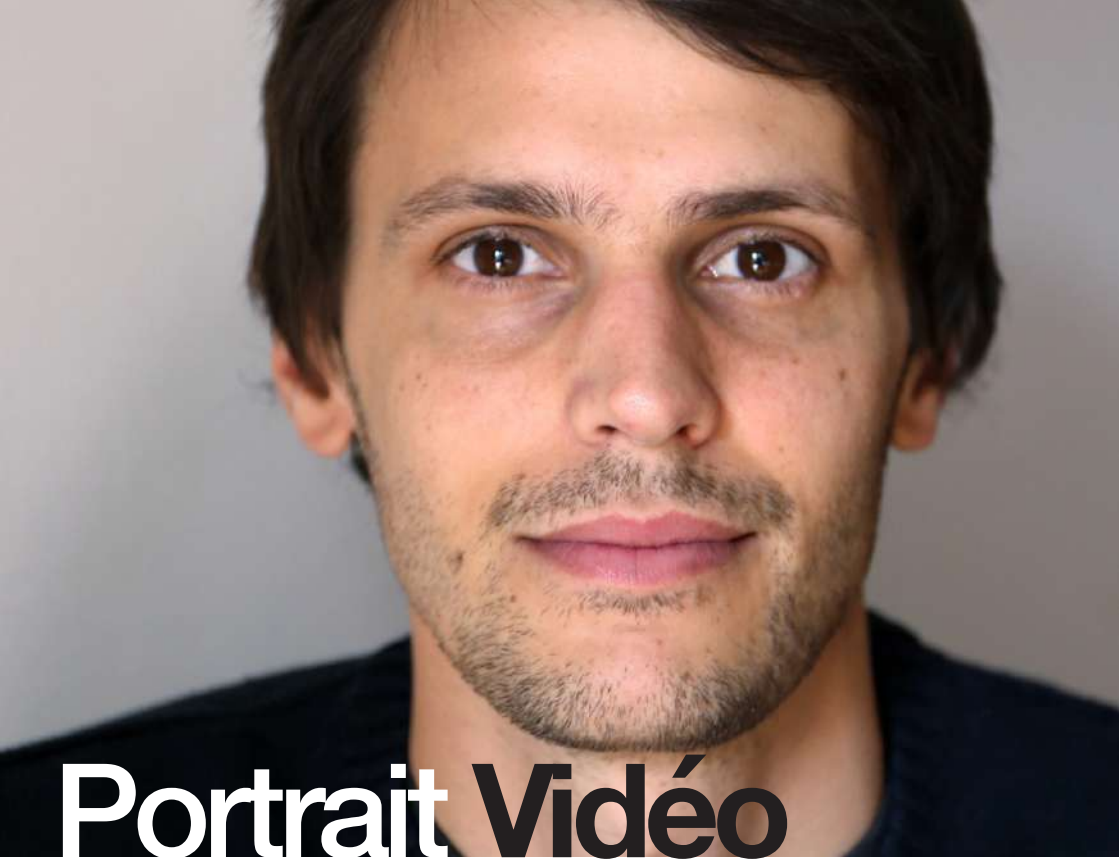
Any Road (extrait vidéo), 2016 © Boris Labbé

Borgès, se livrant à des jeux de construction et de déconstruction fascinants.

Par ailleurs, je pense qu'il y a besoin d'insister sur les enjeux particuliers que ce travail implique pour les nouveaux systèmes de diffusion et de représentation, déjà largement débattus, certes, mais toujours à l'œuvre, dans la relation magico-imageante que les arts audiovisuels entretiennent aujourd'hui avec les modes de perception du public (hors des cadres narratifs, dans les voies à la fois plus troubles et plus pures de la poésie, avec la folle ambition de se construire et s'approprier un langage). Ce point me paraît fondamental dans les réalisations de Boris, parce qu'étroitement lié et d'ailleurs inclus dès le départ dans le processus de conception et de fabrication. La ***terra incognita*** de Boris Labbé n'est pas complètement vierge, bien sûr, il faudrait avoir pour soi réelle pureté d'élévation, totale innocence. Tout l'immense bonheur qu'on lui souhaite est de réussir à s'en approcher au plus près et c'est pourquoi la préservation de sa fraîcheur inventive, qui en est assurément l'une des conditions d'accès, me paraît importante. Ne la faisons pas mûrir trop vite !

© Par Rémy Leboissetier
- Turbulences Vidéo #106

À propos de l'œuvre de création visuelle animée de Boris Labbé et en écho à Cinéma comme palingénésie et palindrome de Pascal Vimenet



Portrait Vidéo Boris Labbé

Retrouvez le portrait Vidéo de Boris Labbé sur notre page Youtube dans la playlist :
« ARTISTS PORTRAITS »

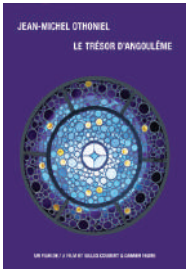
https://youtu.be/euHjiEU3RK0

Plus d'informations sur Boris Labbé :

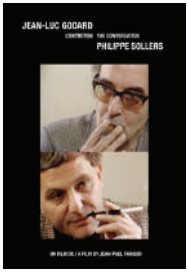
Site web : **https://www.borislabbe.com**

LA CRÉATION CONTEMPORAINE À L'ŒUVRE



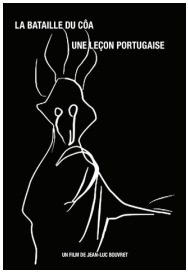














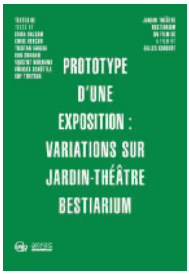


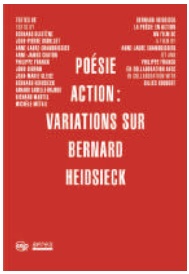














DISPONIBLES EN DVD ET VOD SUR www.apres-production.com

Tél. 01 43 26 83 30 apres@netcourrier.com 52 avenue Parmentier 75011 Paris

Body Extension
Modifications numériques

Table ronde - 15/03/2019 - VIDEOFORMES 2019

VIDEOFORMES poursuit son enquête anthropologique

sur les utilisations des nouvelles technologies par l'humain et ses répercussions sociales, politiques et artistiques. Body modifications 2019 est le deuxième volet de cette réflexion consacrée à l'usage du corps dans le numérique et l'usage du numérique dans l'expression des corps.

Il s'agit pour cette édition de s'attarder sur toutes les transformations, localisées ou étendues, réversibles ou non du corps d'un individu. La table ronde 2019 se situe dans le thème du Festival Littérature au Centre, qui a pour thème cette année « Littérature et corps ». Ce festival est conçu et organisé par l'association LAC d'Auvergne et l'Université Clermont Auvergne (Centre de Recherches sur le littératures et la sociopoétique / Service Université Culture).

Depuis la fin du XX^{ème} siècle on observe un renouveau important au sein des sociétés occidentales (tatouage, piercing, implants, nail art, tatouage de la cornée, scarification, marquage au fer, chirurgie esthétique, culturisme, épilation, maquillage permanent, langue bifide…). Des créateurs actuels ont fait de leur corps et de la modification corporelle, une forme d'expression intégrée au marché de l'art (Body Art). Certains artistes tatoueurs frôlent aussi le monde de l'art contemporain, avec des pratiques type cyborg. Comment les nouvelles technologies, connectées, à l'échelle nano… s'intègrent dans ce paysage ? Quelle lecture en ont les artistes ? Les professionnels de santé ? À quand un tatouage, puce ou implants retraçant l'identité digitale du sujet ? Les sites parcourus, les tweets envoyés ou reçus, les publications Facebook… Autant de questions et d'expériences échangées, discutées durant ces 2h30.

Participants : Élise Aspord, docteur en histoire de l'art, modératrice, Pierre Amoudruz (artiste et direction artistique AADN, Lyon), Olivier Poinsi-

gnon (Tatoueur Clermontois), Ludovic Samalin (Médecin psychiatre, Clermont-Ferrand).

Élise Aspord : En préambule, on peut dire que c'est une table ronde happening cette année. Le mot vient d'Olivier Poinsignon. Il y a eu en effet de nombreux changements de participants. Premier changement, celui de Quimera Rosa (artistes. Laboratoire artistique de recherche et d'expérimentation sur identités, corps et technologie. Barcelone) remplacé par Pierre Amoudruz (artiste et direction artistique AADN, Lyon. Deuxième changement, celui de Philippe Poignet (Directeur du LIRMM, Université de Montpellier – CNRS, Robot chirurgie), remplacé par Olivier Poinsignon, tatoueur. Et enfin : Pierre-Michel Llorca (Médecin psychiatre, Clermont-Ferrand) remplacé par Ludovic Samalin, son collaborateur.

En 2018, VIDEOFORMES avec la table ronde Sexe 3.0 a questionné l'usage des outils numériques dans les pratiques et jeux sexuels version XXI^{ème} siècle. Il est apparu que cet engouement n'était que l'infime partie d'un mouvement beaucoup plus vaste, celui de la modification corporelle.

Body modifications 2019 est donc le deuxième volet de cette « saga » consacrée à l'usage du corps dans le numérique et l'usage du numérique dans l'expression des corps et/ou du corps individualisé, réapproprié, réinventé.

VIDEOFORMES 2019 continue son enquête anthropologique sur les utilisations des nouvelles technologies par l'humain et ses répercussions sociales, politiques et artistiques. Il s'agit pour cette édition de s'attarder sur toutes les transformations, localisées ou étendues, réversibles ou non du corps d'un individu.

En anthropologie le terme modification corporelle désigne plus spécifiquement les modifications corporelles artificielles, contrôlées et délibérées. D'autres disciplines ont, peut-être, d'autres définitions ?

Variées, anciennes, elles ont souvent un caractère culturel, une symbolique rituelle forte, voire mystique. Premières apparitions avérées au paléolithique supérieur.

Les motivations peuvent aussi être : prophylactiques, thérapeutiques (voir le corps d'Otzi de 4500 ans), liées à l'identification d'un groupe humain esthétiques ou érotiques.

Ces modifications ne sont pas l'apanage exclusif des sociétés lointaines et premières décrites par les explorateurs. Les sociétés occidentales connaissent aussi ces phénomènes, avec depuis la fin du XX^{ème} siècle un renouveau important (tatouage, piercing, implants, nail art, tatouage de la cornée, scarification, marquage au fer, chirurgie esthétique, culturisme, épilation, maquillage permanent, langue bifide…).

Enfin, des créateurs ont fait de leur corps et de la modification corporelle, une forme d'expression intégrée au marché de l'art. On pense dans ce courant Body Art ou Art corporel à Orlan ou Stelarc (performances « Suspension duration » entre 1976-1988).

Pierre Amoudruz, sans être dans ces pratiques, parle du corps et de la relation de l'homme à la machine.

Certains artistes tatoueurs frôlent le monde de l'art contemporain, soit par des concepts - en décalage des attitudes purement consuméristes de certains, soit par des pratiques type performances. Ainsi, un premier robot tatoueur certifié français issu de l'école ENSCI - Les Ateliers Paris a récemment vu le jour. En pointe sur ces sujets, ces mêmes designers tentent des expérimentations de tatouages personnalisés. Cette approche au plus près de la personne se fait via le traitement des données provenant du corps même du participant

(type mesure du degré de stress, d'excitation…). À quand un tatouage retraçant l'identité digitale du sujet ? Les sites parcourus, les tweets envoyés ou reçus, les publications Facebook… Olivier Poinsignon y reviendra.

Le transhumanisme ? Ludovic Samalin y reviendra aussi.

Dans l'assemblée VIDEOFORMES hier au vernissage, on pouvait croiser Sigrid Coggins et son clone vidéo autour du cou. On parle d'extensions numériques. Il y'en a une qui m'aurait intéressée il y a peu celle développée par Véronique Cartier-Hampel et Reinhard Hampel : des bijoux connectés qui permettent de retrouver son portable (et c'est plutôt utile quand on le paume en haut des pistes, qu'il est 18h, qu'il faut rentrer et que tout le monde en a marre...).

Comment les nouvelles technologies, connectées, à l'échelle nano…s'intègrent-elles dans ce paysage ? Quelle lecture en ont les artistes ? Les professionnels de santé ? Les usagers ? Les chercheurs ? Autant de questions et d'expériences échangées, discutées durant ces 2h30.

Je cède la parole à Olivier Poinsignon, tatoueur de son état.

Olivier Poinsignon : Bonjour à tous. Pour que vous puissiez comprendre où commence et surtout où s'arrête la justesse et la légitimité de mes propos, je vais me présenter un peu plus en détail. Je ne suis pas chirurgien (puisque je suis censé faire office de remplaçant) ce qui est hyper délicat à ma place puisque je ne suis « que » tatoueur. Je suis tatoueur depuis bientôt dix ans et je m'inscris dans la veine graphique qui aujourd'hui est considérée comme la vague la plus libre dans le monde du tatouage. Par libre je veux dire que c'est le courant qui fait encore l'effort d'expérimenter que ce soit le fond ou la forme. C'est notamment sous ce mouvement qu'il y a pu avoir une forme de rejet du motif narratif comme tatouage. Par motif narratif je veux dire un dessin élaboré et pensé en amont pour pouvoir être tatoué proprement sur le corps. La veine graphique, elle, a désacralisé le tatouage narratif, le tatouage iconisant ou encore illustratif qui est toujours issu d'un processus de réalisation stationnaire. Pour moi l'évolution actuellement est plus dans le processus créatif, les méthodes envisagées, les outils utilisés plutôt que la réalisation sur le corps. À part s'implanter une puce, il n'y a pas de grandes innovations et du moins comme Élise l'a dit je trouve que les innovations sont anecdotiques, ludiques, ce sont des innovations encore à la marge. Il n'y a pas de réelles plus-values pour l'instant.

Alors comment le tatouage narratif a été désacralisé ? Tout simplement en se laissant aller à des actions spontanées, en acceptant que la marque émerge d'une rencontre, que capter l'instant présent soit le seul objectif qui nous pousse à nous faire tatouer. Ça c'est le tatouage que j'aime pratiquer. J'aime marquer des instants en faisant sauter le plus de filtres possibles. C'est-à-dire que plutôt que d'essayer de traduire des histoires, d'essayer d'en restituer un morceau avec une illustration codifiée. Grossièrement, je dirais que le tatouage narratif parle de la vie au sens large sans se soucier de ce que le corps a à raconter ; alors que le tatouage libre, lui, il laisse la vie parler spontanément avec nos corps et sur le corps. Je suis donc un traducteur de traces et ce sont ces traces que nous questionnons aujourd'hui et je vais reprendre une des questions d'Élise qui est : quelle est l'utilité sociale de la trace corporelle en 2019 ? Et comment les nouvelles technologies numériques, connectées s'inscrivent dans ce paysage ? Pour ça je vais vous proposer de regarder une vidéo de présentation qui montre ce fameux robot tatoueur qui pour moi est la prochaine grande ouverture dans tout ce processus créatif lié au tatouage.

(Extrait vidéo: *The World's First Industrial Tattoo Robot ! (Works Like A 3D Printer On Skin)* https://www.youtube.com/watch?v=6Xsuo4j3ibg)

La vidéo que vous venez de voir a été tournée lors d'une résidence de Appropriate audience (nom des trois personnes qui ont travaillé sur ce robot). À la base, ce sont des designers-ingénieurs qui ont détourné une imprimante 3D. C'était en 2013 je crois. Il se trouve qu'ils ont été invités à Autodesk aux Etats-Unis à intervenir en résidence pour faire de la recherche et on leur a mis à disposition cet énorme robot industriel. C'est une performance qu'on n'est pas prêt de revoir tout de suite car utiliser un robot comme ça pour faire un tatouage financièrement parlant c'est pas du tout possible, et on va dire qu'il y a besoin de plus d'humains pour tatouer, pour entreprendre un tatouage comme ça donc ce n'est pas rentable du tout. Par contre ça pose des questions sur le futur du tatouage. Là où je trouve que c'est intéressant c'est que ça pose aussi des questions d'éthique et de subjectivité et d'objectivité. Si le robot est vraiment capable de restituer une donnée comme Élise en a parlé tout à l'heure, si on est capable de restituer une émotion à travers des données numériques, on arrive à toucher à une forme de neutralité. Joan et Pierre qui ont créé ce robot, se sont « amusés » à créer des performances. Ils ont fait intervenir des enfants, des bébés. Papa et maman ont mis la main sous le robot. Ils ont fait une captation sonore des bruits que les enfants allaient produire et en direct ils se faisaient tatouer dans la main l'interprétation, l'empreinte sonore (pour l'un c'était des rires, pour l'autre des pleurs). Je trouve ça intéressant de pouvoir capter une donnée neutre sans forcément qu'elle soit soumise à un apprentissage graphique, à des règles de composition, à des choses qui rendent finalement le tatouage prévisible. Pour moi c'est une avancée et ce qui est intéressant, parce qu'en dehors de ce robot tatoueur développé à l'ENSCI - Les Ateliers de Paris, l'introduction de la technologie dans le milieu du tatouage est, je vous l'ai dit, très anecdotique.

Pour le coup, pour se rattacher au domaine du numérique, on peut parler de tatouage, de QR code renvoyant à des pages web ou encore des tatouages enregistrés pour activer de la réalité augmentée via tablettes et smartphones. C'est assez limité car si on n'a pas l'outil numérique pour l'interpréter, on se rend compte que le tatouage reste quelque chose de très primitif. Je vais quand même vous montrer ce qui existe car même si c'est ludique, c'est rigolo, c'est le début, peut-être que ce sont les prémices et qu'on a besoin de s'amuser pour trouver quoi en faire derrière. En novembre de l'année dernière, Olo Sabandija s'est fait tatouer une manette de Nintendo qui, une fois scannée avec un portable, active une version simplifiée de Sonic le hérisson. Il est alors possible de jouer au jeu avec les manettes du téléphone. En plus il y a un conflit parce que c'est une manette Nintendo et un jeu Sonic.

(Extrait vidéo vu sur le twitter de Olo Sabandija @olomerol : https://vrscout.com/news/sonic-the-hedgehog-ar-tattoo/)

Là où ça m'a mis la puce à l'oreille quand j'ai vu ça c'est que cet exemple appuyait sur l'avancée des casques de réalité augmentée. Il se trouve que dans la décennie à venir toutes les grosses entreprises (Apple, Samsung, Huawei) vont creuser sur ces casques. Il y a une part de marché énorme là-dessus. Et je me suis dit que la RA au-delà de l'aspect ludique des jeux vidéo que l'on vient de voir, elle pourra apporter des informations complémentaires ou alors des informations qui évoluent comme si on pouvait avoir un flashcode ou un carré noir qui renvoie à un portrait mis à jour quotidiennement. Par exemple, des personnes viennent se faire tatouer le portrait de leur enfant. Aujourd'hui, l'enfant évolue mais le portrait reste

statique mais ça pourrait être marrant d'avoir un carré avec écrit « portrait de mon fils » et une fois qu'on scanne avec notre portable on voit le portrait tel qu'il est au jour le jour, rafraîchis. Je trouverais ça marrant, hilarant. On pourrait avoir accès aux notes d'intention du tatoueur mais aussi du porteur, voire au making off du tatouage. Voilà ce sont des pistes auxquelles j'ai réfléchi hier soir, donc je ne peux pas aller beaucoup plus loin tout de suite mais j'espère qu'en discutant on ira au-delà de ma présentation tous ensemble.

Le flashcode est une idée qui a déjà été lancée dans le tatouage en 2011. Karl Marc, par exemple, avait intégré un flash code dans son tatouage (https://www.instagram.com/karlmarc_handmade/). En scannant et en posant le portable, ça animait le tatouage. Il vantait la possibilité de changer le contenu. Mais c'était financé par une marque d'alcool et pareil c'est juste ludique et ça a presque 10 ans et depuis il n'y a pas eu de grosses évolutions. En extensions numériques, il y a peut-être des intérêts… on appelle ça tatouage car le tatouage est très *bankable*, avec un côté marketing à exploiter, mais on se rapproche plus du sticker sur peau mais je vais quand même en parler.

Duo skin a développé au Medialab du MIT une sorte de tatouage qui ressemble plus à une feuille d'aluminium prédécoupée qu'on colle sur le corps (https://duoskin.media.mit.edu/). Ça permet d'avoir une sorte d'interface sur peau qui permet de gérer, pourquoi pas, un programme sur son portable à distance comme si on avait un pavé tactile. Ça permet aussi de stocker des informations à même la peau. C'est une variante de l'éventuel flashcode que l'on pouvait déjà se faire tatouer.

Aussi j'avais noté une référence Biosensing qui est élaboré par Dermal Abyss (à moins que ce soit l'inverse) : c'est un tatouage pour diabétique. On est sur un aspect médical. Je me sens chirurgien tout d'un coup, merci de le noter. C'est un tatouage pour diabétique qui est en recherche. La couleur de l'encre change en fonction du taux de glycémie dans le sang et permet à la personne de se dispenser des trois à dix piqûres de contrôle quotidien. Pour l'instant ça a seulement été testé sur la peau de cochon. Il se trouve que ça a fonctionné mais la recherche est arrêtée donc je n'ai pas grand-chose de plus sur ce sujet. Vous savez que ça a existé et que ça a été exploré.

Dernier point que je vais traiter. C'est encore un sticker sur la peau. C'est en 2018 sur Kickstarter il y a le projet LogicInk qui a encore utilisé l'appellation tatouage pour lancer son projet (https://www.kickstarter.com/projects/1646994926/logicink). La boîte propose plusieurs tatouages intelligents. Ce sont des stickers très très fins que l'on garde plus longtemps qu'un sticker normal. Le premier tatouage intelligent permet d'évaluer le temps d'exposition au soleil et quand vous devez arrêter de vous exposer. Ça a été lancé et ça fonctionne. Le deuxième projet qui a été financé et qui est encore en phase d'élaboration est une sorte d'éthylotest qui vous dit quand vous devez arrêter de picoler et donc ça change de couleur. Le troisième projet vise à mesurer l'exposition à la pollution environnante. Ce n'est pas vraiment mon domaine mais pour rester un peu dans le domaine médical j'avais noté que le néerlandais Tim Canon s'est fait implanter un boitier dans l'avant-bras qui a à peu près la taille d'un iPhone et qui permet de mesurer des données biologiques en direct (https://www.vice.com/en_us/article/mgbd7a/the-half-life-of-body-hacking). J'ai essayé de chercher ce qu'il en était maintenant de ce *biohacker* et je n'ai rien trouvé. Je sais juste qu'il a une énorme balafre sur le bras parce que le boitier implanté n'était pas du tout ergonomique. Des gens sont capables de faire ça en pratique médicale *DIY* (Do It Yourself) sans savoir s'ils risquent quelque chose ou non.

Merci Olivier. Est-ce que tu peux revenir sur certaines des photos que tu présentais. Que sont ces images ?

Pour le tatouage qui est censé réagir au taux de glycémie c'est une illustration ce n'est pas une simulation. Ce n'est pas le réel produit effectivement.

(Extrait vidéo Dermal Abyss, *DermalAbyss : Possibilities of Biosensors as a Tattooed Interface* https://www.media.mit.edu/projects/d-Abyss/overview/)

Sur la deuxième image on voit un tatouage qui n'a rien de technologique. Je l'utilise en illustration car pour moi c'est un des tatouages les plus importants de ces dix dernières années pour illustrer la direction que cette fameuse veine graphique a prise. Le fait de transcender le corps humain, l'individu et d'envisager un dessin éphémère sur quelque chose qui est un petit peu moins éphémère parce qu'on dit c'est pour toute la vie mais ce n'est que la vie et on va tous mourir et je trouve ça très intéressant. D'un côté il y a une désacralisation de l'individu et en même temps, il y a une sacralisation parce qu'on est sur une pièce qui est monumentale et qui fait envisager le corps d'une autre manière.

Pendant que Ludovic va prendre la suite, pour en revenir à cette image à l'instant T, quand les personnes sont ensemble on voit le tatouage en entier et ensuite le tatouage voyage. Il y a une certaine question de la distance qui s'opère par rapport au robot tatoueur dont tu as parlé. Tu disais que ça pouvait être intéressant en tant que professionnel du tatouage de se questionner sur cette question de la distance. Peut-être qu'un jour quelqu'un qui voudra le tatouage d'un super tatoueur américain ou de je ne sais quel coin de la planète pourra à distance, en France, être tatoué via un robot. Ça fait partie des choses possibles ?

J'aimerais que ça soit possible. Je ne sais si c'est possible tout de suite mais je ne pense pas car il n'y a pas assez de robots tatoueurs à disposition. Et je pense que le robot tatoueur a établi des standards de réglages qui ne sont pas ceux de tous les tatoueurs. Comme un peintre, un tatoueur a des préférences. L'un va tatouer avec des aiguilles tordues, pour l'autre ce sera impensable. S'il y avait des tatouages maton, il faudrait qu'on puisse procéder à tous ces réglages-là. Après oui, le tatouage à distance serait intéressant. On pourrait même penser à des collaborations à distance. Moi quand j'avais pensé aux tatouages maton je trouvais ça intéressant aussi d'imaginer une duplication d'un geste. Des personnes viennent se faire tatouer. Imaginons que dans un studio trois meilleures amies veulent se faire tatouer le même motif. Pour elles c'est important que ce soit fait le même jour. Le robot pourrait aider à pousser le vice. Être dans le vif pour pousser le vice. C'est-à-dire que le tatoueur produirait un geste. Il aurait un bracelet sur le poignet qui lui permettrait de dupliquer le geste sur trois machines et trois personnes pourraient se faire tatouer exactement le même geste au même moment. Le robot pourrait apporter ça en fait, la duplication du geste ou peut-être une accélération du mouvement ou pourquoi pas enregistrer un geste pour que dans 50 ans ton enfant refasse la même gestuelle. Ce serait intéressant d'être dans un geste dynamique quitte même à ce que le geste enregistré ne soit pas le geste du tatoueur mais le geste de ton enfant, de ton papi décédé…, qui serait archivé.

Je passe la main à Ludovic Samalin, collaborateur de Pierre-Michel Llorca, médecin psychiatre à Clermont-Ferrand. Ils ont plusieurs projets centrés sur le domaine du numérique. Et Ludovic est, selon le professeur Llorca, la personne idoine sur le sujet.

Ludovic Samalin : Je travaille plus spécifiquement sur deux aspects : à la fois sur les troubles de l'humeur mais aussi sur la Esanté et les nouvelles technologies et notamment sur la question de l'intégration des outils connectés dans la prise en charge et l'amélioration de la prise en charge des patients. Du coup, ça m'a fait réagir sur la fin de cette présentation autour des tatouages utiles puisqu'on est en train d'avancer sur l'utilisation de tatouages qui pourrait avoir une utilité. Alors moi j'y vois un autre aspect, c'est que le tatouage pourrait se rendre utile dans l'autre sens, c'est-à-dire que l'on peut avoir des avancées connectées en Esanté qui sont souvent très difficile à intégrer dans la pratique et peut-être que le tatouage peut être un facteur favorisant l'intégration de ces outils connectés. Peut-être qu'un diabétique qui a du mal à accepter un suivi avec des prises de sang régulièrement, le tatouage pourrait favoriser la surveillance de sa glycémie et au final son diabète sera mieux pris en charge. C'est vrai que c'est intéressant.

Je vais avoir une approche en deux temps. Une première approche très médicale où je vais parler de statistiques un peu abruptes avec tout d'abord le repositionnement du problème autour du monde du tatouage, du piercing, ce qu'on peut retrouver dans la littérature et ensuite j'aborderai tout ce qui tourne autour du numérique et de son développement actuel qui intègre les modifications corporelles en médecine.

Dans la position du problème, on a pu noter que sur la problématique des modifications corporelles la question est assez récente ou du moins son étude est assez récente. Quand on fait des recherches de littérature sur internet on utilise des moteurs de recherche qui utilisent des termes indexés qui permettent (comme Google) de retrouver telle ou telle recherche. Dans nos index médicaux on retrouve d'abord la notion de *body art* et *body piercing* depuis une trentaine d'années. C'est apparu dans le lexique depuis peu alors que le tatouage existe depuis très longtemps. C'est un premier point, une étude médicale de cette question assez récente. Les pratiques dans la littérature qu'on retrouve comme étant les plus décrites, comme cela a été dit en introduction, c'est le tatouage, le piercing, mais aussi les marques et les scarifications.

J'ai trouvé plutôt des choses autour du tatouage et du piercing. Positionnement du problème toujours, l'intérêt médical s'est porté principalement sur deux aspects : des populations particulières (notamment adolescents et jeunes adultes) sans surprise mais également chez les sujets qui pouvaient représenter des pathologies psychiatriques pour voir s'il y avait un lien. Il faut toujours se méfier quand on commence à associer une pratique et une pathologie. Ça ne veut pas dire que si on a la pratique, on a la pathologie mais ce sont des associations pour voir si c'est le reflet de quelque chose ou pas. Les études qui ont été conduites, l'ont été d'abord de manière spécifique puis auprès de populations générales avec des idées de prévention par rapport au risque infectieux de la pratique du tatouage ou encore pour essayer d'identifier des groupes de population qui seraient plus à risque que d'autres. Et puis ce qui est intéressant en fait c'est de voir que la plupart des études ont été menées aux USA, en Italie, en Corée mais aussi en France, mais pas partout dans le monde. On voit qu'il y a aussi un reflet, au-delà des capacités de recherche, un reflet culturel de ces pratiques évidemment. La plupart de ces études publiées ont eu pour objectif de décrire des aspects épidémiologiques du phénomène. J'en présenterais quelques éléments : quel pourcentage de la population est tatoué ? Est percé ? Quels sont les éléments associés ? Exploration aussi des déterminants sociaux, démographiques ou psy-

chologiques associées à ces modifications corporelles. Et puis des études autour des enjeux et des conséquences en termes de santé publique.

Sur le plan épidémiologique une étude a été publiée cette année, réalisée en France, on va le souligner, dans un papier de dermatologie. Cette étude a été réalisée sur un panel de 5000 personnes qui se voulaient représentatives de la population générale et qui trouvait qu'à peu près 12% des répondants avait au moins un piercing, que c'était plutôt majoritairement des femmes que des hommes (20% de femmes ; 8% d'hommes). Je ne vous présente pas le graphique pour changer un peu des présentations médicales mais principalement plutôt des jeunes sur la tranche 15-35 ans. Il y a sans doute un effet générationnel et un attrait qui a évolué avec le temps.

Sur d'autres aspects épidémiologiques, aux USA, on voit sur un échantillon de jeunes adultes (12-21 ans) qui vivent en milieu urbain. Il y a toujours une recherche particulière en amont de la personne qui fait l'étude. Ils s'intéressent ici à une population particulière. Il y a une prévalence de 48%. Aux USA, vous êtes en milieu urbain, vous êtes un jeune, en gros il y en a un sur deux qui a un tatouage ou un piercing. C'est quand même le reflet de quelque chose. En Italie, là aussi c'est intéressant. Les hommes sont plus fréquemment porteurs de tatouage dans la population générale, et les femmes de piercing. Quelle interprétation de tout ça ? En tout cas il y a une notion individuelle dans la pratique. Enfin, en Corée les éléments qu'on a pu trouver étaient des études sur des sujets porteurs d'un piercing ou d'un tatouage. Depuis quelques années on retrouvait des sujets plutôt jeunes, avec un niveau d'étude plutôt élevé et qui étaient très intéressés par la mode. Donc une motivation, et je vais en parler également, liée à l'esthétique et à la notion d'expression de son individualité plutôt qu'à d'autres aspects qui ont pu être évoqués, je vais y revenir, et qui ont très largement évolué dans la manière d'appréhender cette question du *body art*.

En France, toujours dans cette étude récente que j'évoquais, les raisons des motivations des porteurs de piercing : chez les femmes il y a clairement une notion esthétique, alors que chez les hommes on est plutôt autour d'une motivation liée à l'expression de l'individualité, ce qui n'est pas tout à fait pareil. C'étaient les deux principales raisons et motivations. La troisième c'était l'absence de raison particulière (là aussi c'est intéressant), et après on retrouvait d'autres aspects motivationnels autour de la sexualité, de l'érotisme, autour de la tradition, de la culture aussi… mais c'était vraiment ces deux premiers aspects, l'esthétisme et l'expression d'une individualité, d'une distinction chez les hommes, qui ressortaient.

Des auteurs ont essayé (on entre dans un terrain un petit peu plus mouvant), de s'intéresser à caractériser d'un point de vue psychopathologique cette pratique. Beaucoup d'axes ont été décrits comme associés par exemple au piercing, la notion de trait de personnalité, plutôt extraverti, ou plutôt associé à une ouverture d'esprit. Mais également l'association à la présence de plus de conduite à risque ou à la recherche de sensations et puis un troisième point autour de la question de la suicidalité. Malgré tout ce que je disais depuis quelques années il y a des modifications de certains aspects.

Dans les études avant les années 2000, le piercing notamment était souvent associé à une faible estime de soi, alors que depuis une quinzaine d'années maintenant c'est le contraire. On se rend compte que le piercing est plutôt associé à une plus haute estime de soi et notamment corrélé à cet intérêt pour l'esthétisme, qu'on essaye au contraire d'améliorer, de mettre en avant sa propre estime.

Une étude USA assez dingue a été menée, c'est là où on voit que les chercheurs sont un peu fous, mais je fais mon auto critique. Elle a essayé de définir d'un point de vue psychopathologique les gens tatoués et percés. Ils ont mis un *cut off*, ils se sont rendu compte qu'il y avait une association statistique à partir d'un seuil de nombre de tatouages et de nombre de piercings. Ils sont arrivés à la conclusion que chez le sujet porteur de plus de quatre tatouages, on retrouvait plus un vécu dépressif et d'idées suicidaires. C'est un point statistique, la probabilité sur une population donnée qui a plus de quatre tatouages devient statistiquement significative dans ce cas. Le *cut off* pour les piercings est beaucoup plus élevé puisqu'ils ont défini plus de sept piercings. On retrouvait souvent que ce point statistique était souvent lié à la détresse émotionnelle, à des conduites à risque mais aussi à plus d'antécédents de tentatives de suicide, plus d'abus physiques et mentaux dans l'enfance. Donc une certaine vulnérabilité qui avait été déclenchée en amont. Associations statistiques qui posent une question que les auteurs concluent en disant : si vous avez un patient qui a plus de sept piercings peut-être que c'est quelqu'un qui nécessite d'aller rechercher dans ses antécédents certains aspects psychiatriques, psychologiques qui pourraient être évalués plutôt dans un esprit de bienveillance et de prévention.

Autre aspect sur ces caractéristiques psychopathologiques: une étude italienne qui a regardé la présence de tatouage chez les femmes et de piercings où ils ont retrouvé une association plus fréquente notamment chez les femmes aux conduites boulimiques (troubles conduites alimentaires). On peut imaginer que cette association parait logique si on prend la problématique des troubles alimentaires car c'est une problématique qui est très centrée sur le corps, les modifications corporelles, sa propre image. La question des modifications corporelles peut prendre une extension à la pratique de tatouage et de piercing ; je ne sais pas si dans votre pratique vous en voyez plus ou pas ? Mais vous nous partagerez cette expérience.

Il y a eu des approches plutôt psychodynamiques de la manière d'interpréter cette question autour de la marque corporelle et pour certains auteurs l'usage du corps lors des modifications corporelles peut être le révélateur d'un travail sur soi-même. Ça aussi c'est intéressant, ça veut dire que cette marque corporelle ne se réduit pas simplement à une distinction, une représentation, un esthétisme mais viendrait participer à l'intégration d'éléments conflictuels d'un individu pour restaurer une homéostasie psychique et ouvrir la possibilité d'élaborations secondaires. On retrouve un équilibre par l'utilisation de ces modifications corporelles. Au total, on retrouve des corrélations plus ou moins fortes entre modifications corporelles et certains antécédents, certains traits de personnalité mais, attention, ces corrélations ne permettent pas de généraliser et doivent être examinées avec beaucoup de recul. Il y a une association statistique ok mais est-ce que pour autant ça justifierait une intervention systématique ? En gros en termes de santé publique, si on va jusqu'au bout du raisonnement ça voudrait dire que un tatoueur doit nous signaler : « là j'ai quelqu'un qui a plus de sept tatouages j'appelle le médecin pour proposer une consultation », c'est un truc un peu dingue.

Quelles perspectives à l'ère du numérique ? La réflexion nous a amenés à la question du Transhumanisme. Je ne sais si vous connaissez la définition mais je vais la partager. Ce mouvement se symbolise par le sigle : H+ qui s'associe à un humain « augmenté ». C'est un mouvement culturel international qui prône l'usage des sciences et des techniques pour améliorer la condition humaine notamment par l'augmentation de ses capacités physiques et mentales. L'idée est d'utiliser les

nouvelles technologies pour améliorer nos performances qu'elles soient physiques ou mentales. Beaucoup de choses ont été médiatisées. C'était évoqué en introduction, par exemple des individus vont accepter l'injection de produits photo sensibles dans les yeux pour améliorer leur vision nocturne. Il y a eu des tests réalisés, alors probablement en dehors de toute recherche et de tous contrôle car il y a parfois un côté irréversible. En général quand on nous soumet des projets de recherche, les organismes de contrôle sont très regardants sur ce genre de choses. Donc il est évident que si l'on lançait un projet de recherche sur la vision nocturne, il serait refusé par rapport aux risques associés. Là ce sont des choses qui sont réalisées de manière un peu autonome.

Donc l'injection d'un produit photosensibilisant : L'individu a les yeux qui deviennent tout noirs mais qui lui permettent dans un noir absolu d'avoir une vision à 50 mètres en vision nocturne. Il y a aussi des conséquences car en journée comme il est très photosensibilisé il doit porter des lunettes très opaques. La moindre lumière peut causer des dommages.

On peut aussi avoir un système d'appareillage qui augmente vos capacités physiques. Vous vous transformez un peu comme Robocop. Vous mettez votre armure et vous augmentez vos capacités physiques.

Dans le cadre de la Esanté, nous travaillons sur des outils numériques qui permettraient d'améliorer le dépistage (ex : d'une personne qui serait connue pour avoir des épisodes dépressifs et qui entrerait à nouveau dans une période de dépression). Cette personne pourrait être connue ou le dépistage pourrait se faire en population générale pour dépister de manière précoce une période de dépression. Des chercheurs se sont intéressés à cette question et finalement ils sont arrivés à la conclusion que l'objet dans notre pratique quotidienne qui est le plus utilisé et probablement le plus représentatif d'un individu, c'est son smartphone. Sur cette base-là, ils se sont dit : « comment pourrait-on utiliser le smartphone pour améliorer le suivi, le dépistage ici de la dépression mais on peut élargir à d'autres pathologies ? » On utilise, avec bien sûr l'accord du patient, l'ensemble des capteurs que représente un téléphone. Vous avez des capteurs GPS ; GPS relative, on ne peut pas savoir où vous êtes et ce que vous faites, mais cette notion de déplacement (le nombre de pas avec captation gyroscope, captation de la vibration), la vitesse de frappe sur votre téléphone, l'activité comportementale que vous avez de votre téléphone. Là je commence à vous faire peur mais par exemple vous avez l'habitude d'écouter une heure de musique par jour et du jour au lendemain plus rien, ça va nous questionner, du moins l'application. Le nombre de textos, le nombre de mails… On pourrait même imaginer une application plus qualitative de ce que vous écrivez : s'il y a des mots clefs comme « suicide », « j'en ai marre de la vie », des choses comme ça. Toutes ces données sont captées et vont entrer dans des algorithmes d'intelligence artificielle (IA) qui vont permettre potentiellement le déclenchement de l'alerte. Donc finalement le smartphone serait le prolongement d'un individu, en tout cas dans cette approche qui permettrait d'améliorer sa prise en charge et son suivi.

Ils ont aussi poussé jusqu'à l'analyse de la voix avec une capacité à savoir si vous êtes à l'intérieur ou à l'extérieur, en fonction du bruit environnant, en fonction de votre prosodie vocale. Il y a beaucoup d'études autour de cette notion du *digitalphenotyping*. On vous fait un phénotype digital de vous-même à un instant donné, qui pourrait être développé dans tous un tas de pathologies. Et c'est là où, par rapport au tatouage qui était évoqué tout à l'heure, on peut tout à fait imaginer le tatouage

comme un capteur d'informations puisqu'on utilise le smartphone. C'est notre meilleur capteur d'informations si j'ose dire, mais on pourrait aller vers des tatouages capteurs de la sudation (reflet d'une activité autour de la question du stress) qui peuvent nous donner tout un tas d'informations.

Il y a des évolutions actuelles autour du numérique mais évidemment on en est à l'étude pour concevoir des algorithmes suffisamment précis pour déclencher des alertes et puis après il y a le service après-vente qu'il faut assurer avec des plateformes de surveillance 24/24 avec des professionnels de santé formés qui peuvent intervenir. Ce sont des choses qui se développent pour commencer par des petites applications mais en tout cas on tend vers ça. Il y a d'autres problématiques d'acceptation des populations, d'éthique…, également de conflit d'intérêts. Il faut une sécurisation de toutes ces données. Il y a des hébergeurs de données de santé qui sont très contrôlés mais par exemple il ne faut pas qu'une mutuelle puisse se connecter, récupérer des infos car ce serait critique.

En tout cas, il y a toute une réflexion autour de ce champ qui est très en lien avec cette notion de Transhumanisme, le numérique apporterait une amélioration en tout cas dans notre prise en charge, dans notre accompagnement mais aussi dans nos compétences.

Un chirurgien-chercheur Laurent Alexandre a beaucoup écrit sur le sujet, qui a un côté très effrayant, c'est un porteur du Transhumaniste en France. Il considère qu'on va entrer dans ce domaine dans la classe des inutiles et que si on veut être un producteur de richesse, il faut travailler dans ce domaine. Un truc complètement dingue mais voici quelques éléments autour des perspectives qu'on peut donner à cette question du numérique, pour faire le lien avec ce qui a été dit tout à l'heure.

Pierre-Michel Llorca, que j'ai eu au téléphone, est à Paris sur un projet de ce type-là me semble-t-il (santé et numérique). Parle-t-on ici de la même chose ?

Le projet mené par le Professeur Llorca et son équipe est une expérimentation du ministère dans le bon sens du terme, ce ne sont pas des cobayes bien sûr. Il consiste à développer des parcours de soins plus individualisés. On entre dans le domaine de la médecine de précision, on essaye d'individualiser les prises en charge et d'avoir des évaluations plus individualisées avec des parcours de soins qui permettent de proposer pour un individu donné, non pas ce qu'on fait pour tout le monde, mais des prises en charge plus spécifiques. Et dans ce parcours de soins il y a l'utilisation de plus en plus d'outils connectés. Ça va d'outils qui permettent de proposer des activités de *Mindfullness*, de relaxation, de détente, mais effectivement à l'utilisation par l'intermédiaire d'un smartphone par exemple de la captation d'informations soit passives, soit objectives. On peut aussi participer, et donner des indices sur son moral, son sommeil, son niveau d'énergie. Ça va déclencher des alertes avec des infirmiers de pratique avancée. Je ne sais pas si vous avez entendu parler de ça. Ces nouveaux infirmiers vont pouvoir gérer ces alertes, contacter les personnes... pour mieux accompagner et gérer les parcours de soins, les individualisant à chaque personne. Donc on passe, c'est peut-être ça l'intérêt du numérique dans son développement, d'une approche populationnelle à une approche plus individualisée.

Ça me fait rebondir, Ludovic, car je co-anime une émission sur radio campus. Dernièrement on a fait un focus sur la surveillance de masse; un article s'appelait « Votre brosse à dent vous espionne », pour le côté un peu pessimiste et noir mais il y a un peu ce côté où tous ces outils nous

captent mais ça peut aussi avoir un effet plutôt bénéfique comme tu peux nous présenter. Ce qu'on voit moins souvent.

Alors il y a plusieurs manières de répondre. La première c'est que c'est déjà le cas. Si vous ne mettez pas un sparadrap sur votre ordinateur pour cacher la caméra. On vous surveille. C'est déjà le cas quand vous utilisez des moteurs de recherche (Google, etc) ils savent exactement quels sont vos loisirs, quels sont vos centres d'intérêts. Vous recevez des publicités en lien avec votre recherche. Vous êtes « fichés » par le numérique. Ça vous suit. Dès lors que l'on rentre dans le domaine de la santé, comme ce sont des données sensibles, on n'a pas le droit de faire comme Google. C'est normal, on accepte ces règles. Il faut avoir des capacités de contrôle, de sécurisation des données et d'éthique qui sont irréprochables. Et ça demande évidemment le consentement de chaque individu. Finalement de la même façon qu'on propose un traitement à un patient donné il a le droit de le refuser. De la même façon on pourra lui proposer d'avoir des outils connectés, de suivi, d'accompagnement et il aura le droit de le refuser. J'aurais tendance à répondre ça de manière aussi simple. Chacun est quand même libre des soins et de ce qu'il souhaite. Libre à lui après de voir. C'est peut-être parfois les proches et les familles qui sont plus demandeuses que des fois les patients eux-mêmes. Ça les rassure énormément. Mais il y a des patients qui seraient tout à fait contents ou ça les rassurerait aussi de savoir qu'une prise en charge s'adapte à eux aussi. Sur toutes ces questions, on n'a pas forcément encore toutes les réponses. Nous sommes encore à la phase des études et de la preuve : démontrer que ça sert à quelque chose de faire tout ça. On espère que tout ça n'est pas fait en vain mais il faut quand même le démontrer.

C'est ce qui caractérise l'approche scientifique, ce qui différencie votre approche de celle de Google ?

J'avais fait une revue de littérature sur les applis dans la dépression. On frôle les 2000 applications mais en termes de validation scientifique et d'étude on en a peut-être seulement quatre, cinq qui ont été étudiées. Il faut toujours se méfier. Moi je vois plutôt l'utilisation des outils connectés comme une prescription médicalisée et donc des applis qui sont en accès libre, utilisables comme ça pour tout à chacun. Ça m'interroge toujours car ça veut dire qu'il n'y a aucun contrôle, ni aucun suivi. Et c'est là où ça peut être un peu dangereux et avoir des conséquences. On verra comment les choses vont évoluer. Le développement des outils numériques est très rapide et nous quand on fait des études c'est très long. On est plutôt des escargots, on prend le temps. Pour faire une étude il faut plusieurs années (3 ou 4 ans) d'ici là il y aura encore mille applications développées. Il ne faut pas trop se démoraliser pour le coup. Il faut garder à l'idée que l'on a un projet, qu'on va le mener au bout. Peut-être qu'on s'est planté, peut-être qu'on aura perdu dix ans mais peut-être qu'on aura démontré quelque chose d'intelligent.

Faites attention on va aussi vous surveiller pendant votre phase de recherche.

Je suis déjà surveillé.

Pendant que Pierre va nous rejoindre pour la troisième intervention, par rapport à cette fameuse vision nocturne, je sais qu'Olivier tu aurais bien aimé voir en noir et blanc. Quel serait l'intérêt pour toi, pour un artiste qui travaille la trace, le trait, la ligne ?

Olivier Poinsignon : Tu me demandes de préciser une impression complètement subjective. Pourquoi je voudrais voir en noir et blanc ? Je ne

suis pas un fana de la couleur. L'intérêt est peut-être purement photographique. Je suis intéressé par la forme et la contre forme et je pense qui si on fait sauter toutes les couleurs, toutes les indications de température on touche à une forme de neutralité. J'aime bien ce cynisme et je pense que voir en noir et blanc ça permettrait de n'exposer aucune émotion. Donc c'est marrant, je pensais à la surlecture pendant qu'on analyse tout ce qui se passe sur notre portable et j'avais ce portrait en tête du grand brun ténébreux qui se cache et qui essaye de rester mystérieux qui ne veut pas qu'on ait lecture de la moindre émotion. Voir en noir et blanc ça me permettrait d'accéder à ce statut là justement. Ne pas trop se livrer.

La parole est maintenant à Pierre Amoudruz, artiste. Il est à la tête de la direction artistique du collectif AADN de Lyon. Il était déjà venu faire une performance à VIDEOFORMES en 2016 intitulée « Dématérialisé » avec David Guerra. On parle d'humain dans la machine, https://aadn.org/nos-creations/dematerialise/

Pierre Amoudruz : J'ai une double casquette en effet d'artiste et de directeur artistique d'une structure lyonnaise qui s'appelle AADN. Moi-même j'ai une pratique que je qualifierais d'autodidacte. Mon médium ce sont les nouvelles technologies. Un médium qui se renouvelle à peu près à chaque nouvelle sortie de gadget technologique et qui demande un peu d'être dans un principe de domptage de ces nouveaux outils pour essayer d'en exprimer des choses de manière un peu sensible.

Je vais faire la même présentation mais en partant d'un travail présenté ici et que je vais ouvrir. Avec la structure que je dirige on s'intéresse globalement à la question des arts et des cultures qui sont au croisement art, science, technologie. Pour deux raisons fondatrices. La première, c'est de se dire qu'en fait il y a en effet une nouvelle palette d'expressivité qui permet potentiellement le renouvellement des formes, des esthétiques, des modes d'expression. En termes de nouveauté et de singularité et de propositions il y a un potentiel. Il y a un petit côté d'émerveillement vis-à-vis de ce qu'on peut faire avec ces nouveaux objets. Et puis, il y a l'inverse, et c'est un peu un paradoxe que je traverse et que traversent pas mal d'artistes qui sont dans cette veine, d'être aussi dans une posture plutôt de vigilance, d'essayer de faire un petit pas de côté, d'interroger un peu des questions philosophiques, éthiques, sociétales, culturelles… tout ce que ces technologies aussi impriment. En fait l'avantage pour moi, à côté d'une démarche scientifique, c'est que cette vision s'exprime de manière sensible, poétique, directe. Elle parle au corps plus qu'à l'esprit. Je suis venu ici à VIDEOFORMES en 2016. On a présenté un projet appelé *Dématérialisé*. On a commencé à se pencher dessus, moi en tant que vidéaste, je travaillais vraiment la matière image, avec mon comparse David Guerra qui travaillait plutôt la matière sonore. Nous étions à ce moment-là dans une réflexion : est-ce qu'on n'est pas justement en train d'être de plus en plus dans une perte d'une forme de rapport sensible, tactile au monde qui nous entoure ? Notamment parce que la fenêtre qui nous permet d'observer est de plus en plus limitée à deux sens : l'ouïe et la vue. Il n'y a pas d'odeur dans cet objet (portable). Il y a un rapport tactile hyper limité. Et de se dire qu'on a une forme de conditionnement, une évolution qui est très quotidienne et qui est pour moi la première question posée par la modification corporelle. Je ne sais pas si je réponds à la définition anthropologique mais de se dire est-ce que ça (portable) ce n'est pas une forme d'excroissance corporelle et qui rétroagissent sur nos comportements quotidiens ? Du coup je vous mets des images mais c'est plus pour que vous gardiez les yeux ouverts.



Table ronde, *Body Extension, Modification numériques*, VIDEOFORMES 2019 © Photo : Lucie Beaulaton

En fait en réfléchissant à ce projet et en essayant de le construire, on s'est dit que ce qui était intéressant c'était de construire tout un instrumentarium qui nous permette de nous détacher de la relation traditionnelle qu'a un instrumentiste à son instrument et d'être beaucoup plus dans quelque chose qui nous laisse dans une sorte d'éther où finalement ce serait notre corps qui nous permettrait de jouer la matière musicale, visuelle… On a travaillé beaucoup avec des capteurs qui sont assez connus y compris dans le monde du jeu. Il y a eu évidemment la *Kinect* qui a permis de faire tout un système de captation, de tracking des mouvements du corps. Mais aussi le *Leapmotion* qui a permis de capter les mouvements très précisément des doigts de la main. Nous sommes partis dans cette recherche des systèmes de capteurs, en se disant : « nous allons partir de cette notion de corps instrument, nos mouvements vont nous permettre de jouer tout ce qui se joue à l'image, d'être vraiment dans une logique de manipulation. Et incidemment ce qui s'est passé c'est que très vite, nous étions dans cette pensée démiurge, de pouvoir contrôler, d'avoir un vrai sens de jeu qui allait nous permettre d'être dans une approche instrumentale et de produire un flux, une sensation. Et en fait très vite nous nous sommes rendu compte qu'il y avait un rétrocontrôle assez fort qui nous a amenés à nous demander mais qui contrôle qui ? Est-ce que nous sommes vraiment en train de contrôler la machine qu'on pense maîtriser parce qu'on la code, on écrit l'algorithme qui permet de générer ces sons et toutes ces images ? Et finalement les contraintes de la machine qui font

qu'elle a des imprécisions, qu'elle a besoin d'être calibrée, qu'elle ne comprend pas quand ma main passe derrière mon dos. Il y a tout un tas de limitations du système de capteur machine qui en retour nous conditionnaient énormément. Notre vocabulaire de gestes a été absolument limité et restreint par la capacité d'analyse de la machine. Alors même que des gestes usités hier se sont développés. Ainsi, jusqu'ici personne n'a eu de tendinite du pouce or depuis 2007 c'est probablement un cas qui s'est généralisé dans la population. Pour continuer à semer des petites idées, c'est plus pour vous donner des pistes de discussion. Je n'ai pas de réponse j'ai une approche totalement empirique.

On accompagne un projet d'une artiste qui s'appelle Rocio Berenguer qui est chorégraphe et qui s'intéresse à ces relations-là. Elle propose une forme qui est un solo de flamenco en relation avec une IA. Je vous montre comment ça se passe sur scène.

(Extrait vidéo: *Homéostasis v.2* https://www.youtube.com/watch?v=L279d6bgvtk)

Ce qui se joue tout au long de cette performance c'est une femme qui se questionne et qui demande à la machine de pouvoir l'*updater*, de la mettre à jour. Pour vous expliquer rapidement, elle parle avec un *Chatbot* (une forme d'IA assez basique du type pour acheter un billet de train à la SNCF). Elle reconnait sa voix, elle est vraiment dans une discussion avec elle, une discussion assez philosophique. La femme est dans ses errements d'humain elle lui dit : « J'ai besoin de passer à la version supérieure parce que je n'arrive plus à gérer mon rapport à la liberté, mon rapport au désir ». Le robot lui répond : « You don't want to want » et lui dit « oui je peux mettre à jour ton système interne ». On est clairement sur une réflexion sur le Transhumanisme. C'est une deuxième question qui nous interpelle pas mal en tant qu'artiste car on est aussi dans cette posture qui finalement fait la promotion de technologies puisqu'on fait des démonstrations qui sont plutôt engageantes, merveilleuses, qui bouleversent. Au final on utilise ces technologies qui ont un contre coup sur la question effectivement du Transhumanisme c'est-à-dire comment on va améliorer sa vie.

Ce qui me semble intéressant c'est de noter deux choses. La première c'est que dans les pères fondateurs, on a Raymond Kurtzweil (un des fondateurs de Google). On a aussi derrière une puissance financière incroyable pour résoudre un certain nombre de ces limites, la limitation de l'obsolescence du corps, du vieillissement, de la mort… et en fait ce que propose le Transhumanisme c'est de repousser la frontière de la mort. Derrière on a des choses qui s'appuient sur ce qu'on appelle le « solutionnisme » technologique, c'est-à-dire, de dire en fait nous avons sur des procédés de recherche scientifique et d'ingénierie, la capacité technique et technologique de repousser ces limites, d'empêcher le vieillissement des cellules, d'agir comme tu l'as cité tout à l'heure sur tout un tas de conséquences biologiques du vieillissement, du temps. Et c'est là où on bascule et on sort du champ de l'innovation technologique, qui bascule beaucoup plus dans une question éthique et qui dit : « est-ce qu'on n'est pas en train d'entrer dans une forme quasi religieuse qui fonde un peu un nouvel espoir pour l'espèce humaine qui est celui de repousser la frontière de la mort ? C'est le genre de propositions qui sont travaillées par des artistes, ici fictionnels comme Rocio que l'on vient de voir et puis il y a d'autres artistes qui l'appliquent directement. Je voulais vous montrer un petit extrait du travail d'un artiste que j'ai découvert récemment. Les conférences TED. Si vous cherchez des ressources, des idées, des influences c'est une mine d'or qui existe sur internet.

Cet artiste, Neil Harbisson, est reconnu comme le premier être humain cyborg, à moitié humain, à moitié machine. Il a intégré une dimension homme-machine sur lui. Vous voyez cette petite prothèse qui est en fait une caméra. Ça part d'une problématique de base qui est l'« achromatie ». À la naissance Neil voyait en niveau de gris, en noir et blanc. Il a été perturbé au niveau couleurs, il a travaillé rapidement avec des chercheurs là-dessus. Ce petit appendice que vous voyez au-dessus de sa tête c'est une caméra qui va traduire grosso modo les couleurs en sons. En gros il interprète le spectre colorimétrique des rouge, jaune, vert, bleu… qui sont traduites en gamme et le niveau de saturation va être traduit en niveau de saturation du son. Il va associer et très vite être capable de décoder, d'entendre un rouge, d'entendre la couleur de la plage, de l'herbe… de recréer tout un univers de perception possible. Cela lui permet aussi de voir des choses qui sont invisibles pour l'œil humain. Notre rétine ne permet pas de détecter tout ce qui est dans le bas ou dans le haut du spectre (les ultra-violet, les infrarouges), lui peut le faire. Il a accès via sa caméra à ça ce qui va lui permettre d'avoir une perception de paysage plus étendue que ce à quoi on accède. Là on est clairement dans la question, non pas du remplacement dans le cas médical d'une déficience naturelle, mais de l'augmentation. Comment est-ce qu'on peut avoir accès à des nouvelles gammes de perception ?

(Extrait vidéo : https://www.ted.com/talks/ neil_ harbisson_i_listen_to_color)

C'est la traduction de ce qu'on entend en système de couleurs. Juste pour la reconnaissance il a réussi à faire passer sa photo d'identité dans son passeport. C'est ce qui lui a permis de reconnaitre qu'il était à part entière « plus qu'humain », donc un cyborg. Je crois qu'il été arrêté à un poste frontière, la douane a brisé le système pensant qu'il était en train de filmer, ce qui est interdit effectivement dans un aéroport. Là on est plutôt dans un sens où la technologie augmente la perception de l'extérieur de l'environnement vers l'individu. Il y a un système retour (un feed-back), qui rejoint la problématique de la data que tu posais tout à l'heure et qui rejoint aussi les biocapteurs que tu as présentés.

Je vais vous présenter le travail d'une artiste qui travaille énormément dans le domaine de la *Fashiontech*, des recherches liées à la mode, au vêtement, plutôt sur les questions de l'apparence pas directement du corps mais de la représentation du corps dans l'espace social.

Anouk WIPPRECHT travaille plus particulièrement sur des systèmes qui permettent d'extérioriser des comportements. http://www.makery.info/2017/02/14/anouk-wipprecht-met-le-corps-sur-ecoute/. Cette robe entièrement 3Dprintée est bardée de capteurs notamment de capteurs appelés l'EEG. C'est un capteur qui se pose sur le crâne et qui permet de capter l'activité cérébrale qui se traduit par des ondes. Ces ondes vont permettre de caractériser tout un tas d'états émotionnels. Par exemple quand on est en dépression je crois que les ondes gamma sont beaucoup plus faibles. Il y a des variations de long terme mais aussi beaucoup de variations de court terme. Avec l'analyse de ce spectrogramme des ondes EEG, on peut interpréter des sensations, des états d'âme, des sentiments qu'on éprouve. La fonction de cette robe c'est de les externaliser, c'est de montrer au-delà, à l'extérieur tout le langage du corps que nous, être humain, nous savons détecter directement. Là par exemple je vois que vous vous ennuyez, là que vous réfléchissez. Je perçois ça mais là on a une sur couche qui vient directement traduire des choses de l'ordre de l'état de stress, de l'état d'empathie… en fait ce qui me semble intéressant, c'est aussi que d'un coup on ouvre un

nouveau champ sur qu'est-ce qu'on peut produire comme data à partir d'un être ? D'un individu ? On a eu un premier gap qui s'est massifié, incarné à travers Facebook dès 2007 qui est grosso modo la question de l'excroissance du moi, c'est-à-dire comme à un moment chaque individu va être capable de déporter une partie de sa conscience, de sa mémoire, de ses goûts, de ses choix, de ses questionnements… à l'extérieur de lui-même et de le mettre en scène, en ligne, de le rendre public. Et là finalement avec ce type de travaux, on accède à une seconde couche qui permet de rendre public, de publier tout un tas d'autres données biologiques, liées à l'intérieur du corps. Ce qui me semble inquiétant. Alors, j'ai beaucoup aimé ta posture qui est de dire aujourd'hui : on a un système qui est très éthique, qui nous cadre absolument nous en tant que chercheur scientifique, j'ajoute, en France. Sauf qu'aujourd'hui qui c'est qui finance l'innovation technologique ? Ce ne sont plus les fonds d'investissements publics. Les innovations se font énormément dans les laboratoires de recherche plutôt privés. Du coup où est le débat public sur la question d'éthique de ces recherches, y compris dans d'autres pays que la France ?

J'arrive au terme avec cette question des flux de données. Peut-être juste pour monter en généralité, je vous propose un court extrait d'un documentaire sorti en 2017, produit par Arte qui s'appelle *Worldbrain*. L'hypothèse qui est posée dans ce documentaire est assez intéressante. Pour résumer, elle dit : que percevrait une intelligence extra-terrestre si elle débarquait sur la planète ?

Les auteurs du documentaire postulent plutôt que l'intelligence unique qui est détectée, soit internet ; un peu comme un super cerveau. Internet est un réseau méta géant interconnectant tout un tas d'individus vivants et avec un système qui ressemble grosso modo à un système nerveux avec de la coordination, de l'injonction, des échanges, des flux, du stockage mémoriel… Finalement les intelligences que nous représentons, nous individus, alors que l'on est dans une société du culte de l'individu, passent, dans cette hypothèse, complètement sous le radar de ces extra-terrestres. Ce qui est au cœur c'est ce grand cerveau là.

Ce documentaire est à découvrir sur le Mirage festival dans quinze jours, première semaine d'avril, Aux Subsistances de Lyon, en présence d'une de ces réalisatrices.

(Extrait vidéo : *World Brain* https://www.youtube.com/watch?v=1NzmLAT8I0g)

Débat avec la salle

Julien : J'ai une question pour Olivier sur le robot tatoueur. Dans l'extrait qu'on a vu le tatouage semblait imparfait. Qu'en penses-tu au niveau des retouches qui étaient potentiellement impossibles après ?

Olivier Poinsignon : Le tatouage imparfait oui et non. Dans la gestuelle on a une spirale qui est quasi parfaite. Après en termes de grain, de qualité de trait il y a peut-être des petites choses à voir mais c'est déjà une performance que peu de tatoueurs pourraient réussir à accomplir. Effectivement, le premier point est extrêmement profond. Pour comprendre comment ça s'est passé, ils ont fait une résidence de six mois mais les réglages ont fait que la performance, elle, n'a pu avoir lieu que quatre jours avant de prendre leur avion. Le temps d'incubation a été long mais l'exécution a été réalisée dans des conditions de temps extrêmement rapides. Et effectivement le premier point est imparfait, un peu profond. Mais c'est une première et le résultat est quand même incroyable.

Et sur l'épaisseur du trait et l'impossibilité de revenir dessus

Je ne connais pas l'intégralité de leur travail, de leur technologie. Je ne sais pas s'ils sont capables d'analyser un trait, de le scanner et de repasser dessus. Je sais aussi qu'ils n'auront plus jamais accès à cette technologie, car le robot en question a été retiré de l'entreprise. Il appartenait à une firme japonaise et quand cette vidéo a tourné ça a été viral. L'entreprise Autodesk aux USA était ravie, en Europe ils étaient ravis mais au Japon ça a été horrible car le propriétaire fait partie d'une famille très traditionnelle. Or le tatouage est extrêmement mal vu et le fait que le robot soit assimilé à une pratique de tatouage ça a fait péter un câble au propriétaire. Le robot s'est fait retirer de l'entreprise à cause de ça. L'expérience c'était vraiment une première et les retouches à ce moment-là on n'y pense pas.

Élise Aspord : Véronique avait l'air de vouloir rebondir. Sur les bijoux connectés est-ce qu'il y a des choses qui t'interpellent ?

Véronique Cartier (et Reinhard Hampel créateurs de Vijou bijoux vidéos connectés) : De plus en plus, en fin de compte on s'aperçoit que des gens sont nomophobes c'est-à-dire addicts à leur portable. Ils ne peuvent plus s'en passer. J'ai étudié ça par rapport aux bijoux connectés. Et notamment les personnes migrantes.

Ludovic Samalin : Sur la question de l'addiction au numérique, les addictologues sont très partagés parce qu'en fait on ne sait pas si on est vraiment sur une définition de l'addiction qui est en lien avec une forme de dépendance (dépendance d'un point de vue médical). Car oui on est « dépendant » de ces outils connectés. Mais la dépendance qui se définit par le fait d'avoir le besoin d'utiliser régulièrement l'outil voire d'augmenter son utilisation pour arriver au même effet, voire à l'inverse d'avoir des signes de sevrage quand on arrête de l'utiliser. C'est ce qu'on retrouve chez certains utilisateurs (de la nervosité, de l'irritabilité…). Mais beaucoup d'addictologues pensent que plus du trouble du contrôle de l'impulsion et qui nous amène plus sur la thématique des compulsions dans l'utilisation de quelque chose. C'est-à-dire le côté irrésistible et on n'arrive pas à contrôler ça. Tout le monde dans la salle a peut-être à un moment donné depuis une heure et demie consulté son téléphone. Il n'a pu résister à la tentation sans pour autant être véritablement addict. Il n'y aura peut-être pas un retentissement psychologique ou physique à l'arrêt de cette utilisation. Il y a un débat par rapport à ça. Sinon sur la question des migrants je ne saurai pas répondre. Je n'ai pas de données en tête pour étayer.

Élise Aspord : Et les artistes ? Pierre tu le disais par rapport à ces nouveaux médias c'est à la fois le remède et le poison ? Tu arrives à te sortir de ça ? Ou tu le vis bien ?

Pierre Amoudruz : Oui complètement. Je vais dans des stages de survie au milieu du Vercors. Je parlerais plus d'accoutumance. Je ne sais pas comment qualifier avec des termes rigoureux l'addiction mais accoutumance dans le sens où on délègue de plus en plus sur la question de l'apprentissage, la façon de stocker la mémoire. Je ne sais pas trop où en sont les études là-dessus. Ce sont des choses qui m'interpellent beaucoup sur le long terme car on a une vraie problématique avec la question de la disruption c'est-à-dire comment les innovations technologiques vont court-circuiter des systèmes d'apprentissage, des systèmes de transmission de connaissance et des organisations sociales. La technologie du chemin de fer par exemple a mis 150 ans à couvrir le globe, la technologie smartphone, elle, a mis trois mois. Ça va tellement vite. On est complètement en dessous de l'échelle d'une génération. On est la première

génération à avoir vu les enfants éduquer leurs parents sur l'accès à Internet. Il y a un retournement des logiques traditionnelles. Pour moi c'est plutôt cette transformation-là et je ne sais pas du tout si on est capable aujourd'hui de les évaluer. On est complètement dedans et sur du très court terme. Je pense qu'on aura des vrais résultats dans une ou deux générations quand on aura vu muter tout ce que chamboule le numérique et pas seulement un rapport physique mais qui est aussi un rapport à la perception et à la plastique du cerveau. On perçoit des choses. Il y a tout un tas d'alertes. Tu citais *BlackMirror* tout à l'heure et toute la dystopie qui est véhiculée avec les potentiels assez flippants de ces avenirs très noirs qui sont véhiculés. Et je n'avais envie de verser ni dans l'un ni dans l'autre. Aujourd'hui il y a deux univers forts qui s'ouvrent à nous : l'un dit c'est merveilleux, ça va décupler toutes nos possibilités. Sur la question des migrants ce qui les lie, c'est de garder un lien avec la famille, ce n'est donc pas du tout le même rapport que ce qu'on peut entretenir, nous, avec un rapport plus narcissique dans nos relations dématérialisées. Mais il y a un imaginaire dystopique et l'autre véhiculé par les commerçants de ces mêmes technologies. Et la question c'est d'essayer d'imaginer trouver une alternative qui se situe un peu entre les deux et qui met en débat en permanence cette oscillation entre « on court à la catastrophe » ou « on court à la résolution de tous nos problèmes »

Olivier si tu veux ajouter quelque chose? Si je comprends bien, le domaine de la psychanalyse, de la psychiatrie n'a pas encore totalement tranché sur ces questions addiction et technologie?

Ludovico Samalin : C'est plus des notions de définitions. C'est un peu comme si on disait « on est dépendant à la voiture pour se déplacer ». Oui mais ce n'est pas dans ce sens-là que les addictions sont définies. Plus l'innovation apporte un changement et des bénéfices, et plus, à l'inverse, elle peut avoir des conséquences et des risques. Il faut toujours se méfier quand une innovation technologique est extrêmement importante, on peut s'attendre aussi à ce qu'elle soit potentiellement délétère. Selon les pessimistes ou les optimistes on aura plutôt une vision très positive ou très négative de ce qui peut se passer. Il faut essayer d'avoir une position presque intermédiaire pour prévenir les risques potentiels d'une innovation et essayer d'en promouvoir les bénéfices. C'est un peu ce débat-là ; nous en ayant un objectif précis de ce que ça peut apporter et le public qui dans son échange nous rappelle tous les risques que ça peut comporter dans l'intimité, dans la sphère privée. Le domaine privé est en voie de disparition quand même avec le développement actuel de toutes les technologies. Il y a encore des gens qui pensent que lorsqu'ils sont sur Facebook en privé ils sont dans le privé mais non. Il y a tout un champ autour de ça qui nécessite une certaine réflexion. D'autant qu'il y a de gros monopoles (GAFA) qui ont un pouvoir du coup sur nous qui est très important. Il y a aussi un problème d'équilibrage par rapport à ces innovations avec de gros monopoles qui ont pouvoir qui est très important.

Un spectateur : Bonjour. Merci de votre présentation à tous, c'était super intéressant. Ma remarque c'est plus par rapport à l'éthique. Comment on arrive à avancer dans toutes ces recherches tout en respectant l'humain. Ce qui me gêne dans tout ça c'est qu'on avance, il y a plein de sujets super intéressants qui vont permettre à l'humain de se développer sur ces compétences physiques ou émotionnelles mais en même temps on n'arrive pas à savoir à quel niveau on va mettre la barre pour ne pas toucher le personnel et c'est ça qui me touche aujourd'hui. Et je ne sais comment derrière c'est

géré au niveau éthique vu qu'on a plutôt sur un plan international et pas qu'européen ou français.

Olivier Poinsignon : Je n'ai pas la réponse mais je vais appuyer sur ce que tu viens de dire. La problématique repose aussi sur la personnalisation. Comme tu parlais de médecine de précision. Il faut peut-être accepter un compromis : qu'on entre chez toi pour qu'on te soigne dans l'intimité. Je vais prendre l'exemple de mon travail. J'ai quitté les *Streetshops* pour travailler en privé dans mon atelier et mon atelier se trouve chez moi car je suis dans une démarche de personnalisation beaucoup plus approfondie et moi-même j'accepte, je donne la possibilité à la personne d'entrer chez moi, d'intervenir dans mon quotidien pour que lui aussi me donne accès à ce qu'il a de plus profond et de plus juste. Je pense que c'est le revers de la médaille. Tu prends un risque mais aussi tu prends un risque bénéfice de te soigner ou d'accéder à quelque chose d'extrêmement précis pour me paraphraser.

Pierre Amoudruz : Je ne sais pas où sont les discussions sur la question éthique. J'ai été au parlement CEE à Bruxelles dans le cas d'un projet d'interviews de personnes politiques autour des questions bio éthiques et j'ai été un peu désillusionné. Il y a un système particulier d'informations dans ces sphères politiques, le lobbying, une grosse force de frappe et de gros moyens pour construire un discours positif autour des Biotechs qui est très bien financé puisqu'il y a une industrie très puissante derrière. Il y a donc un discours optimiste qui résout tout un tas de questions et qui s'appuie sur des questions de santé qui tout de suite interpelle sur la question de l'intimité. On revient à la question du rapport à la mort sempiternelle question humaine. En fait j'ai trouvé des gens assez désarmés intellectuellement pour réfléchir à ces questions. Je me suis dit : « mais où sont les espaces de débats qui leur permettent de comprendre pour beaucoup ? ». Il y a un effet générationnel assez fort. Il y a des cultures liées à ces outils qui font que les générations qui vont prendre le pouvoir demain seront beaucoup plus outillées parce qu'elles auront une pratique, une expérience de ces technologies. Je le vois aussi en enseignant avec des étudiants de master comment une conscience qui est beaucoup plus forte au fur et à mesure des années sur cette question et je ne sais pas si la classe politique actuellement au pouvoir n'est pas uniquement dans une pensée très décorporée. Ça reste très conceptuel. Ils n'ont pas vraiment fait l'expérience de tout ça et donc la réflexion m'a semblé un peu pauvre mais je tiens à rappeler que les seuls contre-pouvoirs qui tiennent tête aux GAFA c'est l'Europe. C'est le seul endroit au monde qui légifère sur la question du big data, du respect de la vie privée. Du coup, oui il y a des espaces où la démocratie fait son job notamment de questionner la question de la limite éthique et cet aller-retour dont tu parlais entre innovation et acceptabilité.

Élise Aspord : On pourrait leur envoyer le lien vers cette table ronde afin qu'ils profitent des échanges qu'il y a pu y avoir s'ils ont le temps car c'est aussi une question de temps.

Ludovic Samalin : Le clivage générationnel est en effet un point très important parce que ça a été démontré et ça a aussi un impact sur les utilisateurs de ce type d'outils. On sait qu'on s'adresse à des populations plutôt jeunes. On avait fait une étude qui montrait qu'il y a ce clivage générationnel mais par contre les anciens ont un avantage c'est que lorsqu'ils ont été éduqués à l'outil ils en sont plus fidèles, ils sont plus observants. Les jeunes sont des consommateurs, ils prennent, ils jettent… La durée de vie d'une application en santé c'est trois mois donc pour nous c'est un peu

embêtant. On essaye de trouver des systèmes qui permettent de prolonger la durée de vie d'utilisation ; alors que les expérimentés, eux, sont plus fidèles. Ils ont compris l'intérêt et ils vont l'utiliser de manière plus longue sur le support. Ça c'est un point important. Ça veut dire que si on part que dans le monde politique il y a plutôt des anciens que des jeunes. Ça pose des questions sur précisément ces questions à venir. Je pense qu'il faut bien distinguer deux choses : le domaine médical car c'est une décision qui appartient à chacun. A partir du moment où on télécharge une appli et que c'est gratuit c'est qu'on donne quelque chose en échange. Vous donnez vos données personnelles à l'appli, à la gratuité. Je vous conseille de payer, c'est plus rassurant car c'est peut-être que vous donnez moins de données personnelles. Dans le domaine de la recherche vous êtes dans l'obligation de respecter des autorisations, de comités de protection des personnes, de la CNIL, de l'ANSM (Agence Nationale de Sécurité du Médicament)… en tout cas en France mais aussi en Europe et ça nous impose de la rigueur en termes d'éthique. On ne peut pas faire une recherche sans obtenir le consentement d'un individu, sans lui expliquer le projet bien détaillé. Il y a même eu des débats de bioéthique avec des positionnements de la CNIL assez forts. Par exemple vous savez qu'il y a une protection de l'innovation. Si vous développez une application dans un domaine évidemment c'est chasse gardée, il y a des copyrights et on va essayer de ne pas dévoiler l'algorithme qui permet de définir et de développer l'IA qui lui est associée. Néanmoins on se doit d'expliquer comment il fonctionne de manière simplifiée pour que l'utilisateur puisse comprendre ce qu'on va faire des données. À la fois il ne faut pas donner la recette de développement mais il faut malgré tout la rendre compréhensible pour que d'un point de vue éthique on sache quand même à peu près ce qui se passe car on utilise parfois des algorithmes d'IA et on ne sait pas vraiment ce qui se passe derrière. Il faut au moins même si on n'a pas le droit d'avoir accès à la recette, en avoir un minimum de compréhension.

Élise Aspord : Je vois qu'il y a encore des personnes qui veulent intervenir mais juste dernièrement lors d'un bar des sciences intitulé Big data, big danger, j'ai cru comprendre que même les informaticiens ne savent pas toujours ce que font les algorithmes d'IA. Je ne sais pas ce que ça dit mais c'était assez perturbant. Mais quelqu'un veut rebondir.

Un spectateur : Je voulais revenir sur l'idée de big data. J'ai découvert un auteur il y a quelques années. Il s'appelle Alain Damasio. Il a écrit La Zone du dehors. C'est une dystopie politique qui prend en compte les données dans un futur lointain et en fait on arrive dans une société qu'il décrit comme une dictature molle, dans le sens où la dictature ne vient pas d'en haut mais est faite d'une demande sociale qui est liée à l'utilisation de l'électronique. La société est contrôlée par chaque personne car elle est connectée. La technologie agit sur chaque être humain et il y a aussi une évolution un peu bionique. On utilise du matériel électronique pour améliorer l'humain. Il ne tire pas une sonnette d'alarme dans le sens où ces dystopies, elles, sont basées sur la réalité (GAFA, les données…). Il dit : « attention, on est en train de perdre une espèce d'altérité ». L'humain n'est pas parfait et est-ce qu'on perd une part d'humanité en essayant de s'améliorer via les big data, les systèmes électroniques. Est-ce que la société perd un peu de liberté justement par rapport à ça ?

Olivier Poinsignon : J'ai une toute petite anecdote par rapport à l'auteur que tu as cité. J'avais vu une interview et c'est intéressant car lui il parlait de

ce portable comme d'une prothèse, une extension qui l'avait déssociabilisé. Il avait un exemple très simple. Lui il n'utilise pas de portable, c'est bête car quand tu vas à la poste dans une queue tu as le réflexe d'utiliser ton portable pour passer le temps et du coup tu ne sociabilises pas, il n'y a pas d'altérité, tu ne te confrontes pas à une personne âgée ou qui n'est pas de la même classe que toi. Tu ne sais plus interagir, tu ne te confrontes plus aux choses. Pareil quand il va dans une ville il n'utilise pas son portable comme GPS et il se force à se perdre et à découvrir que là y-a un bar sympa, là il a du discuter avec une personne qui potentiellement va lui dire « viens chez moi je vais te montrer des choses ». Il est assez intéressant Alain Damasio, je vous le recommande à tous.

Ludovic Samalin : Je rebondis sur ton rebond parce qu'en fait il y a aussi l'idée qu'avec les réseaux sociaux on a, par définition, augmenté nos interactions sociales. On parle bien de réseaux sociaux donc à interactions sociales. Ce n'est pas un réducteur de nos interactions sociales. Le développement du numérique a, au contraire, augmenté nos interactions sociales. C'est-à-dire que des individus qui ne se connaissent pas vont échanger sur des blogs et discuter entre eux. Des individus qui sont atteints de phobie sociale ou très introvertis vont prendre une part très importante et vont développer des interactions sociales extrêmement importantes sur la toile au point que l'on voit des excès. Il y a des gens qui s'insultent sur les réseaux sociaux. On a enlevé tellement de filtres par l'intermédiaire des réseaux sociaux que ce qu'on arrive à ce qu'on passe sans filtre. Des gens se sont amusés à mettre en réalité ce qui se passe sur les réseaux sociaux. Ça paraîtrait complètement dingue de se parler comme ça dans la réalité. On devient tous atteints d'un syndrome frontal. On n'a plus de filtre. Il y a ces deux aspects à la fois d'augmentation des interactions sociales (point de vue positif) ou négatif avec cet aspect sans filtre et cet aspect dématérialisé.

Olivier Poinsignon : Plus que d'augmentation je dirais précision parce que du coup les réseaux sociaux, comme tu l'as dit, analysent quelles sont nos préférences et vont nous amener sur des sujets qu'on apprécie. Ils ne vont pas nous amener à nous perdre. Ils ne nous confrontent pas. On est sur des groupes qu'on a choisis. On parle avec des individus qui ont un lexique probablement commun. Certes il va y avoir des divergences, des fois de temps en temps on va se confronter à d'autres personnes mais c'est moins fréquent que dans la rue. Ce n'est pas fascisant mais en tout cas nous spécialise et ça nous enclave peut-être que dans ce qui nous plaît en fait.

Pierre Amoudroz : Ce qui pose question en fait en termes de qu'est-ce qui fait le ciment social et culturel d'un monde où on est censé vivre ensemble. Damasio sort son prochain bouquin ***Les furtifs***, dans la même veine. C'est un auteur absolument fulgurant. En fait, il y a une question qui m'importe beaucoup par rapport à ce qu'on se raconte sur le corps. De quelle qualité de relation on parle sur réseaux sociaux ? Sur Facebook on compte son nombre d'amis… et en fait dans la qualité de la relation il n'y a pas que de l'échange de mots qui n'est qu'une infime partie du « langage » qu'on développe dans les interactions humaines. Et c'est là où tout le rapport au corps que tu disais quand tu cites « mais moi j'invite quelqu'un chez moi, je lui plante une aiguille dans le corps… ».Enfin il y a tout un rapport incarné, dans le corps qu'on oblitère complètement quand on est sur les réseaux sociaux et qui me semble devenir quasiment un handicap potentiel dans le relationnel social. Qu'est-ce qu'on fait de nos corps ? On continue à

les nourrir d'autres expériences, d'autres rapports, d'autres relations… et pas seulement dans celle du langage ou de l'image puisque c'est surtout un média visuel Internet. Ça me semble important d'en reparler. Finalement ça m'apporte cette question de l'apparence du corps : Comment on travaille sur la trace ? Tu as commencé par ça au tout début. Et de voir que finalement très vite on le rentre sur une logique de statistiques et on a du mal à parler de ce que ça raconte au fond. Damasio a un terme pour désigner tout ça. Il dit « c'est le vif » pour déterminer ce qui nous rend vivant et qu'on n'arrive pas à mettre dans des algorithmes, à quantifier et à rendre statistique. C'est le vif, c'est tout ce qui fait qu'on est intrépide, courageux, téméraire… ou au contraire et qui nous tient debout.

Olivier Poinsignon : Si tu veux parler tatouage et d'interaction. J'ai fait une expérience il y a deux ans, qui m'a coupé de réseaux de communication traditionnels. J'étais invité à intervenir dans un salon où on m'a dit : « voilà tu viens, propose quelque chose, on t'écoute ». J'aime bien saisir les paramètres de la situation dans laquelle je me trouve pour en tirer un bénéfice. Il se trouve que je parle pas du tout portugais ou brésilien du coup j'ai fait la démarche de proposer un tatouage qui reposerait uniquement sur une communication para verbale et physique. Ouvrir à tous les sens et surtout fermer la communication des réseaux et le potentiel book que j'aurais pu proposer en amont et qui finalement ne me représentait pas à un instant T. Il se trouve que j'ai reçu, rencontré une personne où je me suis confronté à une communication juste physique. Au début c'était assez hasardeux. Je lui ai bandé les yeux, j'ai soufflé à côté de lui. Je me suis retrouvé dans une situation un petit peu ridicule et finalement c'est en mesurant le ridicule de cette situation qu'on a réussi à rigoler et découvrir un rythme commun et qu'on a osé se toucher, sans même que je cherche à le tatouer ou à le nettoyer pour le préparer. Il y a une interaction que je ne connaissais pas et qui m'a permis d'avoir accès à une trace différente qui n'était pas forcément narrative et hyper factuelle mais qui reposait sur des ressentis. J'ai trouvé ça très intéressant. Finalement quand une personne vient me voir pour se faire tatouer et qu'elle me raconte son histoire elle va utiliser des symboles et on ne réagit pas tous de la même manière. Un traumatisme donné est différent d'un individu à l'autre. Par exemple une personne pourra être traumatisée de voir une fleur arrachée alors que pour quelqu'un d'autre pour avoir ce degré de ressenti il faudra lui couper la jambe. Ce qui m'intéresse finalement ce n'est pas la raison, l'action mais l'émotion, ce que tu as ressenti. Le fait de soustraire à tous ces mots, toutes ces images et se focaliser là-dessus m'a permis de toucher à ces émotions-là. On n'est pas dans la thématique mais je voulais le partager avec vous.

Olivier on ne va pas faire ta psychanalyse mais est-ce que tu te sens dépressif, suicidaire…? car c'est potentiellement ce que certains analystes scientifiques vont dire ou pas et du coup cela pose la question de qui interprète ces données ? Est-ce que par exemple toi Olivier il y a des choses qui transparaissent chez tes clients par rapport à cette trace qu'ils se font sur eux-mêmes ?

Olivier Poinsignon : J'essaie, comme je l'ai dit tout à l'heure, de m'axer plutôt sur les émotions, le ressenti plutôt que d'être sur les faits et de les analyser. Déjà ça me permet de me mettre un peu de côté parce que je ne suis pas formé de ce côté-là. Je suis complètement autodidacte. C'est juste une impression, une appréciation personnelle. Si on devait me diagnostiquer parce que j'ai plus de sept tatouages… D'abord je trouve cette notion abstraite. Je ne pense pas en termes de quantité de tatouages mais plutôt en termes de proportion

du corps, d'invasion du corps. Je ne sais pas comment ça peut être reçu.

Par rapport à tes clients et à la trace qu'ils viennent recevoir chez toi, est-ce que tu vois des interprétations d'ordre psychologique ? Et est-ce qu'il y a eu des demandes sur le côté digital ? Dans le tatouage c'est peut-être moins prégnant mais est-ce qu'il y a eu des gens qui potentiellement pourraient avoir des idées qui tournent là-dessus et interrogent le digital par exemple ?

Des demandes qui interrogent le côté digital non mais sur le côté psychologique la plus-value du tatouage qui parfois permet de matérialiser des maux psychologiques et de matérialiser un processus de cicatrisation ou d'intégration d'une émotion, d'un mal être, oui c'est existant.

Je me disais qu'il peut y avoir des traces qui peuvent socialement être compliquées. Ça avait été évoqué sur une autre discussion mais certains tatouages peuvent être socialement difficiles mais ce que la personne, intimement, veut montrer, ça dit quelque chose. Ça peut être vrai pour le tatouage (est-ce que c'est vrai pour certains de tes clients Olivier ?), est-ce que ça le sera aussi pour des gens qui auront des extensions numériques ? Est-ce que cet artiste avec cette caméra, je ne sais s'il en parle, mais socialement comment cela a-t-il été vécu ? On a compris que son matériel a été détruit à la douane. Il y a donc des difficultés à exister quand on n'est pas dans la norme. C'est vrai pour le tatouage, comme pour des extensions numériques. C'est la question du social de la trace et notamment de la trace numérique que je pose. Je ne sais pas ce que la psychanalyse peut dire de ceci.

Ludovic Samalin : Je ne me lancerai pas dans des définitions psychanalytiques de la chose, pour le coup j'ai une approche plus biologique. L'idée ce n'est pas d'essayer d'analyser la manière dont vous pensez, dont vous ressentez les émotions etc. L'idée de l'utilisation en santé mentale c'est vraiment chez des personnes (pour le moment) pour lesquelles il y a un diagnostic, s'il y a une pathologie qui a été identifiée, le problème est de voir si on peut améliorer le suivi et le dépistage notamment des rechutes ; avoir une meilleure connaissance de la pathologie. Par exemple les outils connectés : on travaille sur une remise en question totale de la classification actuelle des pathologies mentales. On se base sur une observation (le jugement d'un individu sur un autre homme), qui essaye d'interpréter des mots qui sont verbalisés par rapport à un ressenti de l'individu. C'est quand même assez subjectif. On en est encore là. Quand vous souffrez d'hypertension artérielle on vous met un brassard et on vous dit vous avez 17 de tension. C'est un critère objectif. Nous avons une classification basée sur des critères assez subjectifs, observationnels. L'intérêt du numérique est potentiellement, par l'intermédiaire de tous ces capteurs et cette analyse du comportement, de voir si on pourrait identifier ou classifier ; aller vers une classification qui pourrait être différente, qui sort du champ « de la normalité » (on ne va aller sur une définition de la normalité aujourd'hui. C'est un danger absolu) ; mais de quelque chose qui induit une souffrance, un état de souffrance, ou qui au contraire n'est pas associé à un état de souffrance. Ça c'est aussi intéressant. C'est ce qui a été fait dans la génétique, dans le domaine de l'imagerie. On s'est rendu compte par exemple qu'il y a des polymorphismes génétiques communs à des pathologies mentales différentes. Il y a donc peut-être un problème de classification si on s'intéresse à la question de la vulnérabilité génétique à certaines pathologies. Sur le plan de l'imagerie c'est pareil. Donc on imagine bien que sur le plan du développement numérique on aura probablement

des résultats extrêmement intéressants par rapport à ça. Donc on repart aussi à zéro. Et on travaille aussi sur le plan nosographie (classification des maladies) c'est par rapport à l'analyse. Sur l'analyse justement, il faut que l'on soit très objectif. Ce sont des super statisticiens. Il nous faut des champions de la statistique. C'est là où c'est très difficile pour nous parce qu'habituellement dans notre domaine de recherche on est habitué à comprendre et à maitriser à peu près toutes les étapes. Là on travaille en binôme avec des développeurs. J'ai promis que j'irai faire un stage en immersion pour comprendre comment il fait parce que je n'en peux plus de ne pas comprendre. J'ai envie de savoir parce que je perds une partie de ma maitrise de ma recherche. Et c'est très perturbant. Et lui c'est pareil, je lui dis de faire des trucs sur le plan clinique et il va être largué, de même que moi je suis largué sur le plan technique. Même sur le plan organisationnel on est confronté à des choses nouvelles, des interactions qui sont nouvelles et sur le plan statistique c'est aussi complètement nouveau. Il y a quelques années des champions du bigdata qui ont développé des méthodologies d'analyse etc. Donc on avance mais les développements se font au fur et à mesure.

Élise Aspord : Ah je savais bien que Natan aurait quelque chose à dire.

Natan Karczmar : Concernant le côté relationnel et l'évolution sur le plan relationnel, je passe peut-être tout à fait à côté du sujet mais participant depuis 2002 au festival VIDEOFORMES, ce que je peux vous dire c'est que ce festival, ce rituel du mois de mars où je viens, d'où que je sois, où je rencontre de vieux copains où j'en trouve de nouveaux, je peux vous dire que sur le plan de l'équilibre mental (et j'ai 86 ans), il est pour moi majeur. Pour moi c'est une continuité ; et sur le plan relationnel je fais ici des contacts. J'ai rencontré Marina de Moscou. Il y a 18 mois j'organisais, à propos d'une table ronde de Fred Forest au Centre Pompidou, un broadcast dans dix pays, dans dix villes avec le concours de certains instituts français. Je présentais à leur public (à Moscou, à Toronto, à Hong Kong…), j'invitais leur public à suivre cette visioconférence. Pour moi cette arborescence, ces contacts que je fais ici, sur le plan de l'équilibre et sur le plan relationnel c'est majeur. Ça m'entretient, ça me donne des vitamines pour l'année, pour l'année suivante. Je ne sais pas je passe peut-être tout à fait à côté du sujet, je n'en sais rien mais je peux vous dire que ces rencontres régulières, cette chaleur humaine, ce lieu où nous nous retrouvons sur des intérêts communs c'est majeur mais je passe peut être à côté du sujet je n'en sais rien, je veux juste contribuer.

Élise Aspord : C'est gentil d'avoir ce ressenti. Je ne sais pas si vous voulez réagir sur cet aspect interrelations humaines et la place que peut prendre la technique là-dedans et les limites. Olivier tu avais l'air de dire que finalement plus tu avances et plus tu te recentres sur du ressenti en face à face avec de l'humain. C'est plutôt ça l'avenir du tatouage ou pas ?

Olivier Poinsignon : Je ne sais pas si c'est l'avenir du tatouage mais quand tu reparles de ça je pense à l'intensité d'une émotion, d'un ressenti plutôt que sa provenance, ce qui finalement n'est pas activé de la même manière par toutes les personnes. J'ai un autre sujet, peut-être Ludovic ça te parlera plus. On parle d'augmentation, c'est bête mais je pense au programmateur. J'ai entendu il n'y a pas très très longtemps qu'il y avait énormément d'amphétamines qui permettaient d'augmenter le cerveau, d'augmenter les capacités de concentration. Et du coup on va dans cette espèce d'entonnoir qui permet d'être meilleur mais qui en même temps aussi

qui nous enclave, nous désociabilise. Je ne sais pas si vous en avez entendu parler et si ça peut faire écho à quelque chose.

Ludovic Samalin : Les américains ont testé tous les psychostimulants dans le domaine de la santé mentale. Sur les dix dernières années, ils ont relancé tous les psychostimulants pour voir justement quel intérêt chez les personnes dépressives. Il y a beaucoup de recherches sur les traitements procognitifs. Par exemple pour améliorer les déficiences ou les déficits cognitifs d'un individu donné. En fait les résultats sont décevants, donc ça veut dire qu'il y a parfois plus d'inconvénients à un produit qu'à un autre. Ça veut dire que quand on augmente sa performance cognitive, on peut avoir la perception d'une augmentation mais c'est juste terrible pour l'entourage parce qu'il y a aussi des conséquences sur d'autres domaines cognitifs. Finalement on se rend compte que sur ces thérapeutiques-là médicamenteuses on n'a pas vraiment trouvé d'intérêt. Des recherches en neurosciences essayent d'identifier des choses mais ça reste mineur. La question sur le fonctionnement cognitif est extrêmement intéressante car par exemple il y a eu beaucoup de molécules sur la pathologie Alzheimer qui ont été, plus récemment, retirées du marché pour un manque d'efficacité et repérées secondairement. Donc on voit qu'il y a quand même une certaine marge qui est assez importante.

Je voulais juste rebondir sur la question de la chaleur humaine. Ce qui est de l'ordre de la communication non verbale qui représente plus de 85% de la communication avec un individu. C'est quelque chose dont on se sert énormément. Quand on voit un individu qui vient et qui souffre de quelque chose. Par exemple Eugène Minkowski, dans son livre sur les psychoses, écrivait que pour lui le caractère pathognomonique (signe ou symptôme spécifique d'une maladie par ex permettant à lui seul de porter le diagnostic) de cette pathologie était lié à la froideur affective, c'est-à-dire que quand il voyait cet individu en consultation et qu'il échangeait avec lui il ne percevait aucune émotion. Quand on échange avec quelqu'un, à un moment donné il se passe quelque chose. On a un retour émotionnel. Quand il ne se passe rien, il considérait cela comme un élément de cette sphère psychotique. C'est intéressant car un outil connecté à l'ère du numérique aura beaucoup de mal à un moment donné à nous le rendre. C'est ça qui nous manque pour le moment quand on fait de la télémédecine, de la consultation à distance. C'est ça qui nous manque, on perd ça. On s'est habitué intuitivement, inconsciemment à le percevoir et on s'en sert, ça nous guide mais lorsque l'on passe avec cet échange avec cet écran qui devient partiellement une barrière on perd beaucoup de choses dans la perception et dans l'évaluation. Mais c'est vraiment très subjectif après.

Pierre Amoudruz : Ça me fait réagir car c'est une grosse problématique chez les roboticiens qui bossent énormément sur l'empathie. Il y aura une démultiplication des robots (pas seulement celui qui va aspirer dans votre salon pendant que vous êtes ici) mais des robots qui interagissent, des robots de service etc. C'est tout un pan de l'industrie de la robotique. Leur problématique c'est l'interaction. Il y a tout un tas de robots qui sont sur le mimétisme : robots anthropomorphes ou qui ressemblent à des petits chiens et qui travaillent beaucoup ce côté langage du corps, les intentions dans le regard, la gestuelle, etc. Et en fait ils sont confrontés à une problématique. Il y a ce qui s'appelle la vallée de l'étrange. Plus on s'approche de comportements très proches de ceux de l'homme, on développe beaucoup d'empathie. « Il a l'air mignon », « il est sympa », « il réagit comme un vrai

être vivant ». On projette énormément de choses dessus, ce qui fait qu'on adhère mais lorsque qu'on approche trop d'une ressemblance, ça devient totalement dérangeant. On perçoit littéralement que c'est un être inanimé (ce n'est pas un être vivant ; il n'y a pas d'intelligence, pas d'affect derrière…) et du coup ça nous met dans un embarras total. Cela fait un peu écho à ce que tu racontais sur le non verbal.

J'avais noté un terme à un moment donné sur l'internet des intérieurs ?

Pierre Amoudruz : Regardez vraiment ce documentaire. Ils ont simulé notamment sur des rats avec un mutagène qui permet de rendre les cellules du cerveau photosensibles. Or les données sont véhiculées par des câbles optiques (qui véhiculent de la lumière) si bien qu'ils arrivent à interconnecter un rat dans un labo en Amérique du nord et un rat dans un labo en Amérique du sud. Ils ont exactement le même environnement. Il supprime la nourriture pour l'un. Les deux sont connectés directement et les deux se mettent à rechercher de la nourriture. Sur l'internet des intimes pour moi ça ouvre plein de choses. Je suppose qu'en psycho il y a toute cette question de la conscience, la conscience de l'intégrité du corps, la kinesthésie, les sphères, ce qui nous entoure, qui est fondateur pour la perception de soi-même. Et là quand je parlais d'un premier déverrouillage de l'intime avec Facebook et globalement les réseaux sociaux, ce déverrouillage-là de l'intime est potentiellement explosif sur des questions psychologiques et sur la perception de soi pas… donc je ne suis pas très pressé de le vivre.

D'ailleurs avons-nous des nouvelles du couple ? Certes il faudra aller voir le film… en tout cas ce sont des potentiels patients ?

Ludovic Samalin : oui enfin un des deux va mourir quand même… s'il ne s'alimente pas… Il peut avoir la sensation qu'il a mangé peut être mais au final il va bel et bien mourir. Il faut quand même avoir ça en tête.

© Table ronde, Clermont-Ferrand le 15 mars 2019, VIDEOFORMES 2019 - Turbulences Vidéo #106

La table ronde est accessible en video sur : http://festival2019.videoformes.com/table-ronde/

VIDEOCOLLECTIF

UNE VILLE • 3 MINUTES • UNE VIDEO



ABERDEEN BRAGA BRUXELLES CHENNAI
CLERMONT-FERRAND CUNEO GOMEL
KARLSRUHE LOUISVILLE OVIEDO OYEM
PEKIN REGENSBURG SALFORD SHANGHAI
VALLADOLID...

Plus d'informations, archives sur :

http://videocollectifs.jimdo.com

Blood Sisterhood Anne-Sophie Emard, Iran, 2018 © Photo : Videocollectif

Histoires de négresses blanches

par Alain Bourges

Voici deux séries américaines que tout oppose, tant par leur esthétique que par leur forme narrative et qui parviennent pourtant au même résultat : nous faire appréhender intellectuellement, sensiblement et émotionnellement ce qu'elles nous exposent. L'une s'appuie sur la froideur, le refus de toute séduction et la dureté des faits, l'autre nous invite à une danse aussi exubérante que désespérée. Dans les deux cas, il s'agit de ce que la sexualité fait de nous et il y a là de quoi y réfléchir longuement.

Unbelievable

Je ne sais pas si, comme le prétend Sandra Laugier dans Libération, *Unbelievable* est l'une des grandes séries de la décennie. Ce qui semble en revanche évident est qu'elle a un propos, un ton, une position clairement énoncés.

Le récit se fonde sur un fait-divers rapporté en décembre 2015 dans un long article de T. Christian Miller et Ken Armstrong, *An unbelievable story of Rape*, publié simultanément sur Propublica et The Marshall Project et qui fut couronné par le prix Pulitzer. Il a été également relaté au travers du podcast *Anatomy of the Doubt*.

Marie Adler, une jeune femme en situation difficile, déclare à la police de Lynnwood (Washington) avoir été violée au cours de la nuit, dans sa chambre d'un centre d'hébergement. On relève sa déposition, elle est examinée à l'hôpital, la police fouille les lieux, aucun indice, aucune trace n'apparaissent. Parallèlement, une série de viols similaires survient dans différentes localités de l'État voisin du Colorado. L'absence de connexion entre les services de police des différents États



Unbelievable (extrait vidéo), réal : Susannah Grant, Ayelet Waldman et Michael Chabon, 2019 © Netflix

ou même des différents comtés va être surmontée pour les seconds grâce à un hasard. Lorsque la détective Karen Duvall confie des détails de son enquête sur un viol à son mari, policier dans une autre ville, celui-ci lui répond qu'une affaire semblable est en cours dans son commissariat. Karen Duvall fait le déplacement et rencontre Grace Rasmussen, la collègue chargée de l'enquête. Les deux décident de faire équipe et de partager leurs documents comme leurs équipes.

Plusieurs centaines de kilomètres plus loin, l'enquête sur le viol de Marie est particulièrement mal gérée, voire sabotée, par les policiers de Lynnwood qui mettent en doute la parole de Marie dès sa première contradiction. Aucun indice matériel ne venant conforter ses déclarations, aucun témoin ne se manifestant, il ne reste que la parole de la victime et quelques mots de trop de proches suffisent à la ruiner. Prise dans un piège qui se resserre, Marie finit par déclarer avoir menti (ce qui



Unbelievable (extrait vidéo), réal : Susannah Grant, Ayelet Waldman et Michael Chabon, 2019 © Netflix

en soi constitue un mensonge) et se retrouve accusée puis condamnée pour fausse dénonciation. Revenir sur ses dires ne ferait qu'aggraver son cas, qu'elle dise la vérité ou qu'elle mente pour échapper à l'accusation de mensonge, la police considèrera qu'elle a menti au moins une fois. Il faudra un second hasard, ou plutôt que la série d'enquêtes du Colorado se conclue pour que Marie échappe à l'étau de la police et de la Justice.

On pourrait disserter sur la surdité des policiers masculins à la détresse d'une femme victime de viol et sur l'écoute a contrario empathique des policières, la série flirtant avec la caricature dans sa représentation trop symétrique des genres. On pourrait également constater que le schéma archi-classique de la rencontre de deux personnalités opposées qui finissent par s'apprécier est une vieille lune des séries américaines. Ici, la chrétienne Kate se heurte à Grace, la dure à cuire, comme autrefois Sonny Crockett et Ricardo Tubbs dans *Miami Vice* ou Scully et Mulder dans *X-Files*. Les USA sont le creuset des différences et de leur acceptation, du moins est-ce la mission de la télévision que de l'enseigner ? On pourrait enfin s'attendre à ce qu'une fiction offre autre chose que la reconstitution mot à mot d'un article aussi brillant soit-il. Le vrai, le scrupuleusement authentique et vérifiable, est-il ce que l'on attend d'une fiction ou même d'une simple reconstitution ? Avec *De Sang froid*, Truman Capote nous avait appris que non. Il s'agit d'en faire une leçon. *Unbelievable* y parvient-elle ?

L'absence de dramatisation est en effet le premier écueil à franchir pour le spectateur. Le premier épisode paraît long, très long, et il faut atteindre le troisième pour se laisser happer par l'histoire. C'est à dire approximativement lorsque l'enquête sur la série de viols dans le Colorado commence à s'épaissir et que, de ce fait, se crée un suspense entre l'évolution de cette enquête et la descente aux enfers de Marie. Cette lente chute, nous le devinons, ne s'arrêtera que parce que, loin de là, deux policières finiront par résoudre une autre affaire que nous savons intimement liée, ne serait-ce que par le mode opératoire du violeur.

La froideur du récit, cette absence de toute séduction qui nous retient de prime abord, est obtenue en particulier par une prise de vues très stable, aussi étonnant que cela puisse paraître. Habitués depuis des années aux caméras



Unbelievable (extrait vidéo), réal : Susannah Grant, USA, 2019 © Netflix

à l'épaule tremblotantes et à l'effet « reportage » que les cinéastes du Dogme95 [1] avaient consacré dans leur manifeste, nous avions oublié ce qu'un trépied ou une *steadycam* raisonnable apportaient à l'image. Nous nous étions laissés engluer dans un faux effet de véracité et avions abandonné à son profit une idée toute simple : la discrétion du cadre permet au spectateur de se fondre au récit. C'est ainsi que toute une génération de réalisateurs modernes a, pour des raisons économiques et stylistiques à la fois, créé un spectateur moderne, toujours un peu distant, un pied dedans, un pied dehors. Tel n'est pas le cas avec *Unbelievable* qui n'use d'aucun effet, ni de prise de vue ni de montage. C'est à peine si un accompagnement musical, souligne les plans. En revanche, durant très longtemps, on a le sentiment non pas de voir par les yeux de Marie mais du point de vue de son absence, si je puis dire. De là où elle se tient physiquement, mais où elle ne se trouve mentalement pas. Comme si les policiers s'adressaient à un être vide. Comme si le monde qui l'entourait cet être était devenu un obstacle infranchissable, un mur sur lequel elle butait.

On me tapera sur les doigts pour parler davantage de prise de vue que du sujet, les agressions contre les femmes. Depuis longtemps ces crimes et délits sont dénoncés mais peu résolus. Un mouvement récent, plus vigoureux, peut-être stimulé par les affaires DKS/Weinstein/Epstein ou les chiffres enfin accessibles de féminicides, éveille les consciences et appelle à prendre des mesures efficaces. La résurrection du terme « féminicide » est un signe. Signe que la façon de dire, ou de montrer, est aussi importante que ce que l'on dit, ou que l'on montre, Les mots sont des armes, les images sont des points de vue. L'essentiel est qu'ils soient justes. En ce sens, *Unbelievable*, dont on peut regretter le manque d'imagination scénaristique, expose son sujet avec une réelle finesse de moyens. Sans séduire, sans artificiellement dramatiser, sans s'écarter d'une certaine froideur qui mobilise davantage notre attention que nos af-

1 - Article 3 du *Voeu de Chasteté* du Dogme95 édicté par Lars von Trier et Thomas Vinterberg : La caméra doit être portée à la main. Tout mouvement, ou non-mouvement possible avec la main est autorisé. (Le film ne doit pas se dérouler là où la caméra se trouve; le tournage doit se faire là où le film se déroule).



Pose (extrait vidéo), réal : Ryan Murphy, Brad Falchuk, Steven Canals, USA, 2018 © Netflix

fects. Car le drame est déjà là, tout entier contenu dans le corps et l'âme de Marie, comme dans celui des autres victimes.

Unbelievable est un feuilleton américain en 8 épisodes créé par Susannah Grant, Ayelet Waldman et Michael Chabon et diffusé sur Netflix en septembre 2019. Il est interprété notamment par : Toni Collette, Merritt Wever, Kaitlyn Dever, Elizabeth Marvel, Bill Fagerbakke, Bridget Everett, Danielle Macdonald...

Pose, saison 2

La Reine : « (...) Moi aussi je vais descendre aux Enfers. J'y conduirai mon troupeau de cadavres que vous ne cessez de tuer pour qu'ils vivent et que vous ne cessez de faire vivre afin de les tuer. (...) Il vous était facile de me transformer en Allégorie, mais j'ai vécu, j'ai souffert pour en arriver à cette image... et même, j'ai aimé... aimé. »

Si une série comme *The Deuce* s'était illustrée par sa volonté quasi documentaire de relater la transformation sociale du milieu de la prostitution et des spectacles pornographiques à New York dans les années 70, *Pose* poursuit de façon radicalement différente sa description d'un autre milieu marginal, celui des transsexuels noirs et latinos, dans cette même ville de New York, quelques vingt ans plus tard. La première saison avait été touchante d'humanité et de pudeur, la seconde lâche les amarres et plonge joyeusement dans l'hyperbolique. Le milieu des *ballrooms* y invite. Costumes extravagants, danseurs talentueux, ambiance survoltée, les soirées conjuguent une mise en scène à la croisée du célèbre Soul Train et des défilés de mode. La chorégraphie, elle, s'inspire des photographies des magazines dits féminins. D'où l'appellation de Vogue, du nom du plus célèbre d'entre eux. C'est ainsi que la plus méprisée des communautés new yorkaise, celle du ghetto des homos et transsexuels noirs ou latinos, se forge une dignité. Le parallèle avec *Les Maîtres fous* de Jean Rouch n'est pas inconvenant, si l'on se limite au sujet, puisqu'il s'agit là-aussi de l'appropriation par une communauté méprisée des codes de ceux qui l'oppriment, les colons blancs chez Rouch, la bourgeoisie blanche chez les scénaristes de *Pose*.

Entrer dans la seconde saison de *Pose* ré-ouvre une vieille blessure. Une blessure vieille d'un an déjà, mais qui avait eu le temps de cicatriser et nous avait laissé le souvenir d'une vie artificielle, certes, mais dense d'humanité partagée. Le SIDA, oui, était là, tapis dans l'ombre, ses longs doigts crochus avaient emporté quelques belles âmes, mais les boules à facettes et la sonorisation tonitruante avaient embarqué tous ces corps noirs hypersexués dans la frénésie des *balls* et nous avec.

Brutale rupture de ton en lever de rideau. Blanca, la mère de la maison Evangelista, et Pray, le monsieur Loyal des *balls*, effectuent la traversée jusqu'à Hart Island, la fosse commune de la mégalopole. Les prisonniers de Rikers Island jouent les fossoyeurs. Après les indigents, ce sont les victimes du SIDA qu'ils enterrent par centaines. Rien n'a changé.

L'entrée en matière est éprouvante. L'épidémie prospère. L'AZT ne fait que retarder l'échéance, son coût est inabordable pour la plupart de contaminés. Les inhumations se succèdent à une cadence effarante. D'autant qu'il faut ajouter au décompte les victimes de meurtres et d'accidents, toujours fréquents dans un milieu où l'on survit de vols et de prostitution.

Pray prononce ainsi l'éloge funèbre de Candy, la mère de la maison Ferocity, assassinée par un client :



Pose (extrait vidéo), réal : Ryan Murphy, Brad Falchuk, Steven Canals, USA, 2018 © Netflix

« nous avons tant de choses à lui dire qui ne seront pas dites. Nous n'aurons plus jamais l'occasion de lui dire ce qu'elle représentait, de la remercier pour ce qu'elle nous a donné, de lui remettre le plus grand, le plus cliquant des putains de trophées pour sa contribution à notre communauté. Mais la part d'inachevé est le fardeau des vivants.

Nous sommes chargés de continuer à survivre à cette tragédie. Pour nous battre de toutes nos forces, pour protéger nos sœurs des griffes des hommes qui sont faibles, qui ont peur d'assumer leurs désirs. Aujourd'hui nous pleurons, mais demain nous ferons bloc, sans jamais perdre de vue qui vous sommes vraiment. »

Faire bloc. C'est la naissance d'Act'up, la révolte contre des autorités jugées indifférentes à l'épidémie et une église qui s'oppose à l'usage du préservatif. La communauté des *balls* se soude, trouvant en son sein des voix que l'on n'aurait jamais imaginé aussi politiques. *Die-in* au milieu d'une église, participation à des meetings, mobilisation des *ballrooms*, spectacle donné à l'hôpital, mobilisation contre une propriétaire qui veut expulser Blanca de son salon de beauté, la lutte prend toutes les formes dès lors qu'il s'agit de faire reconnaître son existence et ses souffrances. Au même moment, Madonna, la star de la pop, lance son tube *Vogue*. Elle adoube le genre au nom du show-business. La sous-culture du voguing s'intègre à la culture majoritaire. Le temps d'une mode, la moyenne bourgeoise blanche prend des cours de danse, les producteurs de spectacles recrutent leurs danseurs dans les *ballrooms*, la publicité embauche des mannequins transsexuels… C'est la reconnaissance d'un monde, au moment où celui-ci voit ses troupes décimées par l'épidémie. L'argent et une nouvelle tolérance ouvre des portes jusqu'alors closes.

Et puis soudain, avec l'assassinat de Candy, tout bascule. Du récit joyeux, on entre dans un



Pose (extrait vidéo), réal : Ryan Murphy, Brad Falchuk, Steven Canals, USA, 2018 © Netflix

étrange dialogue entre morts et vivants. Le spectre de Candy hante les visions d'un Pray hébété par la maladie et les médicaments. Elle apparaît également à sa fille Lulu. Du spectre on glisse au show spectral. On vogue sur les rives du Styx. Pray Tell, magistral crooner en habit d'argent envoûte son auditoire d'agonisants. Le Cabaret du Sida, plus brechtien que nature, swingue comme on n'a jamais osé le faire dans l'antichambre de la Grande Faucheuse.

Oublions un épisode parfaitement raté sur une affaire de cadavre d'esclave SM à dissimuler, le récit dérape magnifiquement et livre deux épisodes de pure comédie musicale avant que nous plongions dans une romance de soap-opera au cours de laquelle Blanca rencontre un maître-nageur-sauveteur sur une plage de Long Island. Elle manque de se noyer, il la sauve, elle le retrouve le soir pour une longue promenade à la clarté de la lune… Le récit part dans tous les sens. On le lui a durement reproché [2]. Qu'importe, après tout. Qu'importe que l'on zigzague d'un genre à l'autre, que l'on pique ici, que l'on fauche là, qu'on se trompe et que l'on recommence, nous sommes au *ballroom*, dans cette fête sans frein où justement, toutes les appropriations sont possibles et les outrances joyeusement revendiquées. Qu'importe aussi parce que devant la mort, la jouissance est ce qui nous tient encore à la vie. Le spectre de Candy le rappelle à Elektra.

Qu'importe encore puisque durant ces deux fois dix épisodes, l'évidence de ces communautés qui se veulent des familles, s'est doucement imposée et c'est une leçon considérable. Composées d'une mère et de ses enfants, garçons homosexuels ou filles transsexuelles arrachés à la rue, elles n'existent que par l'adhésion de chacun à la vie commune. On y entre ou l'on en sort à sa guise. Les liens, pourtant, sont tout aussi puissants

2 - https://www.lemonde.fr/culture/article/2019/08/26/pose-une-saison-2-relachee-et-brouillonne_5503011_3246.html



Pose (extrait vidéo), réal : Ryan Murphy, Brad Falchuk, Steven Canals, USA, 2018 © Photo : Netflix

que ceux du sang et personne n'osera mettre en doute le chagrin de Lulu lorsqu'elle perd sa mère Candy, ou celui de Blanca lorsque ses enfants, devenus autonomes, choisissent de vivre leur vie de leur côté. Un élégant travelling digne d'Ophüls nous la montre dînant seule dans son appartement déserté. Il n'y a pas de mère qui n'ait souffert cet abandon. À un moment de l'existence, c'est une leçon douloureuse pour toutes les familles, qu'elles soient « naturelles », recomposées ou fondées sur l'adhésion.

On peut aussi voir *Pose* comme une métaphore. Quand Madonna sort *Vogue*, elle signe sans le savoir l'arrêt de mort d'un art populaire et donne naissance à une mode élitiste. C'est ainsi que les inventions de la culture populaire sont accaparées par les classes dominantes. Avant Madonna, Janet Jackon et Queen Latifah avaient embauché des danseurs de *balls*. En 1991, le documentaire de Jennie Livingston *Paris is burning* contribua largement à la popularisation du voguing. Aujourd'hui, ce sont les Miley Cyrus ou Ariana Grande qui profitent de l'engouement ou, en France, un chorégraphe comme François Chaignaud qui puise dans cette mouvance. Bien plus et contrairement à la prédiction de Pray Tell pour lequel « Chaque génération pense être celle qui sera finalement invitée à la fête... Cela n'arrivera jamais. » Les vogueurs ne sont plus seulement invités à la fête des stars pop ou de la création contemporaine, ils créent désormais l'évènement, qu'ils soient acteurs, mannequins, chorégraphes, danseurs, rappeurs ou même productrice, réalisatrice et scénariste de série télévisée, comme, justement, Janet. *Mock* pour *Pose*.

On le sait, le capitalisme moderne intègre sa contestation et ses contestataires avec un appétit déconcertant. Le graph, l'art brut, le rock, le rap sont des exemples parmi tant d'autres de cette vampirisation culturelle. Walter Benjamin écrivait « L'appareil de production et de publication bourgeois peut assimiler, voire propager, des quantités surprenante de thèmes révolutionnaires sans mettre par là sérieusement en question sa propre existence ni l'existence de la classe qui le précède. Ceci reste en tout cas aussi longtemps qu'il est approvisionné par des routiniers, même des routiniers révolutionnaires » [3]. Et c'est ainsi que la famille Evangelista se désagrège : Damon part en tournée en Europe avec une compagnie de danse, Angel pose pour des compagnes de publicité chic, son amoureux Popi lance une agence de mannequins, quant à Lulu, la rescapée de la maison Ferocity, elle reprend ses études là où elle les avait abandonnées. Il est possible de penser que l'histoire des séries télévisées a connu la même trajectoire et on trouve l'exposé dans *Pose*. Productions culturelles mineures auxquelles on déniait toute importance artistique (en France particulièrement), les séries télévisées ont été reconnues il y a seulement vingt ans comme des œuvres dignes d'intérêt et mises à la disposition des classes supérieures par les chaînes payantes. La gentrification s'est faite au prix d'une massive inflation budgétaire et d'une aseptisation formelle (réduction du nombre d'épisodes, abandon de certains traits de l'écriture sérielle, prédominance du feuilleton…). La post-télévison s'est imposée, nous savons ce que nous y avons perdu.

Vers la fin de la saison, Pray Tell est le premier à se rendre compte de la récupération en cours et appelle à ré-inventer le voguing pour y échapper, en intégrant par exemple le hip-hop, voire même, à son corps défendant, le play-back. Car le voguing n'est pas simplement un divertissement ou une forme de danse, c'est une culture, un mode de vie, un monde. Le monde des *Houses*.

« Houses are home to all the little boys and girls who never had one, and they keep coming every day just as sure as the sun rises » [4] disait -il. Est-ce bien certain, encore ?

Pose est un feuilleton américain créé par Ryan Murphy, Brad Falchuk et Steven Canals. Il est diffusé sur FX depuis 2018 et interprété notamment par : Mj Rodriguez, Dominique Jackson, Indya Moore, Billy Porter, Sandra Bernhard, Ryan Jamaal Swain, Dyllón Burnside, Hailie Sahar, Angel Bismark Curiel, ...

© Par Alain Bourges, 2019
- Turbulences Vidéo #106

3 - Benjamin W., 1969, Essais sur Bertold Brecht, trad. de l'allemand par P. Laveau, Paris, Maspero, 1978.

4 - « Les maisons abritent tous les petits garçons et filles qui n'en ont jamais eu et continuent à venir tous les jours aussi sûrement que le soleil se lève. »

Du Parasitisme considéré comme un des Beaux-Arts

par Gilbert Pons

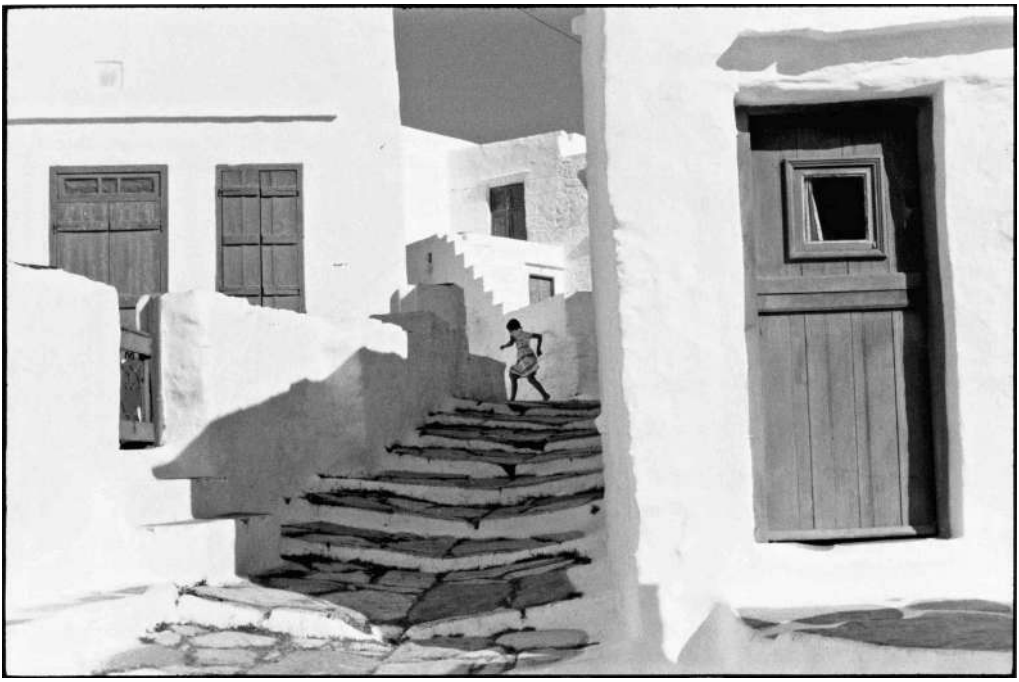
En 1953, le jeune Robert Rauschenberg avait demandé à Willem de Kooning, l'un des ténors de l'expressionnisme abstrait, de lui confier un dessin afin de le gommer ; contre toute attente, celui-ci avait accepté et même approuvé Erased de Kooning Drawing[1].

1 - « Cela me parut une œuvre d'art tout à fait légitime, obtenue après un effaçage. » (Robert Rauschenberg, *Conceptual art and conceptual Aspect*.)

Plus timide, Isabelle Le Minh a privé de leur motif principal certaines photographies d'Henri Cartier-Bresson, parmi les plus emblématiques de son art.

Faire disparaître un personnage majeur tombé en disgrâce, du moins sa présence sur une photographie, est une manipulation où les soviétiques sont longtemps passés maîtres, spécialement lors des Grandes Purges staliniennes ; il s'agissait d'effacer la trace d'indésirables témoins du passé au moyen de truquages afin de le rendre conforme à l'image voulue par le parti. Orientée par d'autres objectifs, aidée par des instruments plus efficaces que les vieux ciseaux d'Anastasie ou leurs avatars, cette manœuvre éprouvée a fait florès chez quelques artistes contemporains [1], Isabelle Le Minh notamment à laquelle les Éditions Dilecta, soutenues par la Galerie Christophe Gaillard et le Frac Normandie Rouen, viennent de consacrer un catalogue luxueux, d'une rigueur austère, glacée même, impression que renforcent le format car-

1 - Le jeune et facétieux plasticien hongrois Bence Hajdu a pris pour terrain de jeu les reproductions de quelques œuvres très connues et a escamoté les personnages afin de donner au fond le premier rôle, d'en faire saillir les lignes de force.



Sifnos, 1961 © Henri Cartier-Bresson



Série Trop tôt, trop tard, after Henri Cartier-Bresson, 2007 © Isabelle Le Minh



Hyères, 1932 © Henri Cartier-Bresson



Série Trop tôt, trop tard, after Henri Cartier-Bresson, 2007 © Isabelle Le Minh

ré de la couverture et son aspect argenté [2], c'est également le cas de la typographie ; chose paradoxale, du reste, car loin qu'y soit promue la photographie argentique, jugée sans détour obsolète, ce sont des moyens plus actuels, plus souples et moins durables, qui sont mis à contribution et célébrés.

À quoi bon prendre le risque d'innover, à quoi bon se fatiguer, quand il suffit de reproduire les œuvres de grands photographes, en y mettant son menu grain de sel toutefois, ou plutôt en supprimant celui qui en faisait la saveur, pour bénéficier de l'enviable statut de plasticien éclairé, je veux dire de déconstructeur ? À quoi bon ajouter quand il est pour le moins économique d'éliminer, proposant au passage une application modernisée, et même postmodernisée, du « rasoir d'Ockham [3] » ? En intervenant à partir d'œuvres célèbres du passé, Isabelle Le Minh s'inscrit, comme tant d'autres, dans la descendance du contestable, mais peu contesté, appropriationnisme [4], courant à la méthodologie élémentaire, et particulièrement rentable pour quelques-uns de ses membres, né aux États-Unis vers la fin des années 70 sous l'impulsion de Douglas Crimp, un critique et historien d'art aussi influent que retors. Parce qu'elles me paraissent symptomatiques de son approche, parce qu'elles font saillir également certains travers de la critique d'art pratiquée aujourd'hui, je m'arrêterai particulièrement sur les amputations, les coups de scalpel numériques, si on préfère, que cette artiste bien en cour a fait subir à diverses photographies fort connues d'Henri Cartier-Bresson.

Trop tôt, trop tard [5], en l'occurrence « trop tard » suffisait, le titre de la série qui a attiré sur Isabelle Le Minh l'attention d'un galeriste en vue et de quelques bureaucrates, est un évident pied-de-nez au culte de « l'instant décisif ». L'ironie, ou ce qui en tient lieu dans la langue de bois très précieux de ces plumitifs, est une disposition réputée nécessaire aujourd'hui pour que soit reconnue la pertinence, ou plutôt l'impertinence, des œuvres ressortissant à l'art contemporain.

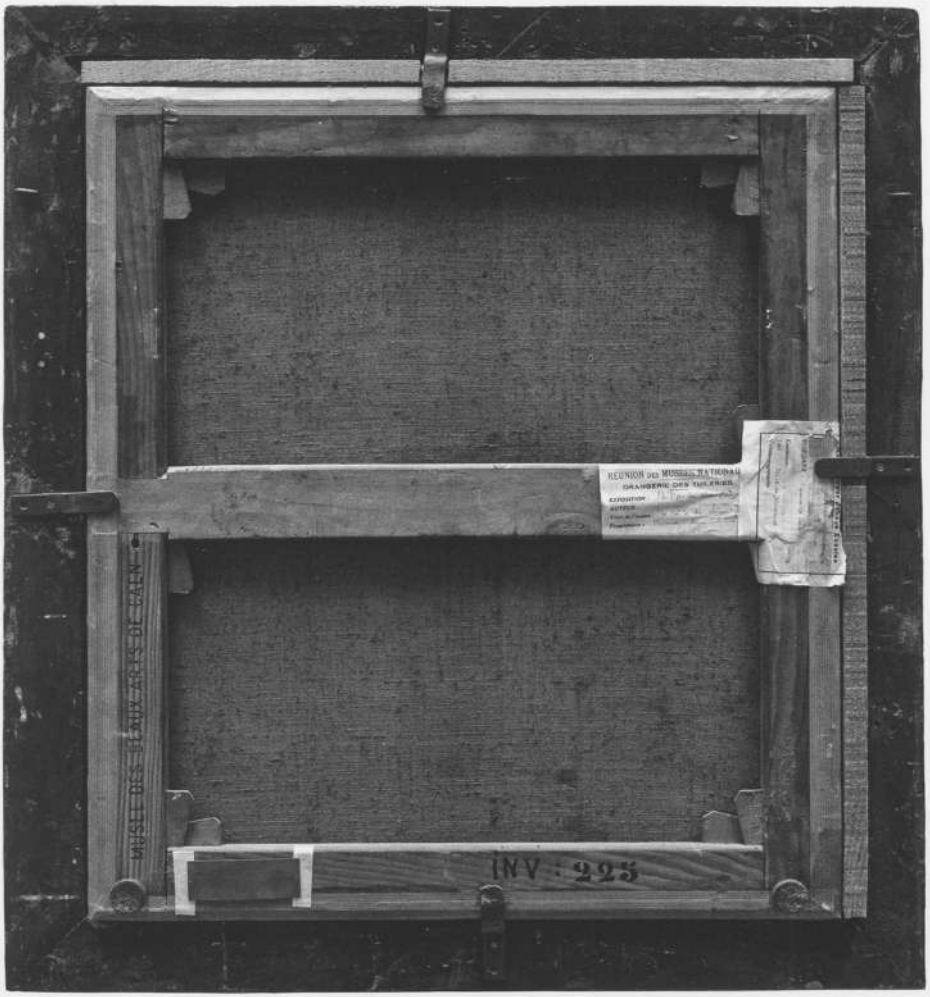
Hypothèse : ce serait moins parce qu'ils lui ont paru envahissants qu'elle a escamoté ces personnages dont la miraculeuse présence à l'endroit choisi par l'homme au Leica est comme la signature, que dans le but d'imaginer les impressions éprouvées par ce perfectionniste en occupant l'endroit précis où il attendait qu'un événement fortuit vienne animer le décor. Les confidences livrées par l'artiste dans l'ouvrage démentent néanmoins cette conjecture favorable. À l'en croire, les performances de la photographie numérique, son aptitude indéfinie à la retouche des images, rendraient caduc le dogme surfait de « l'instant décisif », et superflu le liseré noir ceignant les tirages du maître et de ses disciples ; à quoi bon soigner le cadrage au moment du déclic lorsque l'on peut, à tête reposée, le refaire devant l'écran de son ordinateur et à moindres frais. On le voit, les raisons avancées sont d'ordre pragmatique, mais inopérantes, car si Cartier-Bresson était soucieux de préserver la composition de ses photos, c'était afin de parer à la désinvolture des metteurs en page de journaux et de magazines retaillant ses clichés sans vergogne pour les conformer aux impératifs du jour. Qu'est-ce que cette expulsion, en définitive, sinon

2 - Forme, taille et couleur calquées sur la fameuse collection *Time-Life*, consacrée dans les années 70 aux différents domaines de la photographie, une façon comme une autre de prolonger la mécanique appropriationniste ! Fabriqué avec une pellicule, le ruban de Möbius ornant la couverture est symptomatique du contenu de l'ouvrage.

3 - «Il ne faut pas multiplier les entités sans nécessité.»

4 - Cf. Gilbert Pons, *Du plagiat dans les arts plastiques*, La Revue littéraire, n° 62, mars-avril. 2016, p. 75-98

5 - Allusion au documentaire éponyme de Jean-Marie Straub & Danièle Huillet (1981).



CHAMPAIGNE Philippe de

Bruxelles 1602 - Paris 1674
Le Voile de Véronique
Acquisition du musée, 1825. Inv. 22. 5

Dès le Moyen-Age la "Vera Icona" fait partie de ces emblèmes dont la dévotion procure d'importantes indulgences. Elle apparaît comme une représentation du Divin fait homme, chère à la doctrine de la Contre-Réforme catholique. Avec le trompe-l'oeil des écoinçons, le portrait du Christ, tableau dans le tableau et miroir de l'homme, dégage le rôle important que le XVIIe siècle accordait à la peinture pour diffuser la religion. Au XIXe siècle, on préférait déjà attribuer le tableau à Nicolas de Plattemontagne.

une sorte de recadrage hypocrite qui abandonnerait la périphérie pour sévir à l'intérieur même de l'image, camouflant au passage la plaie, je veux dire comblant l'espace vide occasionné par la mutilation à l'aide d'outils informatiques, beaucoup plus faciles à manier bien sûr que ceux habituellement employés par les réparateurs lorsqu'ils reconstituent de façon plausible les parties manquantes ou abîmées d'un tableau.

S'ils déclassent un appareil tenu à tort ou à raison pour archaïque, les progrès du matériel ne laisseraient pas intacte non plus l'œuvre de son légendaire utilisateur. Ces figurants tombés à pic pour donner aux photographies de Cartier-Bresson leur savant équilibre, leur charme anecdotique, leur nécessité si précaire, ils seraient donc de trop désormais ; c'est ainsi que l'on peut comprendre la décision de les chasser de ses photographies et de bannir par la même occasion ce qui en fait le charme : l'opportune rencontre, le hasard complice, ce que les Grecs nommaient *καιρός*. Mais c'est peut-être aussi l'auteur tant célébré qui, des années après sa mort, encombre encore le présent au point qu'il serait devenu nécessaire de se débarrasser de lui, mais en douceur, par la bande, afin de ne pas s'aliéner les gardiens du temple, qui sait, ils pourraient être utiles plus tard… Ce rapport difficile, et même conflictuel, des nouveaux venus avec les géants de l'art n'a rien de neuf, il jalonne l'histoire de la peinture, de la musique, de la littérature, du cinéma... Désireux de marquer leur territoire, ou de l'agrandir, les esprits soucieux d'indépendance, de notoriété surtout, s'en prennent d'ordinaire aux artistes consacrés, à ceux du moins qui les précèdent, parfois avec violence, parfois plus prudemment. Résolu à garder ses distances avec le prestigieux chasseur de temps forts qui avait fondé *Magnum* en 1945, Raymond Depardon, qui en faisait d'ailleurs partie depuis 1979, préférait crânement insister sur l'importance des temps faibles. « J'ai l'impression que j'ai des points faibles en photo, du moins dans l'optique de l'école française de l'instant décisif. Je sais qu'elle est importante, la fraction de seconde, mais, moi, je me sens plus proche de gens comme Walker Evans, Robert Frank. Leurs photos pourraient être prises une seconde après, une seconde avant. Ce n'est pas ça qui est important. Il y a tout, le cadre, la lumière, l'air, l'atmosphère, l'espace. Ça ne repose pas entièrement sur l'instant décisif. » (*Raymond Depardon éclairage intime*, entretien avec Michel Nuridsany, artpress, n° 86, nov. 1987, p. 5.)

Comme la plupart des reporters, Cartier-Bresson était un photographe de plein vent ; qu'il fût en service commandé ou en vacances, il voyageait avec le minimum de bagages et confiait volontiers son besoin d'être disponible : « Je marchais toute la journée l'esprit tendu, cherchant dans les rues à prendre sur le vif des photos comme des flagrants délits. » (*L'imaginaire d'après nature, « L'instant décisif »* (1952), Fata Morgana, 1995, p.18). Comme la plupart de ses collègues qui, disciplinés, observent à la lettre le protocole d'enregistrement de ce qui a été résolu au préalable, Isabelle Le Minh est du genre casanier ; quand elle ne se lance pas dans une monotone série de portraits d'objectifs vintage, un mortifère alignement d'objets désaffectés, en révérence ostensible à la grisaille des séries de châteaux d'eau, de silos, de hauts fourneaux à l'abandon photographiés suivant une règle immuable par Bernd et Hilla Becher, défunts chefs de file de la sinistre école de Düsseldorf, elle préfère demeurer confinée dans son bureau où, d'un simple clic sur le clavier de son ordinateur, les images faites par d'autres sont mises à sa portée, c'est de la photographie en vase clos, une espèce de recyclage, tout le contraire de ce



Abandoned Paintings, 2012; d'après ***Le Serment des Horaces*** (David, 1784) © Bence Hajdu

qu'on appelle sérendipité [6] : « (…) le journaliste travaille à partir du réel et l'artiste à partir de l'art. » (Michel Nuridsany, entretien avec Denis Roche, artpress n° 98, déc. 1985, p.5), formule arbitraire et péremptoire d'un grimaud arrogant censée clouer le bec à son interlocuteur dubitatif, un photographe, lui. Il est évidemment plus facile de démarquer l'entreprise besogneuse des taxinomistes teutons, qui ont fait de l'inventaire le substitut de l'invention, que l'inimitable talent de *l'œil du siècle* (Pierre Assouline), plus confortable aussi de gloser sur des œuvres élaborées à partir de concepts que sur des instantanés qui doivent leur puissance esthétique aux seul génie de leur auteur. « Il y a des travaux de plasticiens qui traitent du problème de la représentation photographique comme d'un programme, et je les trouve toujours ennuyeux, parce qu'ils me parlent de notions et de concepts, parce qu'ils sont programmatiques et prennent la réalité comme on passe un engin au banc d'essai. J'ai le sentiment qu'on m'y mâche le travail. » (Arnaud Claass, *Edward Weston ou le corps en expansion*, Les Cahiers de la Photographie, n° 4, 1981, p.28).

Que se cache-t-il derrière une œuvre d'art ? La réponse proposée par Isabelle Le Minh (*Tableaux*, 2003) est à la fois simpliste et empruntée, elle se borne en effet à rejoindre, sans y rien changer ou presque, l'une des thématiques de son collègue Philippe Gronon ; tout bêtement, il s'agit d'aiguiser la curiosité du spectateur, ou de mettre en scène sa frustration, en ne montrant que le dos de quelques toiles d'artistes célèbres. C'est bel et bien à un retournement que l'on a affaire, mais au sens littéral, celui que pratiquent régulièrement restaurateurs et experts sans se vanter pour autant, et pour cause, de ce procédé banal. En mettant sa virtuosité au service d'une intention assurément moqueuse, un spécialiste du trompe-l'œil comme le flamand Cornelius Gijsbrechts pratiquait déjà ce rituel d'inversion au XVII[ème] siècle. Avec trois cents ans de retard et le concours, point essentiel aujourd'hui, de la présumée plus-value du concept et du soutien de gratte-papier complaisants, des tâcherons obsessionnels, ou opiniâtres, lui ont emboîté le pas !

6 - Forgé par Horace Walpole, en 1754, ce mot fait florès aujourd'hui, il désigne l'aptitude à trouver ce qu'on ne cherchait pas. Cf. Louis de Mailly, *Les aventures de trois princes de Serendip* (1719), Éditions Thierry Marchaisse, 2011 ; Danièle Bourcier et Pek Van Andel, *La Sérendipité. Le hasard heureux*, Hermann, 2011.

« Le monde est plein au point qu'on y suffoque » affirmait non sans aplomb Sherrie Levine [7], qui n'hésitait pourtant pas à ajouter des dizaines de doublons juteux à ce qu'elle tenait pour les œuvres phares d'illustres confrères. Christophe Gaillard, organisateur de cette exposition au titre prétentieux, a dû se rappeler cette saillie de l'artiste américaine car la mise en espace des tirages est tellement aérée, et ceux-ci tellement creux, que le vide les séparant tient tête aux œuvres mêmes ; le caractère high tech du lieu n'apporterait-il pas une justification architecturale à cette célébration assez vaine de la vacuité ?

© Par Gilbert Ponce, novembre 2019
- Turbulences Vidéo #106

Article à propos de *After Photgraphy & Beyond* (Isabelle Le Minh)

7 - «Cinq notes» (1981), in Germano Celant, *Inexpressionnisme. L'art au-delà de l'ère postmoderne*, Adam Biro, 1989, p. 356.

Focus sur Vincent Ravalec

par Sigrid Coggins

Vincent Ravalec, réalisateur du tout premier long métrage en réalité virutelle : *FanClub.* Ce film 360° de 55 minutes a été présenté dans le cadre du programme « Réalité Virtuelle » proposé par Sigrid Coggins dans le cadre de VIDEOFORMES 2019. Sa rencontre avec le réalisateur au festival Immersity d'Angoulême a été l'occasion de recueillir son retour d'expérience dans le domaine de la réalisation en vidéo 360°.

Vincent Ravalec : Je vais essayer de vous parler de mes 5 ans d'expériences, de réflexions et de mise en pratique sur la narration en VR, en prises de vues réelles et avec une ambition de fiction. Je viens principalement du récit cinématographique, ce qui implique un certain parti pris. C'est ce parti pris que j'ai essayé de développer, avec une question : la VR pouvait-elle supporter un récit long, avec des comédiens, et apporter quelque chose de supplémentaire ou de différents par apport au cinéma.

Quelle est la particularité du cinéma par apport à la VR ?

Dans le récit cinématographique, vous avez un déroulé qui est un déroulé causal, dans un espace-temps logique, avec un début et une fin, qui raconte une histoire, qui se déploie sur un écran en deux dimensions, qui va d'avant en arrière. Avec un passé et un futur et un temps présent qui est le temps de la narration. Le langage cinématographique récrée de manière artificielle ce que fait votre œil et votre cerveau dans la vie quotidienne, c'est-à-dire des focus. Cette variation de distance sur telle ou telle partie de la scène produit le montage tel que nous le connaissons. Les comédiens qui jouent dans un film ont appris à composer avec cette fonctionnalité. C'est grâce à cela que sont mis en relief les *inputs* que va délivrer le comédien, qui vont emmener l'histoire, nous apporter des émotions, éveiller notre sensibilité, nous faire rire, ainsi de suite. Le jeu des comédiens s'appuie sur une chose, primordiale, que j'ai mis un peu de temps à comprendre quand j'ai commencé à réaliser, c'est qu'il existe un langage inconscient du visage, qui est immédiatement capté par l'inconscient du spectateur. Cela fonctionne sur des mimiques, des configurations immédiates, que votre œil dé-



Vincent Ravalec © Photo : Sigrid Coggins

code, que votre cerveau n'analyse pas et qui un peu comme la toile de fond d'un maquillage. C'est vraiment le b.a-ba pour votre œil de spectateur, et surtout d'un spectateur moderne aguerri qui a l'habitude de voir des multitudes d'images. Dès qu'il voit des comédiens, il capte un langage qui vient s'inscrire sur le visage et la gestuelle des comédiens. Mais le visage est très important, car il y a quelque chose de l'ordre des neurones miroirs qui font que d'un seul coup, vous allez avoir une empathie qui se doit d'être immédiate. Je précise cela parce que c'est un des écueils que j'ai eu en VR pour l'instant du fait du manque de définition de l'image. C'est le premier problème auquel j'ai été confronté qui va probablement s'amoindrir et s'estomper complètement plus la technique / technologie va être performante.

Tu penses que le manque de définition de l'image impacte la narration et le jeu des comédiens ?

Oui, et d'autant plus sur une forme longue. Car ce manque vient malheureusement impacter cette empathie. Aujourd'hui l'œil du spectateur est habitué à des images hyper définies en 8K et d'un seul coup, il se retrouve avec une image pixélisée qui l'oblige à reconstruire une partie de l'image. Ce que votre œil voit, est quelque chose d'imprécis et assez flou. Votre cerveau reconstruit en permanence une réalité à partir des photons qui arrivent dans votre rétine.

Et pour ce qui concerne l'aspect purement narratif, quel a été le cheminement ?

Donc quand vous avez ce récit cinématographique, je suis parti sur cette base-là, et très vite, je me suis dit qu'il fallait que j'aille chercher dans d'autres médias, des médias avec lesquels j'étais



Fan Club, réal : Vincent Ravalec, 2018 © Photo : a_BAHN



Fan Club, réal : Vincent Ravalec, 2018 © Photo : a_BAHN

moins familier notamment le théâtre et le jeu vidéo, qui étaient deux autres médias qui sont proches du cinéma, mais qui utilisent des grammaires différentes. Le jeu vidéo joue sur des émotions basiques, sur la réactivité. Ils ne sont souvent pas en prise de vues réelle, mais comme ils jouent sur un système de réactivité qui est un peu plus brutal, on n'a pas forcément besoin de cette netteté de l'image. Le théâtre est aussi intéressant pour la réflexion VR, parce que vous avez des vrais gens qui sont face à vous et dans la VR vous allez avoir l'impression de vrais gens qui sont face à vous, c'est un peu le principe. Donc c'est deux médias sur lesquels je me suis penché, en sachant que ce qui m'a le plus intéressé ce sont aussi la notion de chemin critique dans le jeu vidéo, où on arrive en fait a emmener le spectateur / joueur, en lui laissant penser qu'il est lui-même l'artisan et le décideur de ce chemin alors qu'en faite on le guide à la manière d'un toréador qui guide un taureau dans l'arène en l'attirant grâce à des stimulis. Donc, pour résumer, je me suis appuyé sur une réflexion qui est une réflexion cinématographique en essayant de lui adjoindre du jeu vidéo et du théâtre. Fort de ça, en cinq ans dans la petite structure dans laquelle je suis partie prenante notamment avec mes enfants, on a eu un gros projet qui s'appelle *Fan Club* qui est un long court métrage avec des comédiens, et on a fait plein de petits films à côté, on a fait une soixantaine de films *corporate* qui sont des films de découverte métier ou de prévention où il y a des comédiens qui jouent et qui expliquent des situa-



Fan Club, réal : Vincent Ravalec, 2018 © Photo : a_BAHN

tions, qui parlent à la caméra et aussi qui sont en situation réelle. On a fait une action de prévention et un peu publicitaire avec *TVWA* pour la SNCF qui met aussi en scène des comédiens et on a fait deux films où on a une comédienne qui ne parle pas, mais par contre qui danse pour l'Opéra de Paris. Donc tout ça nous donne un petit panel où j'ai pu essayer des choses, voir ce qui marchait ou ne marchait pas.

Cela t'a amené à te poser la question d'un autre paramètre ?

Oui, assez vite je me suis fait la réflexion que hormis ce problème de netteté de l'image, qui n'était pas un petit problème, l'autre problème que j'ai aperçu c'est que la VR vous met dans une situation de réalité ou vous êtes à proximité d'un corps qui n'est pas le vôtre, ce qui n'est pas le cas au théâtre. Au théâtre vous avez quand même la limite de la scène, et vous n'êtes pas collé au comédien. Pour *Fan Club* par exemple, j'ai fait ***a posteriori*** un questionnaire où je posais la question à des gens « est-ce les comédiens étaient trop prés ? Trop loin ? Est-ce que ça vous a plu ? Gêné ? etc ». C'est évident que je n'ai pas un panel de data suffisant, mais c'est très varié et très subjectif, ça dépend des gens. Je me suis donc demandé pourquoi j'avais des réponses aussi différentes. En fait, le truc qu'il vaut voir, en VR vu que vous avez cette personne en face de vous, c'est ce qu'explique la proxémie. Suivant la culture et les gens elle n'est pas la même, voire d'une personne à l'autre. Il y a des gens que cela ne dérange pas qu'on les serre de près, voire qu'on les colle, ou qui ont l'habitude de toucher les autres, et d'autres qui ont horreur de ça. Donc, là, c'est plus de la subjectivité, c'est singulier selon les individus. Ce n'est pas un petit détail, il faut en tenir compte quand vous aller organiser votre mise en scène en VR.

Et l'autre spécificité ?

Quand vous filmez en VR, vous êtes confrontés à un autre problème encore, et qui n'est pas un petit problème. Le récit cinématographique s'appuie sur une grammaire très précise, dans un espace séquencé en 2D. Or, en VR vous avez une sphère



Fan Club, réal : Vincent Ravalec, 2018 © Photo : a_BAHN

dont vous pouvez difficilement rompre l'espace, en tout cas dans le volume qui est intrinsèquement la sphère VR… Je ne suis pas un monstre de physique optique, mais on m'a expliqué que c'était antinomique avec la VR, vous ne pouvez pas rentrer dans l'image sinon vous cassez cette structure qui donne l'impression de 3D et de vérisme. Vous êtes alors cantonnés à une sphère globalement. Je fais tout de suite une petite digression : pendant qu'on faisait *Fan Club* sont arrivés quelques *softs*, notamment une loupe, ce qui permet de faire un zoom dans cette sphère sur une partie de l'image, ainsi vous avez par exemple le visage d'un comédien qui grossit et qui vient comme un médaillon. Le problème, c'est que vous vous retrouvez dans une boule, dans laquelle vont se mouvoir des gens qui vont venir impacter le physique de la personne qui regarde, quel que soit le regard, qu'il soit subjectif ou omniscient. Ça ne change pas tellement les paramètres, car à un moment donné, la personne qui a le casque est à l'intérieur de la sphère et va ressentir les gens qui avancent vers lui avec une impression de vérisme qui de toute façon va venir l'impacter physiquement. C'est quelque chose évidemment dont on s'est servi en VR au début, les premiers films en VR qui sont sortis, c'était assez spectaculaire, avec des effets de mouvements, que ce soit des comédiens ou des montagnes russes, notre corps ressentait des proximités qui venaient affecter notre sensibilité. Donc, il va falloir jouer avec ce paramètre en sachant que l'atout de la VR, c'est cette force physique que vont voir



Fan Club, réal : Vincent Ravalec, 2018 © Photo : a_BAHN

les comédiens et en même temps que c'est assez *touchy* parce qu'on ne peut pas découper les comédiens comme on le fait dans un film classique, on ne peut pas non plus avoir cet espace scénique du théâtre, qui est loin du spectateur : en fait, avec la VR, le spectateur, quoi qu'il en soit, est à l'intérieur de la scène. C'est vraiment la spécificité de la VR, mais l'idée d'immersion est quelque chose de particulier et dont on va devoir tenir compte dans la manière dont on va penser et l'écrire, mais aussi après la mise en scène pour essayer d'imaginer le résultat.

Quand on vient du cinéma classique ou même du théâtre, c'est assez déroutant. Il y a quelque chose de singulier dans l'écriture VR qui tient aussi à cette spécificité, qui est une évidence, c'est qu'on est dans une sphère. Normalement, quand vous arrivez sur un plateau, vous vous demandez quel est ce cadre. Or, il ne faut plus penser en cadre, mais en sphère. Quand j'arrive sur un tournage VR, vu que j'en ai fait un paquet en trois ans, je ne pense pas en images fixes qui vont se succéder, mais en boules dans lesquelles des personnages vont évoluer et vont s'approcher et se reculer par rapport moi. Ça n'a l'air de rien, mais si vous voulez tourner en prise de vue réelle avec des vrais comédiens, c'est le premier *switch* mental qu'il faut faire. C'est de se dire que vous allez avoir des trucs qui bougent, qui vont avancer et reculer, mais pas trop, car s'ils se reculent trop vous perdez leur présence, et s'ils avancent trop vous êtes en limite de *stitchs* (c'est-à-dire la manière dont on va coudre les camemberts de l'image. À chaque fois qu'un comédien ou une comédienne passe trop prés de la zone dite de *stitch*, on ne peut pas *switcher* car ça crée un effet fantôme qui rend la prise de vue inutilisable. Donc vous avez une limite qu'on évalue à environ 90 centimètres de la caméra et vous avez aussi une limite de fond qui fait que si le comédien est trop loin, il n'a strictement aucun impact. Vous avez une scène circulaire dans laquelle les comédiens peuvent évoluer sachant maintenant que vous quand vous allez penser votre mise en scène vous allez mettre votre caméra ici et vous allez voir et essayer d'imaginer un peu ce que ça donne.

Une autre spécificité encore, je pense de la VR, c'est le manque de recul qu'ont votre œil et votre cerveau. Que ce soit au théâtre ou au cinéma, vous avez tout de même quelque chose qui est loin de vous, et vous avez un léger temps qui fait que votre conscience réflexive peut se mettre en place. Vous avez forcément le filtre de quelque chose qui est de l'ordre de l'intellect qui va analyser et enregistrer des images avant de réagir. Quand vous êtes en VR vous avez quelque chose qui vient vous taper dans le cerveau directement, et quand ça vient vous taper dans le cerveau sans filtre, vous le ressentez comme quelque chose d'instantané et à priori quelque chose de réel. Je pense qu'on n'est pas dans le même mécanisme de spectateur mais dans quelque chose de plus réactif, immédiat, un peu comme le jeu vidéo.

C'est quelque chose de spécifique à la VR, il n'y a pas d'équivalent et il n'y a qu'elle qui fait ça. Le problème, c'est qu'avec la VR, on est en concurrence directe avec ces autres médias. On est face à des gens qui sont des spectateurs et des scénaristes amateurs aguerris, puisqu'ils ont regardé des films et des séries depuis leur enfance, des publicités depuis des années, et tout ça dans une super qualité, avec un langage cinématographique qui va à toute allure et qui s'est accéléré. Je ne sais pas si vous savez, mais le nombre de plans par films en 20 ans a été multiplié par deux ou trois ! On est dans un filme qui pulse, qui est arrivé aussi avec le montage numérique, et les gens voient de plus en plus d'images.



Fan Club, réal : Vincent Ravalec, 2018 © Photo : a_BAHN

On peut même penser qu'avec l'épigénétique, les générations ont dans leur ADN une manière de comprendre tout de suite ce langage et d'y coller instantanément. Avec le langage VR, en fiction narrative, il faut que le spectateur retrouve ses marques, d'autant que parmi ses multiples expériences VR, il a probablement vu des expériences VR de nature différentes, qui fonctionnent avec des postulats différents et des tentatives différentes de narration (animation, film horreur, expérientiel).

Pour ma part, je me suis focalisé sur quelque chose de narratif, c'est le parti-pris du départ, celui de *Fan Club* en tout cas. Est ce que la VR peut fonctionner ? Quand on a commencé le projet *Fan Club* c'est évident que toutes ces questions-là étaient en tête et le seul truc à faire c'était d'essayer, de mettre des comédiens devant la caméra, de voir le résultat quand ils jouaient. J'ai donc pris de bons comédiens qui étaient à la fois des comédiens de cinéma et de théâtre.

Un film de cinéma a trois moments où il s'écrit : au moment du scénario, du tournage et du montage. Alors que fait le réalisateur ? Il arrive, il a un scénario et a déjà une idée de comment ça va swinguer. Il sait que quand les comédiens vont jouer ce n'est pas hyper précis, puisque le montage va changer ça, mais il commence déjà à faire son découpage et à orchestrer tout ça. En plus, il est sur le plateau, il voit le retour vidéo. Il sait tout de suite s'il a le truc qu'il cherche ou pas. Quand vous êtes en VR, vous êtes cachés et vous essayez d'avoir un retour : ce retour ne marche pas, ou alors vous avez une image toutes les 30 secondes, et, côté



Fan Club, réal : Vincent Ravalec, 2018 © Photo : a_BAHN

écoute, vous entendez avec le casque, mais qui ne marche pas non plus très bien, des bouts de dialogue. Et par là-dessus, vous avez des comédiens qui eux sont livrés à eux mêmes !

Un comédien, c'est une question d'énergie. Soit c'est un comédien de théâtre et vous vous appuyez sur le public qui va vous renvoyer quelque chose, soit c'est un comédien de cinéma qui arrive avec une sorte de sixième sens qui fait qu'il est aligné au bon endroit, vis-à-vis de la caméra. C'est pour ça qu'on dit qu'il y a des comédiens que la caméra aime bien… et d'autres non. C'est mystérieux, la première fois qu'on a mis Alain Delon devant une caméra, il avait ce truc-là. Mais là on a juste 6 petits trous dans une boule qui ressemble à un robot et il n'y a ni le réalisateur, ni la caméra avec l'objectif. Les comédiens sont interloqués. En plus, ce n'est pas découpé, donc on part forcément sur des plans-séquences assez longs, même si pour *Fan Club* je me suis permis de découper plus que les films en VR que je connais. Mais ça reste assez peu découpé, et il n'y a personne pour impulser le tempo. *Fan Club* a été expérimental jour après jour : les comédiens découvraient le média, moi, j'essayais d'impulser un truc, mais de manière pas forcément encore au point, car c'était la première fois. Donc on a fait plein de sortes de scènes. Sachant que là, en tournant avec des comédiens, l'objectif est d'avoir des émotions. Les moments dans *Fan Club* où je trouve qu'il y a vraiment une plus-value, de l'émotion, sont les moments où on



© Photo : a_BAHN

s'est rapprochés du théâtre et où la caméra est fixe, où on est à côté des comédiens. On assiste à ce qu'ils ressentent, et l'émotion fonctionne très bien, parce que cette notion de proxémie qui pourrait être gênante devient alors un plus. C'est comme si on buvait l'émotion des comédiens, peu importe qu'ils ne soient pas tout à fait nets, peu importe : vous êtes avec eux, et ce moment d'émotion intègre l'énergie dégagée par les comédiens tout comme au théâtre. Vous faites corps avec la situation, et, à mon sens, ça vous permet de mieux la ressentir. Cette notion de proximité est l'aspect le plus difficile à gérer, une fois bien sûr que vous avez un bon scénario et de bon comédiens.

Cette notion de proximité est dure à évaluer, mais on peut trouver trois paramètres :

Le premier paramètre, c'est la distance latérale.

Le deuxième paramètre, c'est la distance verticale : à quelle hauteur vous êtes, et ça change tout. Si vous êtes trop bas ou trop haut, ce n'est pas pareil. À dix centimètres près, expérimentateur va avoir l'impression d'être près des comédiens, juste ce qu'il faut, tandis que si vous êtes trop près, il va être gêné dans sa proxémie. Et si vous êtes trop loin vous perdez le truc. Idem, quand vous êtes en hauteur, vous avez l'impression d'être dissocié comme si vous flottiez au-dessus de votre corps. Si vous êtes trop bas, vous avez l'impression de ne plus faire partie de la scène, qu'on vous a oublié ! Mais dans certains cas, c'est ce qui marche aussi. Sur *Fan Club* les choix n'ont pas été déterminés au petit bonheur la chance, je m'étais entrainé avant, mais… vu le temps qu'on avait, vu que je faisais une prise à la fois, vu que c'était un challenge où je voulais faire un film d'une heure en 6 jours, en plus en VR, et avec tous les problèmes techniques, et le tout en plein hiver, réussir à gérer l'endroit où vous posez vos caméras n'est pas facile à faire ! C'est évident qu'il y a un peu de marge de manœuvre, et à chaque fois je me disais « je la mets là, ou je la mets là » mais il reste un aspect un peu hasardeux.

Le troisième paramètre que vous pouvez gérer, c'est le mouvement de la caméra. Quand j'ai commencé à faire de la VR, on m'a dit « ce n'est

pas possible de faire du mouvement, ça rend malade ». À l'issue des projections, on a posé la question sur le 55 minutes et très peu de gens ont été malades, en tout cas sur les retours que j'ai eus. Et pourtant il y a plein de mouvements dans *Fan Club* ! Mais ce qui rend malade, c'est quand les mouvements ne sont pas bien pensés, tandis que si vos mouvements sont fluides par rapport au montage, il n'y a aucune raison que ça affecte votre proprioception.

Pour revenir à la narration, elle se joue habituellement dans un espace qui induit la causalité. Elle a un début et une fin et c'est entre ce A et ce Z qu'une narration linéaire se déroule. Ce n'est pas du tout pareil en VR : en VR on a justement un espace circulaire qui est absolument libre, ce qui fait la spécificité de la VR. Effectivement dans *Fan Club*, le parti-pris c'était celui de *gamedesign*, celui d'avoir un chemin narratif qu'on suit, et si on ne le suit pas, on sort de ce chemin narratif et c'est *dead*. Il y a peu de place pour la contemplation.

J'ai fait au début, du web et de la narration web où on essayait de délinéariser le récit. Le fait de délinéariser le récit fait tout simplement que vous perdiez le récit. Je pense qu'on a des cerveaux qui fonctionnent avec un système de question-réponse et que si vous sortez de ce système de question-réponse, vous êtes dans autre chose, mais vous n'êtes plus dans le récit. Or la VR, intrinsèquement propose ça.

Du coup, je suis parti sur le principe que si les comédiens envoient quelque chose de suffisamment fort, vous n'avez pas envie de regarder ailleurs. On l'avait travaillé pendant la formation, c'est-à-dire que si vous arrivez dans un café et que, tout d'un coup, deux personnes se lèvent et commencent à se mettre sur la gueule, c'est assez peu probable que vous continuiez à envoyer un texto sans les regarder. Vous allez suivre ce qui se passe, ou en tout cas, 98 personnes sur 100 vont le faire, à moins qu'ils soient ivres morts. Donc, le fait qu'il se passe quelque chose devait inviter à suivre la narration. Et au-delà du scénario et des péripéties, c'est la force de l'acteur qui va provoquer cela.

© Propos recueillis par Sigrid Coggins - Turbulences Vidéo #106

Hiroaki Umeda, Danse cinéthique

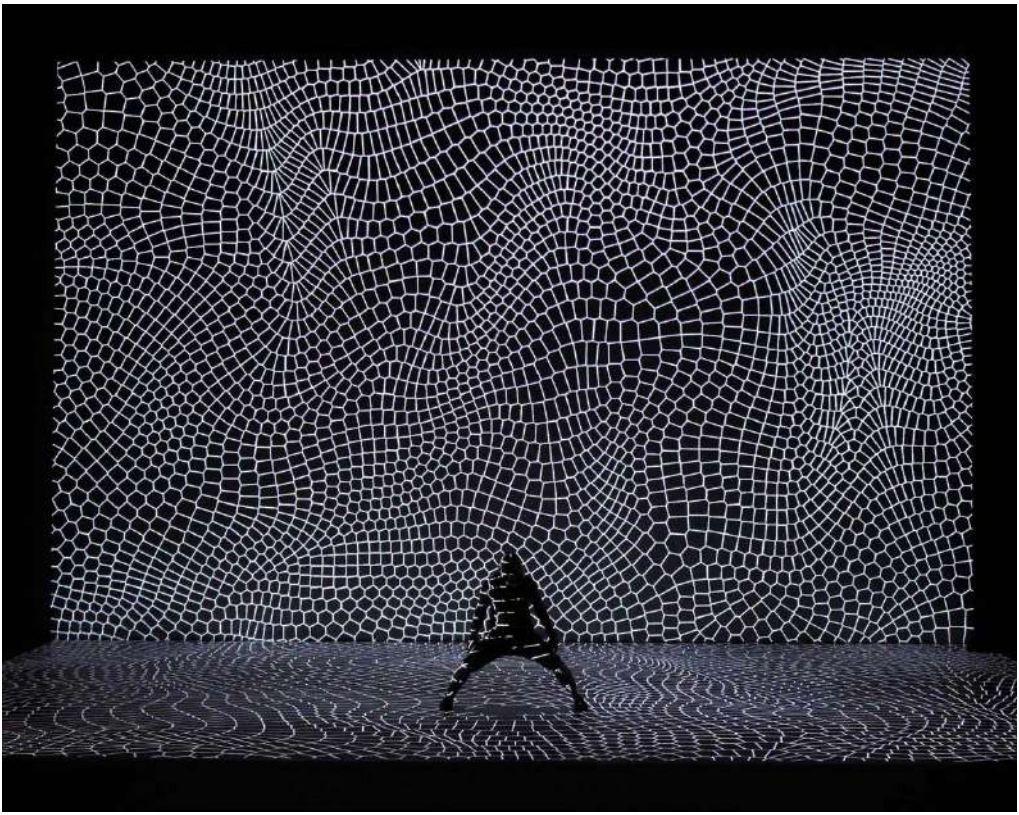
par Geneviève Charras

Depuis les débuts de sa compagnie S20 fondée en l'an 2000, Hiroaki Umeda œuvre entre danse et technologie. Concepteur d'images vidéo, de lumières et de sons, il aime à se jouer des limites corporelles et des phénomènes de la perception créant ainsi de fascinants univers. Les deux pièces courtes de ce programme invitent à s'aventurer dans la démarche singulière du chorégraphe japonais.

Median, imaginer une danse au plus près de l'échelle des atomes, c'est ce qui a motivé Hiroaki Umeda. Convaincu que l'humain fait partie de la nature au même titre que toute autre matière, le chorégraphe immerge sa danse dans le graphisme des images et fait « danser la chair » à la façon dont bougent les cellules lorsqu'on les observe au microscope. Point de convergence artistique entre la biologie, la technologie et la créativité humaine, ce solo, proche de la performance, s'intéresse aux mondes de l'invisible. Accumulated Layout, fidèle à son univers qui allie danse et créations visuelles interactives, Hiroaki Umeda délaisse pour une fois la vidéo. Un éblouissant jeu de lumière sculpte l'espace de sa pièce *Accumulated Layout*, une façon pour le chorégraphe de jouer avec la perception du spectateur. Mutations, glissements, ruptures et rythmes syncopés animent ses gestes travaillés comme une série d'instantanés photographiques.

C'est dans un carré de lumière blanche, rivé au sol, tout de noir vêtu, strict et angulaire, qu'il opère un savant jeu de mains, très graphique, jonglage des avant-bras comme un prestidigitateur fébrile. Animé par un jeu tétanique, tectonique, dans une agitation fébrile, il se meut, seul, frontal : la contagion houleuse de gestes fluides s'empare de tout son corps gracile qui ondule, chaloupe, se dérobe à la métrique de son style. Fascinante interprétation sur un montage sonore fait de déchirements, de grattages et craquements étonnants. Serpent ondoyant, reptile désarticulé, dans des lumières rasantes ses mouvements circulaires s'amplifient, s'épanouissent ; puis comme électrocuté, il disparaît absorbé par le noir et les derniers reliefs visuels de sa prestation, heurtée, hachurée, raturée.

Changement de cap dans l'œuvre qui enchaîne ce solo ; dans des crashs musicaux, sur fond de salves, le revoici, au cœur de lumières,



Median + Accumulated Layout, Hiroaki Umeda © Photo : Cie S20

graphismes vidéo, lignes et défilés de verticalité sidérante : mouvante, toujours se transformant à l'envi : pas de répits pour cette danse virtuelle qu'il accompagne, mimétisant avec ce décor mouvant. Comme des codes barres, des alignements en trame et chaine, tissu de pluie, traces au sol qui se dérobent sous ses pas. Comme une araignée sur sa toile, une abeille dans ses alvéoles gigantesques. Silhouette noire se mouvant sur fond échappant à toute emprise. Danse cinétique à souhait, en forme de visions kaléidoscopiques, ou au microscope pour mieux relier effets spéciaux et gestuelles bien charnelles, en osmose avec ce « décor lumineux » qui l'emprisonne, le cerne et l'enferme dans un espace qui le submerge.

© Par Geneviève Charras
- Turbulences Vidéo #106

À Pôle Sud les 12 et 13 Novembre 2019

« Doppelganger » par l'ensemble NADAR : les enfants terribles de Méliès

par Geneviève Charras

En 1900, il a fallu au pionnier du cinéma Georges Méliès des heures de montage pour faire apparaître ses six sosies dans *L'Homme orchestre*, un film d'un peu plus d'une minute. De Facebook à Tinder, les technologies et applications numériques d'aujourd'hui nous permettent (virtuellement) de créer de multiples identités en seulement quelques secondes.

L'ensemble NADAR explore le potentiel du dédoublement dans ce concert d'un nouveau genre où les musiciens deviennent tour à tour acteurs, réalisateurs et avatars de la performance.

Programme

Ensemble NADAR avec Marieke Berendsen, Thierry Brühl, Katrien Gaelens, Yves Goemaere, Wannes Gonnissen, Pieter Matthynssens, Elisa Medinilla, Thomas Moore, Stefan Prins, Dries Tack, Kobe Van Cauwenberghe : Avec l'oeuvre de Georges Meliès *L'Homme orchestre* (1900), la démonstration faite que ce démiurge du truquage pouvait démultiplier ses personnages et opérer de la magie ! Et ceci avec un travail corporel visible, au temps du cinéma muet où les corps étaient « loquaces » et « parlant » plus que d'habitude ! Un bel exemple de musicalité, de rythme où la per-



DOPPELGANGER, L'ensemble NADAR, 2019 © Photo : Ensemble NADAR

ception de la vision, l'ouïe sont impliquées et synthétisent des sensations inédites.

Simon Steen-Andersen *Study for string instrument #2* (2009) : Deux instruments, véritables OVNI visuelle et acoustique, encadrent un violon, trio étonnant dans le fatras des installations sonores, au sol, comme un décor nécessaire à l'émission et au bon déroulement de ce spectacle intrigant, inattendu.

Serge Verstockt *À la recherche de temps* (2005) : Une clarinette perchée sur une estrade, les images du corps du musiciens démultipliées en trèfle à quatre feuilles sur le mur en projection, et l'on assiste à un quatuor visuel et sonre, drôle et décalé alors que le simultané opère entre les quatre éléments convoqués de concert !

Simon Steen-Andersen *Study for string instrument #3* (2011) : Un violoncelle, lui aussi perché sur l'estrade se fait doubler par son clone en image projetée, alors que cet effet « renversant » démultiplie les possibilités de jeu du musicien : beaucoup d'humour et de virtuosité technique pour cette pièce déroutante en terme de perception de l'espace.

Generation Kill de Stefan Prins se déploie après un changement de décor à vue, qui lui aussi perturbe l'espace: on observe les techniciens du son en train de déménager, en équilibre instable, champ de vision renversé !

Au tour d'une belle référence et source d'inspiration de Marx Brothers, le *Mirror Scene from Duck Soup* (1933) , un chef d'œuvre de l'incongru, de la naïveté d'un Narcisse qui apprivoise son image et qui comme plus tard Woody Allen, traverse l'écran pour passer de l'autre côté du miroir aux alouettes ! Jeu de dupe ou d'enfant qui cherche derrière l'écran tv, l'homme tronc qui cause, en vain, caché derrière le meuble ! Humour, magie et truquages artisanaux, proches désormais de l'ex-



DOPPELGANGER, L'ensemble NADAR, 2019 © Photo : Ensemble NADAR

trême sophistication de ce spectacle multi média, médusant !

Le clou de ce show demeurant l'œuvre en direct de *Exit to Enter* de 2013 de Michael Bell où l'auteur se joue des cadres, des espaces et du réel avec intelligence, virtuosité et une efficacité déroutante. Un couple à géométrie variable, en chair et en os, se démultiplie à l'écran, forme une chorale de personnages, assis, de face ou de profil, instruments virtuels ou réels au poing. C'est bluffant de techniques maîtrisées au quart de tour pour donner l'illusion du charnel. Derrière quatre écrans transparents, quatre instrumentistes se dissimulent, masqués par leurs images projetées sur leurs corps, en direct, et simulant d'autres poses qui se superposent simultanément. On plonge et sombre dans le trouble et le désopilant, bousculés, dérangés dans nos perceptions : le corps démultiplié pour des performances hors normes, énormité surnaturelles, êtres hybrides et Méphistophélès de la musique d'aujourd'hui ! Les « manipulateurs » de sons, aux commandes d'ordinateurs, de consoles, de joysticks, comme autant d'outils au service de la création, du jeu musical : à vos manettes auditives et visuelles pour apprécier la richesse de la composition de ce spectacle « Doppelganger », doubles, sosie, clones et autres fantômes peuplant la scène, encombrées de tous ces esprits frappeurs ! Preuve est faite que les fantômes et diablotins de Mélies sont bien vivants ! Philippe Decouflé, chorégraphe et danseur, inspiré de la même manière par le cinématographe, le cadre, la magie et prestidigitation serait bien un précurseur et complice de cet ensemble « Nadar » qui porte bien son nom : y a pas photo, l'œuvre d'art à l'ère de sa reproduction est toujours présente et fait miracle dirait Walter Benjamin !

© Par Geneviève Charras
- Turbulences Vidéo #106

Au théâtre de Hautepierre
le samedi 28 Septembre dans le cadre du
Festival Musica



VIDEOFORMES 2020

FESTIVAL INTERNATIONAL
D'ARTS **NUMÉRIQUES**
CLERMONT-FERRAND

FESTIVAL
12 AU 15 MARS

MAISON DE LA CULTURE | ESPACE MUNICIPAL GEORGES-CONCHON///

EXPOSITIONS
12 AU 29 MARS

CHAPELLE DE L'ORATOIRE | CHAPELLE DE L'ANCIEN HÔPITAL-GÉNERAL
CHAPELLE DE BEAUREPAIRE | LA DROGUERIE
SALLE GILBERT-GAILLARD | GALERIE DOLET (CROUS)///